

**PENGARUH *GAME ONLINE* BERBASIS *WEB BASED* TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS TINGGI SD INPRES
BONTOMANAI MAKASSAR**



SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Nurlailah

105311103419

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

2023



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama **Nurlailah**, NIM **105311103419** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **347 TAHUN 1445 H/2023 M**, Tanggal **26 Agustus 2023**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada tanggal **29 Agustus 2023**.

Makassar, 10 Shafal 1445 H
30 Agustus 2023 M

Panitia Ujian:

1. Pengawas Umum : **Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag** (.....)
2. Ketua : **Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.** (.....)
3. Sekretaris : **Dr. Baharullah, M. Pd.** (.....)
4. Penguji :
 1. **Dr. Irmawati Thahir, S.T.,M.Pd** (.....)
 2. **Nurindah, S.Pd.,M.Pd** (.....)
 3. **Dr. Aliem Bahri, S.Pd.,M.Pd** (.....)
 4. **Kaharuddin, M.Pd.,Ph.D** (.....)

Disahkan Oleh:
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM: 860934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul : **Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : **Nurlailah**
Stambuk : **105311103419**
Program Studi : **Teknologi Pendidikan**
Jurusan : **Ilmu Pendidikan**
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Setelah diperiksa dan diteliti, skripsi ini telah memenuhi persyaratan dihadapan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 30 Agustus 2023 M

Disetujui oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Irmawati Thahir, S.T., M.Pd

Nurindah, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan

Erwin Akib, M.Pd., Ph. D
NBM. 860934

Dr. Muhammad Nawir, M. Pd.
NBM. 991323



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Nurlailah**

Nim : 105311103419

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Judul Skripsi : **Pengaruh Game Online Berbasis Web Based Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas Tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 24 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

Nurlailah





SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : **Nurlailah**
Nim : 105311103419
Jurusan : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (Plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2,3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 24 Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan

Nurlailah



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Tak Perlu Khawatir Akan Bagaimana

Alur Cerita Pada Jalan Ini

Perankan Saja

Tuhan Ialah Sebaik-Baiknya Sutradara”.



Persembahan

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk sehingga semuanya dimudahkan dan dilancarkan. Karya ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku, saudaraku dan sahabat-sahabatku yang tercinta karena berkat doa dan dukungan mereka yang selalu ada sehingga memotivasi saya untuk tidak pernah menyerah dan putus asa, serta ibu pembimbing yang selalu membimbing dalam penulisan karya ini.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti persembahkan kehadiran Allah Subhanallahu Wata'allah, yang telah memberikan rahmat, karunia, petunjuk, dan kemudahan. Sehingga proposal skripsi yang berjudul **“Pengaruh Game Online Berbasis Web Based Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar”** dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa kita panjatkan kepada junjungan kita Baginda Nabi Muhammad Sallallahu' Allaihiwassalam, sahabat, keluarga, dan pengikut-pengikutnya.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Segala hormat, peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua penulis Uba Abdul Wahab dan Ibunda Tercinta Hafsah yang telah mendoakan, mendukung dan selalu memberikan motivasi serta pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar. Demikian pula penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada yang terhormat: Pembimbing I Dr. Irmawati Thahir., M.Pd. dan Pembimbing II Nurindah, S.Pd., M.Pd yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran serta kesabaran dalam membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Serta tidak lupa juga penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse., M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar. Bapak Erwin Akib, M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Bapak Dr. Muhammad Nawir., M.Pd, Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan. Bapak Nasir, S.Pd., M.Pd, Sekertaris Program Studi

Teknologi Pendidikan. Ibu Irmawati Thahir, M.Pd selaku Penasehat Akademik. Kepada semua dosen dan staf Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak sempat saya sebut satu persatu.

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya juga penulis ucapkan kepada kepala sekolah, guru dan staf SD Inpres Bontomanai Makassar yang telah memberikan izin dan membantu selama penulis melakukan penelitian di sekolah. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada teman-teman rekan mahasiswa Jurusan Teknologi Pendidikan Angkatan 2019 atas segala kebersamaan, motivasi, saran serta bantuannya selama ini.

Dalam penulisan ini, peneliti menyadari sepenuhnya masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan ilmu pengetahuan yang peneliti miliki. Namun berkat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak akhirnya peneliti ini dapat terselesaikan.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut bersifat membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis. Aamiin.

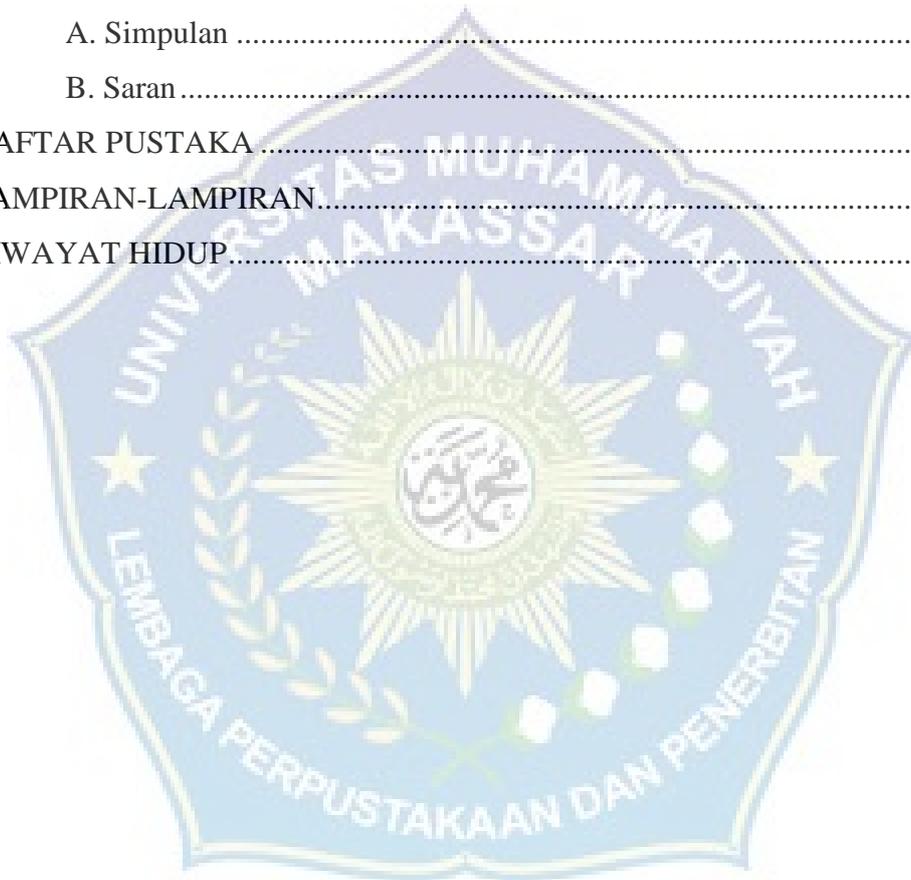
Makassar, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERESETUJUAN PEMBIMBING	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
SURAT PERJANJIAN	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori.....	7
B. Kerangka Berpikir	24
C. Hasil Penelitian Relevan.....	25
D. Hipotesis Penelitian.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian	28
C. Populasi Dan Sampel Penelitian	28
D. Desain Penelitian.....	30
E. Variabel Penelitian	30
F. Definisi Operasional Variabel.....	31
G. Prosedur Penelitian.....	32

H. Instrumen Penelitian.....	32
I. Teknik Pengumpulan Data	33
J. Tehnik Analisis Data	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	50
RIWAYAT HIDUP.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keadaan Populasi.....	29
Tabel 3.2 Keadaan Sampel.....	30
Tabel 3.3 Kategori Aktivitas Siswa	34
Tabel 3.4 Kategori Data Kecerdasan Emosional.....	35
Tabel 4.1 Kategori Skor Aktivitas Siswa.....	39
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa.....	40
Tabel 4.3 <i>Paired Sampel Correlations</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	25
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	30



BAB I

Pendahuluan

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi, bidang teknologi saat ini berkembang sangat pesat dan mengikuti perkembangan zaman. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang sangat besar terhadap kalangan masyarakat sekarang. Dampak dari kemajuan teknologi itu sendiri adalah sangat elusifnya kemajuan informasi (TI). Sekarang internet telah menjamah sampai ke pelosok. Warung internet ada dimana-mana, hal ini membuktikan implementasi atau banyaknya yang menggunakan fasilitas tersebut, (Paremeswara dan Triana Lestari, 2021).

Setiap orang dapat memperoleh berbagai hal lewat dunia maya, semacam koneksi, berita, dan masih banyak lagi yang diperoleh dengan lancar menggunakan internet. Jadi, segala sarana yang diinginkan oleh kalangan dapat digunakan dengan lancar ditemukan pada internet. Mulai dengan para pembisnis, pedagang, pegawai swasta dan pemerintah bahkan semua kalangan, hingga masyarakat umum atau kaum intelektual memanfaatkan fasilitas internet ini. Banyak keuntungan akan kita dapatkan atau peroleh dengan menggunakan internet, selain dari itu terdapat dampak negatifnya juga, karena Internet memang menyediakan apapun yang kita cari atau ingin tahu.

Semua orang berhak menggunakan internet kapanpun dan dimanapun, orang lain tidak berhak melarangnya. Selama yang memakai mampu

memenuhi syarat dan ketentuan yang berlaku seperti melunasi kuota. Di beberapa kalangan, yang selalu di waspadai yaitu pengaruh negatifnya. Menggunakan *internet* bisa sangat berbahaya di situs-situs tertentu, salah satu yang menjadi kekhawatiran saat ini adalah pengguna *gamer online* yang sudah menjadi kebiasaan anak muda dan anak-anak serta para orang tua, menggunakan *game online* dapat menimbulkan banyak dampak negatif.

Gamer online adalah sarana berbasis visual yang digunakan orang bermain *gamer online* dengan memakai gadget dan komputer dan harus terhubung langsung dengan internet. *Gamer online* adalah salah satu *game* menantang pemain *gamer*, tantangan pada *gamer* tersebut akan membuat pemainnya ketagihan dan mendorong agar terus dimainkan. Pemain akan sulit berhenti sehingga tidak ingin waktu dan orang disekitarnya.

Gamer online sangat berkembang pesat di semua kalangan dan juga banyak peminatnya. Mulai dari pemuda, orang tua sampai anak-anak usia sekolah dasar. Di sekolah dasar, anak memasuki tahap pertumbuhan dimana mereka antusias mengeksplorasi lingkungan sekitar, selalu ingin bersosialisasi dengan banyak orang, selalu penasaran dengan hal-hal baru yang membuat mereka senang. Diusia mereka adalah usai yang selalu ingin mencoba hal-hal baru yang membuat mereka penasaran, sama halnya dengan *game online* yang memiliki banyak situs didalamnya yang selalu membuat mereka ingin cari tahu dan ingin mencobanya karena rasa penasaran. *Gamer online* adalah *gamer* yang sangat menarik dan banyak peminatnya, oleh karena itu, ketertarikan mereka terhadap *game online* memungkinkan mereka

menghabiskan waktu berjam-jam bermain *game online* tanpa harus keluar rumah. Seharusnya anak seusia mereka hendaknya menikmati bermain dan bersosialisasi bersama teman sebayanya bukan cuman mengurung diri didalam rumah hanya untuk bermain *gamer online*.

Jika *gamer online* dikonsumsi atau dimainkan dalam waktu yang relatif lama maka yakin dan percaya akan menimbulkan dampak negatif bagi yang menggunakannya. Jika hal itu terjadi maka tumbuh kembang emosional anak akan berpengaruh. Diusia mereka selalu rentan terhadap hal-hal negatif, dan diusia mereka belum cukup mampu memilah dan memilih mana hal negatif atau positif yang seharusnya mereka gunakan diusia mereka. Dan ini sejalan dengan wabah *gamer online* yang berdampak pada hampir semua siswa sekolah dasar yang kini tergolong kecanduan *gamer online*.

Angka terbaru pada tahun 2017 menunjukkan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta *gamer* yang mungkin mengalami kecanduan, menurut perkiraan lembaga riset pasar *Newzoo* yang berbasis di Amsterdam (Lombogia, 2018). Jinan (2011) mengatakan jika siswa sudah kecanduan *gamer online* maka siswa tersebut akan menjadi pemalas, malas melakukan dan mengerjakan sesuatu termasuk malas belajar dan sekolah, fokusnya hanya pada *gamer online* saja sehingga susah berkonsentrasi, mereka menganggap *game online* yang selalu membuat mereka semangat. Karena kontrol yang buruk terjadilah penyimpangan didalam kelas.

Berdasarkan observasi awal siswa SD Inpres Bontomanai Makassar di Makassar pada tanggal 20 Juni 2022, peneliti menemukan bahwa siswa

kesulitan mengendalikan emosi saat proses pembelajaran, bahkan hal sepele pun bisa berujung pada perkelahian dan pertengkaran. Peneliti menduga hal ini ada kaitannya dengan kebiasaan siswa yang kebanyakan bermain *game online*.

Di era globalisasi saat ini, *game online* banyak diminati oleh kalangan remaja, dewasa, dan anak-anak, terutama anak-anak yang belajar di SD Inpes Bontomanai Makassar, sebagian besar siswa di SD Inpes Bontomanai Makassar memiliki Gaway, sehingga tidak heran jika anak-anak suka bermain *game online*. Semua umur suka bermain *game online*, bahkan saat istirahat dan belajar di rumah pun mereka juga senang bermain *game online*.

Melihat kekhawatiran tersebut, peneliti terdorong ingin mendalami sangat jauh seperti apa pengaruh *gamer online* terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang dikaji di sini adalah “Bagaimana pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjabaran diatas, maka tujuan penelitian dari masalah ini adalah untuk mengetahui bagaimana *game online* mempengaruhi kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Diperlukan supaya bisa menyumbangkan pengetahuan dalam penelitian ini. Mari kita bahas hubungan antara *gamer online* dan kecerdasan emosional.

2. Secara praktis

- a. Bagi pendidik

Bagi para pendidik diharapkan dapat memberikan pandangan mengenai akibat dari *gamer online* bagi siswa. Menambah pengetahuan siswa yang rendah akan kecerdasan emosionalnya, juga meningkatkan aktivitas belajar mengajar dalam kelas sehingga menambah pemahaman siswa.

- b. Bagi Peserta Didik

Manfaat dari temuan ini bagi pelajar adalah mereka dapat memperoleh wawasan tentang dampak kecanduan *game online*. Memungkinkan siswa untuk meningkatkan pembelajarannya dan memotivasi siswa untuk rajin belajar.

- c. Bagi Sekolah

Supaya sekolah dapat memberikan pengetahuan tentang dampak *gamer online* terhadap kecerdasan emosional siswa dan

nanti sekolah bisa mengatasi yang menjadi kekhawatiran sekolah itu sendiri.

d. Bagi peneliti

Peneliti mampu memahami lebih dalam tentang dampak *gamer online* terhadap kecerdasan emosional siswa dan mendapatkan pengetahuan tentang pengaruh *gamer online*.



BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Pengertian *Game online*

Game online adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya *game* adalah permainan dan *online* artinya adalah dalam jaringan. Jika dua kata ini akan digabungkan, maka akan terbentuk suatu makna baru yang tak jauh dari pengertian dasar kedua kata di atas. *Game online* merupakan suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet (Candra, 2012).

Game online juga sering disebut dengan *multiplayer online game* karena melibatkan banyak pemain sekaligus untuk saling berinteraksi satu sama lain dalam waktu yang bersamaan, dan hal inilah yang membuat pemain *game online* kecanduan (Harsan, 2011).

2. Tipe- Tipe *Game Online*

Game online, istilah yang sering digunakan untuk mewakili *game digital* yang sedang berkembang pesat di zaman modern. *Game online* ini sering ditemukan setiap hari. Meskipun sebagian orang beranggapan bahwa *game online* ditandai dengan komputer, namun *game online* tersebut tidak hanya bekerja di komputer.

Game online bisa menyenangkan, ditangani, serta *game online* juga tersedia di ponsel. *Game online* berguna untuk menyegarkan atau

menghilangkan kejenuhan pemain, mulai dari aktivitas sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) atau sekedar mengisi waktu luang.

Tipe-tipe *game online* terdiri dari beberapa bentuk diantaranya yaitu:

a. *First Person Shooter (FPS)*. *Game* ini mengambil pandangan orang pertama pada *game* nya sehingga seolah-olah kita sendiri yang berada dalam *game* tersebut, kebanyakan *game* ini mengambil setting peperangan dengan senjata-senjata militer (di Indonesia *game* jenis ini sering disebut *game* tembak-tembakan).

b. *Real – Time Strategy* merupakan *game* yang permainannya menekankan kepada kehebatan strategi permainannya, biasanya permainan memainkan tidak hanya satu karakter saja tetapi banyak karakter.

c. *Cross- Platform Online*. *Game* yang dapat dimainkan secara *online* dengan hardware yang berbeda misalnya saja *need for speed undercover* dapat dimainkan secara *online* dari PC maupun hardware/console *game* yang memiliki konektivitas ke internet sehingga dapat bermain secara *online*.

d. *Browser Game* merupakan *game* yang dimainkan pada browser seperti *firefox*, *opera*, IE. Syarat dimana sebuah browser dapat memainkan *game* ini adalah browser sudah mendukung *javascript*, *php*, maupun *flash*.

e. *Adventure Game*. *Game* petualang adalah *game* yang paling menarik dikembangkan dan dimainkan. *Game* dengan konsep petualang adalah jenis *game* awal yang nanti kemudian berkembang. *Game* petualang seperti Mario bross dan Sonic adalah *game* yang terkenal pada tahun 90an.

f. *Music Dance Game* merupakan jenis permainan baru di dunia *game*. *Game* ini menyajikan fitur yang mengedepankan music dan tarian. *Game* ini bahkan cukup populer dimainkan di keramaian seperti Mall. *Music dance game* sangat banyak salah satunya *ayodance, showtime, streetidol*, dan lain-lain.

g. *Massvie Multiplayer Online Games*. Dimana pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata.

3. Jenis-Jenis *Game Online*

Game online dikelompokkan menjadi dua jenis, yang pertama yaitu *web based game* dan yang kedua *text based game*. *Web based games* merupakan aplikasi yang diletakkan pada *server* dan setiap pemain hanya menggunakan akses internet dan *browser* untuk dapat mengakses *game online* tersebut. Untuk memainkannya tidak perlu menginstall atau patch untuk memainkan *game online*. Kemudian berkembang, dengan adanya beberapa fitur yang harus di *download* untuk memainkan sebagian *game online*, contohnya seperti *Java Player, Flash Player*, maupun *Shockwave Player*, yang sangat diperlukan untuk merubah tampilan grafis *game*

online tersebut. *Game online* seperti itu tidak lagi membutuhkan spesifikasi komputer yang canggih, tidak lagi dan memerlukan *bandwith* yang besar. Sebagian besar *web based game online* bisa dimainkan secara gratis. Bila memerlukan *fitur-fitur* tambahan dan untuk mempercepat perkembangan *account* nya baru perlu melakukan pembayaran.

Text based game sebenarnya sudah lebih dahulu ada dari *web based game online*, yaitu pada saat sebagian komputer masih berspefikasi rendah dan belum bisa atau susah untuk memainkan *game-game* dengan grafis canggih, biasanya pemain hanya berinteraksi dengan teks sedikit dan tanpa gambar. *Text based game* kemudian hampir tidak diminati lagi oleh para pemain *game* , tetapi sekarang ini, mulai marak *text based game online* yang beredar dan yang lebih kita kenal sebagai *web based game* . pastinya dengan format yang lebih modern, grafisnya juga lebih banyak dan lebih cantik, serta menggunakan jaringan dan koneksi internet dari *developer game online* yang makin kreatif.

Pada penelitian ini jenis *game* yang diambil adalah *web based* dimana setiap pemain hanya menggunakan akses internet dan browser untuk dapat mengakses *game* tersebut. Jenis *game web based* ada yang dimainkan secara gratis dan dimainkan secara *online* jenis *game* yang akan peneliti ambil yaitu jenis *game* yang di mainkan secara *online* atau harus tersambung dengan jaringan internet.

4. Indikator *Game Online*

a. *Compulsion*

Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

b. *Withdrawal (penarikan diri)*

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjatuhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yang tidak bias menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.

c. *Tolerance (toleransi)*

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

d. *Interpersonal and health-related problems*

Andriyani (2018:170) menyatakan bahwa “*Interpersonal and health-related problems* merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan”.

5. Dampak *Game Online*

1. Dampak positif *game online*

Bermain game tidak sepenuhnya merugikan selama pemain dapat mengatur waktu dan sekedar hiburan melepas penat, berikut ini beberapa alasan seseorang boleh bermain game beberapa jam dalam seminggu. Suciati (2013) mengemukakan empat dampak positif bermain *game online*, di antaranya yaitu: a) Video game melatih problem *solving*. b) Memberi penguatan yang positif. c) Melatih anak berpikir strategis. d) Melatih anak membangun jaringan (*network*).

Suryanto (2015) menyatakan bahwa dampak positif *game online* untuk kalangan pelajar yaitu:

- 1) Menghilangkan stress, artinya para pelajar dapat menghibur dan mengatasi kelelahan akibat rutinitas kegiatan sekolah dengan bermain *game online*.
- 2) Cepat menyelesaikan masalah (problem *solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah/ level dalam bermain *game online* berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait (problem *solving*) yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.
- 3) Dampak positif yang paling dapat di rasakan dari bermain *game online* adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama. Meskipun proses sosialisasi pelajar hanya sebatas teman/ orang baru yang memiliki hobi yang sama namun hal ini merupakan dampak

positif terhadap pelajar dalam mengembangkan kematangan pola pikirnya dalam membangun proses sosialisasi.

2. Dampak negatif *game online*

Suryanto (2015), menyatakan bahwa dampak negatif *game online* di kalangan pelajar yaitu:

1. Sering bolos sekolah supaya bisa bermain *game online*, artinya pelajar yang kecanduan *game online* menghalalkan berbagai cara supaya bisa bermain *game online* tanpa memedulikan jam belajar aktif di sekolah. Hal ini terbukti berdampak pada prestasi di sekolah yaitu ranking kelas yang rendah.
2. Penggunaan uang jajan yang tidak tepat sebagaimana mestinya, uang jajan yang di berikan oleh orang tua sering di habiskan untuk membeli *vocer game online* atau membayar rental *komputer* bagi yang bermain *game online* di *warnet*.
3. Jarang berolahraga di setiap minggu, meskipun terdapat mata pelajaran olahraga di sekolah hal ini belum cukup bagi kondisi fisik pelajar.
4. Dampak negatif yang paling di rasakan dari bermain *game online* yaitu boros terhadap uang karena dihabiskan untuk bermain *game online*. Biaya seperti pembelian *vocer game online*, biaya penyewaan komputer *warnet (billing)*, makan dan minum selama di *warnet*, dan biaya lainnya membuat

uang jajan yang di berikan orang tua selalu dihabiskan untuk kepentingan *game online*. Seringnya bermain *game online* juga berdampak negatif terhadap fisik dan psikologi, yaitu:

a) Dampak fisik

Beberapa dampak fisik karena sering bermain *game online* yaitu menurunnya berat badan karena lupa untuk makan dan minum serta sering begadang karena keasikan bermain *game online* dan bahkan bisa menimbulkan *obesitas* yang diakibatkan makan secara berlebihan, penglihatan yang terganggu karena terlalu lama melihat layar komputer, tulang belakang terasa nyeri akibat duduk terlalu lama, jari tangan terasa nyeri dan terkadang terlihat membengkak akibat seringnya menekan tombol *keyboard* pada komputer atau *joystick*, serta pola tidur yang tidak teratur.

b) Dampak psikologi

Beberapa dampak psikologi karena sering bermain *game online* yaitu kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar baik di masyarakat maupun di lingkungan sekolah, lupa dengan kewajibannya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan mengerjakan tugas pekerjaan rumah, tidak berkonsentrasi saat mengikuti

pelajaran di kelas, dan apabila kalah dalam bermain *game online* akan merasa stress.

Musikah (2009) dalam makalahnya, semakin beredarnya *game online* menjadi sesuatu yang fenomena yang menarik bagi para *gamers*.

Terdapat dampak positif *game online* yaitu meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris, sedangkan dampak negatif *game online* antara lain prestasi rendah. Pergaulan terbatas, dan waktu bermain *game online* lebih banyak dari pada waktu belajar di rumah.

6. Kecerdasan Emosional

Istilah kecerdasan emosional diciptakan oleh psikolog Peter Salovey pada tahun 1990 di Universitas Harvard dan John Mayer dari Universitas New Hampshire untuk menggambarkan kualitas emosional yang tampaknya penting untuk kesuksesan. Istilah kecerdasan emosional baru diciptakan pada pertengahan tahun 90-an dengan diterbitkan buku Daniel Goleman, judulnya *Emotional Intelligence* (Goleman, 2017).

Goleman (2017) mendefinisikan, kecerdasan emosional sebagai kemampuan mengenali perasaan-perasaan diri sendiri dan orang lain, dalam memotivasi diri sendiri dan mengelola emosi diri sendiri dengan baik maupun dalam melakukan hubungan sosial.

Kecerdasan emosional dijelaskan oleh Paton yang mengungkapkan bahwasanya kecerdasan emosional merupakan kegiatan yang menghasilkan perasaan yang berkembang secara efektif untuk mencapai

tujuan menciptakan hubungan yang produktif dan mencapai kesuksesan di tempat kerja. Nurhayati dan Djhadah (2020:5) mengemukakan bahwa “kecerdasan emosional mencakup semua *fitur* seperti kesadaran diri, manajemen mood (modal), tekanan pengendalian diri, dan keterampilan untuk mengendalikannya”.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan *intelegensi*, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya melalui keterampilan, memiliki kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

Rewaju (2019:137) menyatakan bahwa “kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor yang berpotensi dalam memberi berkontribusi lebih banyak terhadap sikap positif, perilaku, dan hasil yang berkaitan dengan kesuksesan”.

Berdasarkan teori pengertian kecerdasan emosional tersebut, penulis menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah berpikir sadar mengenai lingkungan sekitar baik dalam perilaku, bersosialisasi dan beradaptasi.

Brian dalam (Apriliyani, 2020:15) menyatakan bahwa “anak yang kecanduan *game online* memiliki kondisi psikologis yang berpengaruh terhadap mental seperti banyaknya adegan pada *game online* yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan seperti perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan lain sebagainya yang secara tidak langsung akan mempengaruhi alam bawah sadar seseorang

bahwa kehidupan nyata sama seperti di dalam *game online* tersebut”. Ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online* adalah emosional, mudah marah, mudah mengucapkan kata kotor, memaki, mencuri, dan menghambat proses pendewasaan diri. Agar terciptanya kecerdasan emosi yang baik maka penting untuk memberikan pemahaman yang benar tentang pemanfaatan teknologi khususnya *game online* sebagai sarana hiburan. Meningkatkan dan meratanya kecerdasan emosi akan memudahkan subjek dalam mengenali dan memahami dirinya sendiri dan orang lain, lebih berempati serta lebih pintar dalam membina hubungan dengan orang lain. Peningkatan kecerdasan emosi dapat dilakukan dengan peningkatan rasa percaya diri, serius dalam menjalin komunikasi, mengembangkan minat juga mengembangkan aset fisik dan psikologis. Semakin baik pendidikan emosi yang diterima remaja maka akan baik pula kecerdasan emosinya (Kholidiyah, 2013).

Istilah kecerdasan emosional tersebut dipopulerkan oleh Goleman, berdasarkan hasil penelitian ahli saraf dan psikolog yang menunjukkan kecerdasan intelektual. Dan berdasarkan hasil penelitian ahli saraf dan psikolog, Goleman menyimpulkan bahwa setiap manusia memiliki dua potensi pikiran, yaitu berpikir rasional dan berpikir emosional. Berpikir rasional didukung oleh kemampuan intelektual atau populer dengan sebutan "*Intelligence Quotient*" (IQ), sedangkan berpikir emosional didukung oleh emosi (Desmita, 2017).

Mempersiapkan anak menghadapi dan menjalani kehidupan membutuhkan pendidikan keterampilan dasar manusia, seperti kesadaran diri, pengendalian diri dan empati, seni mendengarkan, menyelesaikan perselisihan dan bekerja sama. Meski ada kontrol sosial, maka masa-masa welas asih seringkali menimpa akal. Harus ada keseimbangan antara kecerdasan rasional dan kecerdasan emosional. Latihan untuk mengungkapkan perasaan negatif (marah, frustrasi, kecewa, depresi, cemas) sangat penting. Pelampiasan yang tidak tepat sangat menambah pemikiran positif sangat penting. Ketekunan, kontrol impuls dan emosi, penundaan gratifikasi dilakukan secara mandiri untuk tujuan tersebut, kemampuan untuk memahami bagaimana perasaan orang lain (empati), dan mengatur diri sendiri sebagai semua hal yang dapat dipelajari.

Berdasarkan beberapa temuan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional merupakan keterampilan yang dimiliki oleh manusia yang dapat digunakan dalam penguasaan suatu bidang tertentu, sedangkan emosi merupakan sesuatu yang dapat membuat seseorang bertindak dengan baik dan juga dapat mengganggu jika tidak mampu mengendalikan emosinya.

Goleman (2017) menyatakan bahwa, kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan sebaik-baiknya dalam diri mereka dan hubungannya dengan orang lain melalui keterampilan.

Menurut Goleman pada (Nurafni, 2017) ada lima wilayah utama kecerdasan emosional diantaranya sebagai berikut:

- a. Mengenali emosi diri, yaitu kemampuan dalam mengenali emosi diri dan pengaruhnya, mengetahui kekuatan dan kelemahan diri, serta keyakinan tentang harga diri. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengenali emosi diri rendah terlihat cemas dan gugup saat mengerjakan soal, santai saat dinasehati oleh guru dan sering marah dan jengkel dengan temannya (Awang, 2019).
- b. Mengelola emosi diri, yaitu dapat menangani perasaan agar perasaannya bisa terungkapkan secara tepat. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengelola emosi diri rendah menunjukkan sikap membolos sekolah, merasa bosan dengan pelajaran yang diberikan guru.
- c. Motivasi diri, berarti kemampuan motivasi diri yang akan membentuk kepribadian individu untuk memiliki pandangan yang positif dalam menilai segala sesuatu yang terjadi di dalam tubuhnya. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan memotivasi diri menunjukkan peserta didik tidak mempunyai target belajar dan tidak kemauan untuk mendorong pencapaian hasil belajar yang maksimal.
- d. Empati atau mengenali emosi orang lain merupakan kemampuan untuk membaca pesan nonverbal, seperti nada bicara, gerak tubuh, dan ekspresi wajah. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan mengenali emosi orang lain menunjukkan sikap acuh dengan teman

sekolahnya, tidak bahagia ketika teman sedang bahagia begitupun sebaliknya.

- e. Membina hubungan sosial, seperti membangun komunikasi yang dapat mendukung kesuksesan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Peserta didik yang kurang memiliki kemampuan membina hubungan menunjukkan sikap pendiam, kurang bisa bergaul dengan temannya, kurang bekerja sama dengan baik terhadap temannya.

7. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional

Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional terbagi atas dua faktor yaitu faktor pertama ; lingkungan keluarga, yang merupakan sekolah pertama untuk mempelajari emosi. Sedangkan faktor yang kedua yaitu lingkungan non-keluarga, yang terkait dengan lingkungan sekolah, masyarakat, teman-teman sebaya, dan aktivitas sehari-hari, misalnya bermain *game online* oleh Goleman (2009). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2018) yang menyatakan semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dimiliki siswa maka semakin rendah kecerdasan emosi yang ada pada dirinya dan sebaliknya semakin rendah intensitas yang dimiliki siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang ada pada dirinya.

(Goleman, 2017) mengungkapkan bahwasanya terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang yaitu:

a. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga adalah sekolah pertama yang mempelajari emosi. Kecerdasan emosional ini bisa diajarkan saat anak masih bayi dengan contoh ekspresi. Peristiwa emosional yang terjadi selama masa kanak-kanak masih ada dan tetap permanen hingga dewasa, kehidupan emosional yang berlangsung dalam keluarga sangat bermanfaat bagi anak-anak kelak.

b. Lingkungan Non Keluarga

Dalam hal ini lingkungan masyarakat dan pendidikan kecerdasan emosional berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Kajian ini biasanya tercermin dalam aktivitas bermain peran. Anak bertindak sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang berhubungan sehingga anak akan mulai mengetahui keadaan belajar orang lain. Menurut Le Doux, faktor kecerdasan emosional dipengaruhi oleh keadaan emosi otak individu, otak emosional individu dipengaruhi oleh amigdala, neokorteks, sistem limbik, lobus prefrontal, dan hal-hal lain di otak emosional. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional adalah faktor eksternal dan faktor internal.

1) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar individu, seperti lingkungan keluarga, masyarakat, dan media massa atau cetak. Faktor eksternal tersebut membantu individu dalam mengenali emosi orang lain, sehingga orang dapat mempelajari tentang berbagai jenis emosi yang

dimilikinya, juga dapat membantu orang lain menikmati emosi orang lain dengan keadaan yang ada. Kehidupan keluarga adalah sekolah pertama yang mempelajari emosi. Ada tiga jenis orang tua yang gagal mengajarkan kecerdasan emosional kepada anak, yaitu:

- a) Orang tua yang mengabaikan, yang tidak menghiraukan menganggap sepi, atau meremehkan emosi negatif anak mereka.
- b) Orang tua yang tidak setuju, yang bersifat kritis terhadap ungkapan perasaan-perasaan negatif anak mereka dan barangkali memarahi atau menghukum mereka karena mengungkapkan emosinya.
- c) Orang tua Laissez-Faire, yang menerima emosi anak mereka dan berempati dengan mereka, tetapi memberikan bimbingan atau menentukan batas-batas pada tingkah laku anak mereka (Gottman, 2019).

2) Faktor internal

Faktor yang terkandung dalam diri individu, faktor internal membantu individu dalam mengelola dan mengendalikan emosi sehingga dapat terkoordinasi dengan sebaik-baiknya dan tidak menimbulkan masalah bagi diri sendiri maupun orang lain (Setyawan, 2018).

Dari uraian di atas dapat diperoleh kesimpulan bahwa kecerdasan emosional mempunyai faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti faktor dari dalam dan faktor dari luar atau faktor internal atau eksternal yang dapat berasal dari dalam diri, keluarga, lingkungan untuk mengenal emosi diri maupun orang lain. Maka dari itu peran orang tua sangatlah besar bagi perkembangan kecerdasan emosional dalam diri

seseorang yang dapat bermanfaat untuk kegiatannya, kecerdasan emosional juga dapat mempengaruhi situasi.

8. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Sebagai salah satu aspek kecerdasan emosional, Goleman membuat definisi dasar kecerdasan emosional yang dipicu menjadi lima aspek utama (Chandra, 2017) yaitu:

- a. Kesadaran diri (*self awareness*), artinya kemampuan individu untuk mengenali dan memahami proses yang terjadi, perasaan, pikiran, dan latar belakang tindakan tersebut. Individu ini mampu berhubungan dengan emosi dan pikirannya sehingga dapat membangkitkan setiap emosi yang dimilikinya.
- b. Kemampuan mengelola emosi (*managing emotion*), artinya kemampuan individu untuk mengelola, menyeimbangkan emosi yang dialaminya, dan mengelola perasaan sehingga perasaan dapat diekspresikan dengan tepat, ini adalah keterampilan yang sangat bergantung pada kesadaran diri seseorang.
- c. Optimisme (*motivating oneself*), artinya kemampuan individu untuk memotivasi dirinya sendiri ketika ia putus asa, untuk dapat berpikir positif, dan mengembangkan optimisme sepanjang hidupnya.
- d. Empati (*empathy*), artinya kemampuan individu untuk memahami perasaan, pikiran dan tindakan orang lain berdasarkan sudut pandang orang tersebut.

- e. Membina hubungan dengan orang lain, artinya kemampuan individu untuk membuat komunikasi yang efektif dengan orang lain untuk memelihara hubungan sosial, bagaimanapun, dan dapat menyelesaikan interpersonal secara efektif.

Goleman (2017) menyebutkan beberapa ciri pikiran emosional adalah sebagai berikut:

- a. *Respons* pikiran emosional jauh lebih cepat dari pikiran rasional.
- b. Emosi itu mendahului pikiran.
- c. Logika emosional bersifat *asosiatif*.
- d. Memposisikan masa lampau sebagai masa sekarang.

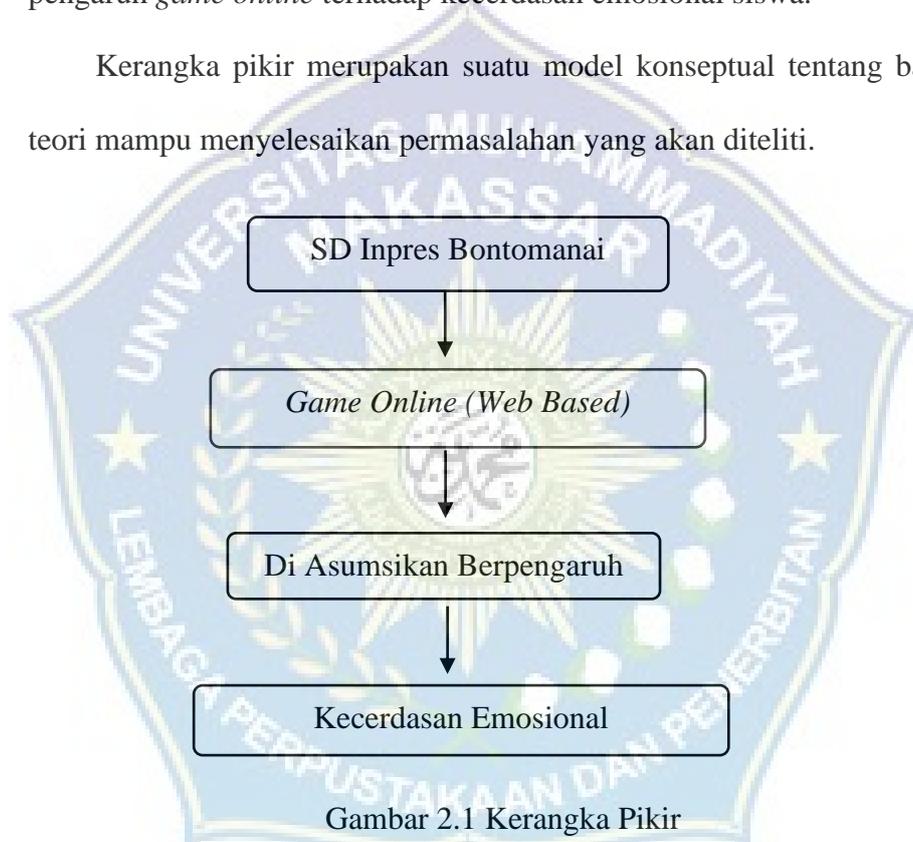
Kecerdasan emosional ini sudah lama terlambat untuk dipahami, dimiliki, dan dibagikan seiring pertumbuhannya karena kompleksitas situasi saat ini.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan rumusan masalah “Pengaruh *game online* berbasis *web based* terhadap kecerdasan emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar” khususnya tingkat sekolah dasar sangat berpengaruh terhadap *relevansi* dengan pembelajaran, kondisi ekonomi, meningkatkan keterampilan berbahasa *inggris*, prestasi rendah, pergaulan terbatas dan waktu bermain lebih besar dari pada waktu untuk belajar, sehingga dapat diketahui apakah ada atau tidak “Pengaruh *Game Online* Berbasis *Web Based* Berdampak Pada Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar”.

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan *intelegensi*, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya melalui keterampilan, memiliki kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial. Berdasarkan hal tersebut mendorong semua pihak khususnya peneliti untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa.

Kerangka pikir merupakan suatu model konseptual tentang bagaimana teori mampu menyelesaikan permasalahan yang akan diteliti.



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

C. Hasil Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan referensi penulis berupa jurnal-jurnal dalam melaksanakan penelitian, sehingga penulis dapat memberikan penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya, berikut penelitian yang relevan, yaitu:

1. Penelitian Suryadi dan Dianto (2018)

Penelitian Suryadi dan Dianto (2018) yang berjudul “Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Hasil Belajar Siswa”, Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif, dengan pendekatan deskriptif korelasional. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan kecanduan *game online* dengan hasil belajar.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dan Dianto dengan peneliti terdapat pada metode dan tujuan penelitiannya. Metode penelitian yang dilakukan Suryadi dan Dianto yaitu deskriptif korelasional, sedangkan peneliti menggunakan metode *pre eksperimen* dengan desain *one shot case study*. Tujuan penelitian Suryadi dan Dianto bertujuan untuk mengungkap sejauhmana hubungan antara *Game Online* dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Painan, sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh *Game Online* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.

2. Penelitian Septia dan Indrawati (2018)

Penelitian ini dilakukan oleh Septia dan Indrawati (2018) yang berjudul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intesitas Bermain *Game online* pada Komunitas *Game Ingress* di Bandung”. Hasil penelitian ini menunjukan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online*.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Septia dan Indrawati dengan peneliti yaitu terdapat pada metode penelitian. Jenis penelitian Septia dan

Indrawati adalah metode penelitian kuantitatif, desain korelasi, sedangkan peneliti menggunakan *Pre Eksperimen* dengan desain *One Shot Case Study*.

D. Hipotesis Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini maka, hipotesis yang penelitian ajukan yaitu:

H₀ : Tidak ada pengaruh antara *game online* berbasis *web based* dengan kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.

H₁ : Ada pengaruh antara *game online* berbasis *web based* dengan kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah “sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel independen perlakuan terhadap variabel hasil dalam kondisi yang terkendalikan” (Sugiyono, 2019: 110).

B. Lokasi Penelitian

Adapun lokasi tempat penelitian yaitu di SD Inpres Bontomanai yang beralamat di Jl. Sultan Alauddin 2 No. 37, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

C. Populasi Dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2019:126), mengatakan bahwa “populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Bontomanai Makassar yaitu sebanyak 365 siswa.

Tabel 3.1 Keadaan Populasi

Kelas	Jumlah populasi		
	Pa	Pi	Total
1	35	25	60
2	33	22	55
3	33	20	53
4	29	30	59
5	39	44	83
6	26	29	55
Jumlah keseluruhan			365 orang

(Kantor tata usaha SD Inpres Bontomanai)

2. Sampel

Merupakan bagian kecil dari populasi yang mewakili populasi tersebut. Sugiyono (2019) mengatakan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”. Sehingga sampel tersebut bagian dari populasi yang ada, sehingga untuk pengambilan sampel harus menggunakan pertimbangan-pertimbangan yang ada, dengan ini peneliti mengambil kelas tinggi karena terdapat siswa yang gemar bermain *game online* sehingga berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa. Yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar yang berjumlah sebanyak 177 siswa dengan menggunakan teknik sampling **Isaac dan**

Michael dengan taraf kesalahan 5% yang mana $N=365$ sehingga total sampel 177 siswa (*Lampiran*).

Tabel 3.2 Keadaan Sampel

Kelas	Pa	Pi	Total
IV	27 Orang	26 Orang	53 Orang
V	37 Orang	38 Orang	75 Orang
VI	24 Orang	25 Orang	49 Orang
Jumlah Keseluruhan			177 Orang

(Kantor tata usaha SD Inpres Bontomanai)

D. Desain Penelitian

Menurut sugiyono (2018) mengatakan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen dengan metode pre eksperimen menggunakan desain penelitian *one shot case study*. Jenis penelitian ini dirancang untuk menunjukkan kapasitas pengukuran dari nilai ilmiah.



Gambar 3.1 desain penelitian

Keterangan :

X : *Game Online*

Y : Kecerdasan Emosional.

E. Variabel Penelitian

Variabel adalah objek atau aktivitas yang akan di periksa. Menurut Sugiyono (2019) variabel adalah segala sesuatu dalam bentuk apapun yang

peneliti putuskan untuk dipelajari guna memperoleh informasi tentang variabel tersebut dan kemudian menarik kesimpulan. Secara umum, variabel ada dua jenis :

1. Variabel independen

Variabel independen (bebas) dalam penelitian ini adalah *game online*.

2. Variabel dependen

Variabel dependen (terikat) dalam penelitian ini adalah kecerdasan emosional siswa.

Variabel independen dan dependen sama-sama memegang peranan penting dalam proses penelitian karena variabel penelitian merupakan ciri-ciri dan objek yang harus dipelajari dan diambil kesimpulannya oleh peneliti.

F. Definisi Operasional

berikut ini akan diuraikan definisi operasional variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini :

1. *Game online*

Game online adalah suatu permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan gadget, komputer yang terhubung dengan jaringan atau internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang menantang untuk dimainkan, tentunya tantangan yang ada di dalam *game* tersebut akan membuat pemainnya ketagihan untuk terus memainkannya. Hal ini akan menjadi suatu kebiasaan, ketika kecanduan menjadi suatu kebiasaan maka akan sulit untuk dihentikan dan membuat pemainnya lupa akan waktu dan lingkungan.

2. Kecerdasan emosional

Adalah kekuatan mengidentifikasi perasaan diri, memotivasi diri, serta mengelola emosi dengan baik dalam menjalin hubungan sama orang lain (Salovey, 2017).

G. Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan untuk memperoleh data adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan
2. Tahap pelaksanaan
3. Tahap penyusunan laporan

H. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:156) mengatakan “instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang di amati”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Lembar observasi

Instrumen penelitian yang pertama yaitu lembar observasi pengamatan ini dilakukan dikelas selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi yang digunakan berupa daftar pertanyaan mengenai pengaruh *game online*.

2. Angket/lembar kuesioner

Lembar kuesioner digunakan untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa, lembar kuesioner berisi

tentang pernyataan yang berkaitan dengan indikator-indikator kecerdasan emosional siswa.

I. Teknik Pengumpulan Data

teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data

yaitu :

1. Observasi
2. Angket
3. Dokumentasi

J. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2019:206), menyatakan bahwa “kegiatan analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan semua variabel responden, menyajikan data untuk setiap variabel penelitian, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan”.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif yaitu sebagai berikut:

1. Analisis statistik deskriptif

Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis data pada saat dikumpulkan, bukan untuk membuat kesimpulan umum atau generalisasi.

Menjelaskan dampak *game online* berbasis *web based* terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar di hitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P= Angka Persentase

f= Jumlah skor perolehan

n = jumlah skor maksimal

100%= Bilangan tetap

Hasil perolehan persentase aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran di analisis dengan pedoman seperti pada tabel kategori aktivitas siswa menurut Yoni,dkk. (2016: 176) sebagai berikut.

Tabel 3.3 kategori aktivitas siswa

Interval (%)	Kategori
75-100%	Sangat Baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
0-49%	Sangat Kurang

Sumber: Suharsimi Arikonto (2016: 245)

Dalam analisis ini peneliti menetapkan kecerdasan emosional dalam mengikuti pembelajaran. Untuk menentukan keberhasilan data yang

diperoleh maka skor akan di konversi kedalam kategori pada tabel 3.4 sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kategori Data Kecerdasan Emosional

Tingkat persentase	Kategori
80-100%	Sangat baik
70-79%	Baik
60-69%	Cukup
50-59%	Kurang
0-49%	Sangat kurang

Sumber: Suharsimi Arikonto (2016: 245)

2. Analisis statistik inferensial

Statistik inferensial adalah teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data sampel dan menerapkan hasilnya pada suatu populasi, menentukan seberapa mirip hasil yang diperoleh dari sampel dengan yang diperoleh dari populasi. Statistik dalam penelitian ini termasuk statistik parametrik, yaitu berdasarkan asumsi bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal maka digunakan teknik data interval dan data proporsi.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui kecerdasan emosional siswa. Maka perlu dilakukan uji hipotesis untuk melihat pengaruh kecerdasan emosional siswa. Uji hipotesis yang digunakan adalah korelasi dengan menggunakan aplikasi SPSS 26. Uji korelasi adalah salah satu uji

statistik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan dari dua buah sampel atau variabel yang dibandingkan.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- a. Jika $r_{\text{Hitung}} > r_{\text{Tabel}}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh *Game Online* berbasis *web based* terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.
- b. Jika $r_{\text{Hitung}} < r_{\text{Tabel}}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak, artinya tidak terdapat pengaruh *Game Online* berbasis *web based* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar.
- c. Membuat kesimpulan apakah *Game Online* berbasis *web based* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar.

Dimana X sebagai data variabel observasi dan Y sebagai data variabel kecerdasan emosional. Norma yang berlaku dalam analisis ini korelasi dapat dilihat pada tabel *correlation* pada nilai sig, jika nilai probabilitas $\geq \alpha$ yaitu nilai sig $\geq 0,05$ maka hubungan kedua variabel signifikan. Sebaliknya jika nilai probabilitas $\leq 0,05$ maka menunjukkan tidak ada hubungan antara kedua variabel. Jika $X \geq Y$ pada taraf signifikan 0,05 maka H_0

ditolak dan H_1 diterima. Untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan program spss versi 26.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Inpres Bontomanai Makassar yang terletak di Jl. Sultan Alauddin 2 No. 37, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Penelitian ini menggunakan kelas tinggi yaitu kelas IV-VI dengan menggunakan sampel 177 siswa. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 9 Juni 2023 s/d 9 Agustus 2023.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SD Inpres Bontomanai Makassar dengan menggunakan kelas tinggi yang berjumlah sebanyak 177 orang maka data yang di peroleh sebagai berikut:

1. Analisis Deskriptif Data Penelitian

Analisis statistik deskriptif membantu menafsirkan dan mendeskripsikan data penelitian, termasuk volume data, maksimum, minimum, rata-rata, dan lain-lain. Analisis statistik adalah penggunaan teknik pengumpulan data untuk mengkarakterisasi subjek yang diperoleh dari kelas eksperimen *One Shot Case Study*.

a. Observasi Siswa

Daftar pantauan ini dibuat dimuat memiliki satu jenis data pendukung. Alat tersebut mencakup petunjuk dan enam indikator untuk mengamati aktivitas belajar siswa. Observasi dengan mengamati aktivitas siswa. Melihat aktivitas siswa selama masa studi, hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut :

Tabel 4.1 Kategori Skor Aktivitas Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100%	Baik	-	-
50-74%	Cukup	150	84,74
25-49%	Kurang	27	15,25
0-24%	Tidak baik	-	-
Jumlah		177	100

(Sumber : Data 2023, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan hasil skor aktivitas siswa berada dikategori kurang dengan jumlah siswa sebesar 27 dengan persentase 15,25% dan hasil skor aktivitas siswa berada dikategori cukup dengan jumlah siswa sebesar 150 dengan persentase 84,74% yang artinya lebih banyak yang bermain *game online*.

b. Analisis angket kecerdasan emosional

Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 177 siswa, apabila skor angket kecerdasan emosional siswa dikelompokkan kedalam lima kelas interval skor kecerdasan emosional siswa setelah diberikan perlakuan seperti ditunjukkan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No	Interval nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase(%)
1	80%-100%	Sangat baik	0	-
2	70%-79%	Baik	131	74,01
3	60%-69%	Cukup	37	20,90
4	50%-59%	Kurang	6	3,38
5	0%-49%	Tidak baik	3	1,69
Jumlah			177	100%

(Sumber: Angket kecerdasan emosional)

Pada uraian tabel 4.2 dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional termasuk kedalam kategori baik yang artinya terdapat banyak siswa yang bermain *game online*, yaitu berada pada interval 70-79.

Berdasarkan keseluruhan data angket, saya dapat menyimpulkan bahwa hasil angket respons siswa terhadap indikator kecerdasan emosional terdapat banyak siswa yang memainkan *game online* dan berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa tersebut.

2. Analisis statistik inferensial

Uji *paired sample correlations* adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

Tabel 4.3 *paired sample correlations*

		Observasi	Angket
Observasi	Pearson Correlation	1	.186*
	Sig. (2-tailed)		.013
	N	177	177
Angket	Pearson Correlation	.186*	1
	Sig. (2-tailed)	.013	
	N	177	177

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

(Sumber : Data sekunder 2022, diolah dari lampiran menggunakan SPSS 26)

Tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai *pearson correlation* sebesar 0,186 dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,13. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai r hitung 0,186 karena nilai signifikan berdasarkan keputusan yaitu apabila nilai signifikannya lebih besar dari 0,05.

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan uji korelasi yang telah dilakukan. Perlakuan diberikan kepada kelas

eksperimen dalam proses pembelajaran bahwa terdapat banyak siswa yang bermain *game online* dan tak heran berpengaruh terhadap kecerdasan emosionalnya.

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, berbagai produk berbasis teknologi mutakhir mulai bermunculan. Tentu saja produk-produk teknologi tersebut dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia di bidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi dan hiburan.

Fenomena *game online* menyebar dengan cepat di kalangan masyarakat dan pelajar. Hal ini terlihat dari banyaknya warung internet yang bermunculan diseluruh masyarakat untuk memudahkan bermain *game online*, bahkan ada pula warung internet yang menyediakan musala dan warung makan untuk membuat para *gamer online* merasa nyaman.

Sekarang pemain *game online* juga dapat dengan mudah memainkan *game online* dengan menggunakan gadget dan tak jarang kita lihat orang dewasa, remaja dan anak-anak bermain *game online* karena hampir semua kalangan memiliki gadget pribadi.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa *checklist* yang berisi 15 butir pernyataan. Tujuannya untuk mengukur kecerdasan emosional siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *game online* berbasis *web based* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas

tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar. Hasil ini dapat diketahui berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi sebagai pembanding angket kecerdasan emosional siswa, nilai persentase dari rata-rata lembar observasi 84,74 maka nilai ini masuk dalam kategori cukup sedangkan nilai persentase dari rata-rata angket adalah 74,01, maka nilai ini masuk dalam kategori baik artinya *game online* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara *game online* dan kecerdasan emosional siswa. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh *game online* berbasis *web based* terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa kelompok *eksperimen* dan kecerdasan emosional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar

Terlihat bahwa *game online* berdampak pada kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai, dan *game online* berpengaruh negatif terhadap kecerdasan emosional siswa.

Pecandu *game internet* menyadari bahwa beberapa *game* memicu kemarahan, kecemasan dan bahkan tidak mengakui orang lain setelah memainkan *game* tersebut. Karena permainan ini pada awalnya ringan dan menyenangkan, sebelum berubah menjadi kontes yang berakhir dengan kekerasan dan rusaknya persahabatan karena didalam *game online* ada yang kalah dan menang.

Jika siswa mampu mengendalikan diri atau mengontrol penggunaan atau permainan *game online*, maka terciptalah keadaan emosi yang terkendali dan mereka menggunakan atau memainkan *game online* sesuai kebutuhan atau sekedar hiburan. Orang tua dan guru harus waspada untuk mengurangi kebiasaan buruk anak, jangan sampai dampak negatif *game online* terus mengganggu tumbuh kembang anak, dan harus ada kesepakatan dengan orang tua sebelum memberi fasilitas kepada anak.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian yang relevan, serta hasil observasi implementasi tersebut di atas, peneliti menyimpulkan *game online* berbasis *web based* berdampak pada kecerdasan emosional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang telah direncanakan.

BAB V

SIMPULAN SARAN

A. Simpulan

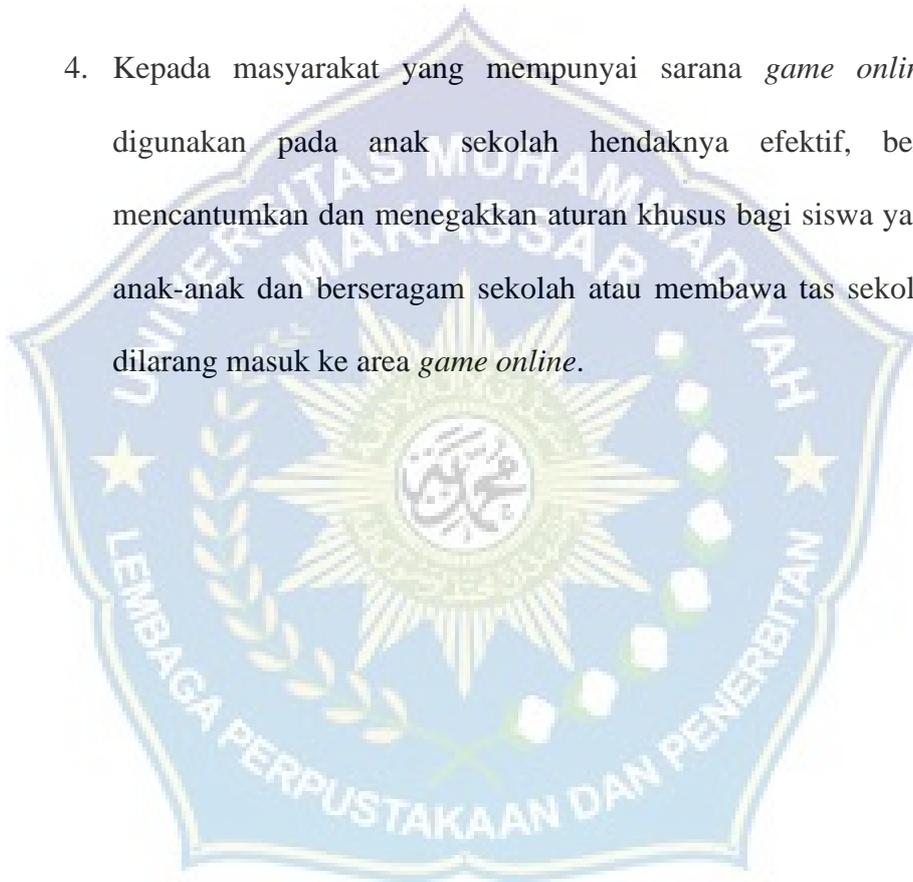
Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh negatif, hal ini dikarenakan *game online* berbasis *web based* menimbulkan kecerdasan emosional siswa mengarah kepada hal negatif kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk bermain *game online* maka semakin berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar di rumah relatif yakni hanya seperlunya saja dan jika mendekati ujian saja.

B. Saran

Setelah peneliti menyelesaikan penelitian, membahas dan mengambil kesimpulan hasil penelitian, maka saran dari peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Kepada sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan siswa bermain *game online*.

2. Kepada siswa SD Inpres Bontomanai Makassar, untuk lebih selektif dalam mengakses *website* yang tersedia di internet dan arif dalam menyikapi kemajuan teknologi.
3. Kepada para orang tua untuk turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain diluar sekolah dan keluarga.
4. Kepada masyarakat yang mempunyai sarana *game online* untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi siswa yang masih anak-anak dan berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area *game online*.



DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, Sri, & Wahyuni. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Program Studi Bimbingan Konseling*, 29.
- Amiruddin. (2019). Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Siswa Di Mts Ule Tutue Aceh Utara . *Pendidikan Teknologi Informasi*, 116.
- Aji, C. z. (2012). *berburu rupiah lewat game online*. yogyakarta: bouna books. *untansi*, 169.
- Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*. *Riset Terapan Akuntansi*, 2, 170.
- Apriliyani. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional (Pada Remaja Pemain Mobile Legend Di Kota . *Jurnal Psikologi*, 8(1), 15-21.
- Awang , I. S., Merspirah, M., & Mulyadi, Y. B. (2019). Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jppd*, 6, 44-46.
- Chandra, A. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa. *Psikologi Konseling*, 10, 5.
- Desmita. (2017). *Psikologi Perkembangan*. Bandung PT Remaja Rosdakarya.
- Djhadah, N. (2020). Kecerdasan Emosional Dan Kepemimpinan Kepala Madrasah Dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (Pkk) Di Madrasah. *Pendidikan Madrasah*, 5, 5.
- Goleman , D. (2017). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Gottman, J., & Declaire, J. (2019). *Kiat-Kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Harsan. (2011). *Jago Bikin Game Online*. Jakarta : Mediakita.

- Indrawati, R. A. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensi Agresi Pada Siswa Kelas Xi Smk X Semarang . *Jurnal Empati*, 360.
- Johan, R. S. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok. *Jurnal Pendidikan Dan Kependidikan* , 14.
- Kholidiyah. (n.d.). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi. 2013.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling. *Konseling Gusjigang*, Iii, 98.
- Lombogia. (2018). Hubungan Kecanduan Internet dengan Kualitas Tidur pada Siswa SMA Kristen 1 Tomohon. *Jurnal Medik Dan Rehabilitasi (JMR)*, 1(2), 1-8.
- Musikah. (2009). *Cerdasa Dengan Game Online*. Gramedia Pusaka Utama.
- Mustamiin , M. (2019). Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. *Bimbingan Dan Konseling*, 7, 4.
- Nurafni, Murniati, D., & Khairani, M. (2017). Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Negeri (Sdn) Dengan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (Sdit) Di Kota Banda Aceh. *Gender Equality: Internasional Journal Of Child And Gender Studies*, 3, 35.
- Nurlaela. (2017). Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak Di Desa Mailili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Tomalebbi*, 97.
- Parameswara, & Iestari, t. (2021). Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(5).
- P, R. A., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensi Agresi Pada Siswa Kelas Xi Smk X Semarang. *Empati*, 6, 360.

- Rahayu. (2018). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-Siswi Kelas Xi Smk Sunan Ampel Menganti. . *Psikologi*, 1(1), 15-21.
- Rewaju, M. K., & Dkk. (2019). Efficacy Of Emotional Intelligence Technique And Parental Social Class In Fostering Vocational Development Of Secondary School Students In Gombe State Nigeria. *International Journal Of Education*, 11, 137.
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intesitas Bermain *Game Online* Pada Komunitas Game Ingres Di Bandung. *Jurnal Empati*.
- Setyawan, A. A., & Simbolon, D. (2018). Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar. *Jppm*, 11, 13.
- Suciati. (2013). Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 130-135.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: UNY Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suryadi, & Dianto, M. (2018). Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 1, 2.
- Yonandi , R., & Nursalim, M. (2020). Kecanduan *Game Online* (Profil Pecandu, Faktor Penyebab Dan Penanganannya). *BK Unesa*, 11, 765.

L

A

M

P

I

R

A

N



LAMPIRAN PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)
Email : fkip@unismuh.ac.id
Web : <https://fkip.unismuh.ac.id>

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Nomor : 13701/FKIP/A.4-II/VI/1444/2023
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat

Ketua LP3M Unismuh Makassar

Di-

Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Nurlailah
Stambuk : 105311103419
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Tempat/ Tanggal Lahir : Ncera /14-03-2000
Alamat : Jl sultan alauddin 2 Ir 7

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

Wassalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 6 Jumadal Ula 1441 H
05 Juni 2023 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934

Surat pengantar penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBRANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)865588 Makassar 90221 e-mail dp3m@unismuh.ac.id

Nomor : 1689/05/C.4-VIII/VI/1444/2023
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

18 Dzulqa'dah 1444 H
07 June 2023 M

Kepada Yth,

Bapak Gubernur Prov. Sul-Sel

Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal & PTSP Provinsi Sulawesi Selatan
di -

Makassar

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 13701/FKIP/A.4-11/VI/1444/2023 tanggal 5 Juni 2023, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : NURLAILA

No. Stambuk : 10531 1103419

Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Jurusan : Teknologi Pendidikan

Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 9 Juni 2023 s/d 9 Agustus 2023.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Ketua LP3M,



Dr. Abubakar Idhan,MP.
NBM 101 7716



PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougenville No.5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : ptsp@sulselprov.go.id
Makassar 90231

Nomor : 18662/S.01/PTSP/2023 Kepada Yth.
Lampiran : - Walikota Makassar
Perihal : Izin penelitian

di-
Tempat

Berdasarkan surat Ketua LP3M UNISMUH Makassar Nomor : 1689/05/C.4-VIII/VI/1444/2023 tanggal 07 Juni 2023 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

N a m a : NURLAILAH
Nomor Pokok : 105311103419
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

" PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR "

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. 07 Juni s/d 07 Juli 2023

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar
Pada Tanggal 07 Juni 2023

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN
PLT. KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Drs. MUH SALEH, M.Si.
Pangkat : PEMBINA UTAMA MUDA
Nip : 19690717 199112 1002

Tembusan Yth
1. Ketua LP3M UNISMUH Makassar di Makassar;
2. *Pertinggal.*

Surat izin penelitian dari Dinas Penanaman Modal Provinsi Sulawesi Selatan



PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jalan Ahmad Yani Nomor 2, Bulo Gading, Ujung Pandang, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90171
Laman dpmptsp.makassarkota.go.id Pos-el dpmptsp@makassarkota.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070/701/SKP/DPMPTSP/VI/2023

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2018 tentang Penerbitan Keterangan Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kota Makassar Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Organisasi Perangkat Daerah;
 3. Peraturan Walikota Nomor 4 Tahun 2023 tentang Penyelenggaraan Perizinan Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan;
 4. Keputusan Walikota Makassar Nomor 954/503 Tahun 2023 Tentang Pendelegasian Kewenangan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko, Perizinan Non Berusaha dan Non Perizinan yang Menjadi Kewenangan Pemerintah Daerah Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Tahun 2023;
 5. Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Sulawesi Selatan Nomor 18662/5.01/PTSP/2023 Tanggal 07 Juni 2023;
 6. Rekomendasi Teknis Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar Nomor 070/727-II/BKBP/VI/2023 Tanggal 13 Juni 2023.

DENGAN INI MENERANGKAN BAHWA :

Nama : NURLAILAH
NIM / Jurusan : 105311103419 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar
Lokasi Penelitian : Dinas Pendidikan Kota Makassar
Waktu Penelitian : 07 Junis/d 07 Juli 2023
Tujuan : Skripsi
Judul Penelitian : "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR"

Dalam melakukan kegiatan agar yang bersangkutan memenuhi ketentuan sebagai berikut :

1. Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk kepentingan penelitian yang bersangkutan selama waktu yang sudah ditentukan dalam surat keterangan ini.
2. Tidak dibenarkan melakukan penelitian yang tidak sesuai / tidak ada kaitannya dengan judul dan tujuan kegiatan Penelitian.
3. Melaporkan hasil penelitian kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Makassar melalui email bidangpoldagrikesbangpoltmks@gmail.com.
4. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali apabila pemegangnya tidak menaati ketentuan tersebut diatas.

Makassar, 20 Juni 2023



Ditandatangani secara elektronik oleh
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU KOTA MAKASSAR

A. ZULKIFLY, S.STP., M.Si.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE) Badan Siber dan Sandi Negara. Untuk memastikan keaslian tanda tangan elektronik, silakan unggah dokumen pada laman <https://tte.kominfo.go.id/verifyPDF>



Surat izin penelitian Dinas Penanaman Modal Kota Makassar



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN**

Jl. Anggrek No. 2 Kel. Paropo Kec. Panakkukang
Kota Makassar 90231, Sulawesi Selatan

Website : <https://disdik.makassar.go.id> : email : disdikkotamks@gmail.com



IZIN PENELITIAN

NOMOR : 070/855/K/Umkep/VI/2023

Dasar : Surat Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Makassar Nomor : 070/701/SKP/DPMP/TSP/VI/2023 Tanggal 20 Juni 2023 Maka Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar :

MENGIZINKAN

Kepada : Nama : **NURLAILAH**
NIM/Jurusan : 105311103419 / Teknologi Pendidikan
Pekerjaan : Mahasiswa (S1) / UNISMUH
Alamat : Jl. Sultan Alauddin No.59, Makassar

Untuk : Mengadakan *Penelitian di UPT SPF SDI Bontomanai Makassar* dalam rangka *Penyusunan Skripsi* pada *Universitas Muhammadiyah Makassar* dengan judul penelitian:

"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA UPT SPF SDI BONTOMANAI MAKASSAR"

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Harus melapor pada Kepala Sekolah yang bersangkutan.
2. Tidak mengganggu proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah.
3. Harus mematuhi tata tertib dan peraturan di Sekolah yang berlaku.
4. Hasil 1 (satu) exemplar di laporkan kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Makassar.

Demikian izin penelitian ini di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Makassar
Pada Tanggal : 26 Juni 2023

An.KEPALA DINAS
Sekretaris
Hub. : 08123456789
Bag. Umum Dan Kepegawaian



MOH. ARWAN UMAR, S.Pd.M.M
Pangkat : Penata Tk.I
NIP. : 198010012003121009

Surat izin penelitian dari Dinas Pendidikan Kota Makassar



**PEMERINTAH KOTA MAKASSAR
DINAS PENDIDIKAN
UNIT PELAKSANA TEKNIS SATUAN PENDIDIKAN FORMAL
SEKOLAH DASAR INPRES BONTOMANAI**



Jl. Sultan Alauddin II No. 37 / Kec. Tamalate Kota Makassar, Indonesia
NSS : 101196003067 Kode Pos : 90221, Email: bontomanaisdbontomanai@gmail.com NPSN : 40307590

SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
NOMOR : 013/Suket/UPT SPF SDI BM/VII/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala UPT SD Inpres Bontomanai :

Nama : Alimuddin, S.Pd
Nip : 19650317 199211 1002
Jabatan : Kepala UPT
Sekolah : SD Inpres Bontomanai

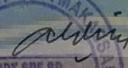
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa dibawah ini:

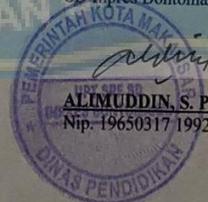
Nama : Nurlailah
No. Stambuk : 105311103419
Program studi : Teknologi Pendidikan
Fakultas : Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Pekerja : Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Makassar
Alamat : Desa Ncera, Kec. Belo, Kab. Bima

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Inpres Bontomanai guna penyusunan skripsi, dengan judul **"PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS TINGGI SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR"**

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 3 Juli 2023
Kepala UPT SPF
SD Inpres Bontomanai


ALIMUDDIN, S. Pd
Nip. 19650317 199211 1 002



Surat Keterangan Telah Meneliti

LAMPIRAN

TABEL PENENTUAN JUMLAH SAMPEL ISAAC DAN MICHAEL DARI
POPULASI TERTENTU DENGAN TARAF KESALAHAN 1%, 5%, DAN 10%

N	S			N	S			N	S		
	1%	5%	10%		1%	5%	10%		1%	5%	10%
10	10	10	10	280	197	155	138	2800	537	310	247
15	15	14	14	290	202	158	140	3000	543	312	248
20	19	18	19	300	207	161	143	3500	558	317	251
25	24	23	23	320	216	167	147	4000	569	320	254
30	29	28	27	340	225	172	151	4500	578	323	255
35	33	32	31	360	234	177	155	5000	586	326	257
40	38	36	35	380	242	182	158	6000	598	329	259
45	42	40	39	400	250	186	162	7000	608	332	261
50	47	44	42	420	257	191	165	8000	613	334	263
55	51	48	46	440	265	195	168	9000	618	335	263
60	55	51	49	460	272	198	171	10000	622	336	263
65	59	55	53	480	279	202	172	15000	635	340	266
70	63	58	56	500	285	205	176	20000	642	342	267
75	67	62	59	550	301	213	182	30000	649	344	268
80	71	65	62	600	315	221	187	40000	563	345	269
85	75	68	65	650	329	227	191	50000	655	346	269
90	79	72	68	700	341	233	195	75000	658	346	270
95	83	75	71	750	352	238	199	100000	659	347	270
100	87	78	73	800	363	243	202	150000	661	347	270
110	94	84	78	850	373	247	205	200000	661	347	270
120	102	89	83	900	382	251	208	250000	662	348	270
130	109	95	88	950	391	255	211	300000	662	348	270
140	116	100	92	1000	399	258	213	350000	662	348	270
150	122	105	97	1100	414	265	217	400000	662	348	270
160	129	110	101	1200	427	270	221	450000	663	348	270
170	135	114	105	1300	440	275	224	500000	663	348	270
180	142	119	108	1400	450	279	227	550000	663	348	270
190	148	123	112	1500	460	283	229	600000	663	348	270
200	154	127	115	1600	469	286	232	650000	663	348	270
210	160	131	118	1700	477	289	234	700000	663	348	270
220	165	135	122	1800	485	292	235	750000	663	348	270
230	171	139	125	1900	492	294	237	800000	663	348	271
240	176	142	127	2000	498	297	238	850000	663	348	271
250	182	146	130	2200	510	301	241	900000	663	348	271
260	187	149	133	2400	520	304	243	950000	663	348	271
270	192	152	135	2600	529	307	245	1000000	663	348	271
								∞	664	349	272

Sumber: Sugiyono (2010:128)

LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN

OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA

Nama Sekolah : SD Inpres Bontomanai Makassar

Kelas : IV-VI

No.	Nama	Aspek aktivitas siswa						Skor
1	A. Muh are	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
2	Abdul gafur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
3	Aisyah sarah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
4	Al shiva aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
5	Alya marayach	✓	✓	✓	✓			40
6	Athifa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
7	Athifa alika	✓	✓		✓		✓	40
8	Keisha al kieswa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
9	Muh. Arham	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
10	Muh. Ridwan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
11	Muh. Aiman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
12	Muh. Faqih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
13	Muh. Farel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
14	Muh. Nurfiqri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
15	Muh. Rafael	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
16	Muh. Rangga	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

17	Muh. Rifki	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
18	Muh. Falen	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
19	Muh. Zulfan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
20	Muh alif	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
21	Muh fadil	✓	✓		✓	✓		40
22	Muh faiz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
23	Muh reqi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
24	Muh wildan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
25	Nasha al aisyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
26	Nur zaiwa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
27	Nurul syahirah	✓	✓		✓		✓	40
28	Revan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
29	Rifki pratiwi	✓	✓		✓	✓		40
30	Riska aprilia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
31	Satria	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
32	Shafira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
33	Salsabila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
34	Sinar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
35	Sitti aisyah	✓	✓		✓	✓	✓	50
36	Sultan nibras	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
37	Siti fatimah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
38	Tri hana putri	✓	✓		✓		✓	40

39	Tri syahrini	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
40	Vairus rakel	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
41	Zabil achmad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
42	Zidm ridho	✓	✓	✓	✓			40
43	Zikra ayu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
44	Abidah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
45	Ahmad	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
46	Anisa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
47	Anugrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
48	Ayu	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
49	Deni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
50	Dian	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
51	Fazila	✓	✓		✓	✓	✓	50
52	Febryani	✓	✓		✓	✓		40
53	Filsa maharani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
54	Fourzyjune arya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
55	Harva radtul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
56	Kesha putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
57	M. adnan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
58	M. andika	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
59	M. awal rezky	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
60	Muh. Syawal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

61	Muh. Akbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
62	Muh. Apriansah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
63	Muh, Hafidz	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
64	Muh dafa	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
65	Naura rifqah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
66	Nur aisyah	✓	✓		✓	✓		40
67	Nur alifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
68	Nur andini	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
69	Nur aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
70	Nur azizah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
71	Nur annisah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
72	Nur hijrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
73	Nurul fahira	✓	✓		✓		✓	40
74	Rahmat al-amin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
75	Rahmawati. S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
76	Rezky amelia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
77	Shafwan zaidun	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
78	Silviani natasya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
79	Suci afriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
80	Syahda nur	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
81	Zaki al fathir	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
82	Abd. Dzakir	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

83	Adelia salsabila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
84	Akbar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
85	Al qadri hairil	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
86	Alif dwi fitrah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
87	Ariel haris	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
88	Dea amanda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
89	Herawati putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
90	Kanza aquina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
91	Muchlisa inaya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
92	Muh. Badraan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
93	Muh. Fauzan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
94	Muhridwan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
95	Muh. Azka	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
96	Muh rayhan	✓	✓		✓		✓	40
97	Muh yusuf	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
98	Naimah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
99	Naufal ramdhan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
100	Nur asmiranda	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
101	Nur faedah azni	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
102	Nur fatimah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
103	Peni pebrianti	✓	✓		✓	✓		40
104	Putri kinanti	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

105	Putri pebriani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
106	Radhitya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
107	Ratu anatas'ya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
108	Ufaira nur afifah	✓	✓		✓	✓		40
109	Ahmad amar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
110	Aljihana aulia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
111	Alya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
112	Azhila	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
113	Azhalam	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
114	Baraka isyraq	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
115	Edy cahya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
116	Fahri aljazair	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
117	Muflihatul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
118	Muh. Arhab	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
119	Muh. Abid	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
120	Muh. Altaf putra	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
121	Muh. Qawiyy	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
122	Muh. Rahman	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
123	Muh. Sahril	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
124	Muh. Syahrul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
125	Muh ridwan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
126	Musdalifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

127	Mutia putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
128	Nabila. S	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
129	Nur asila fatona	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
130	Nur azizah	✓	✓		✓	✓		40
131	Resa pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
132	Rismawati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
133	Rizki tamjiIN	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
134	Syahrul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
135	Syakira nurhat	✓	✓		✓		✓	40
136	Ufaira nur afifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
137	Zahra safira	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
138	Zakira sakia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
139	Andi faqih	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
140	Ahmad adya	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
141	Aisyah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
142	Al gibran	✓	✓		✓	✓		40
143	Alifidza ali	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
144	Andi ichwanul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
145	Anjlia putri	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
146	Azilla maha	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
147	Hidayatullah	✓	✓		✓	✓		40
148	La ode nafriL	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

149	M. kelza	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
150	Muh. Aswar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
151	Muh. Nur yasin	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
152	Muh. Faiz	✓	✓		✓		✓	40
153	Muh. Fajar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
154	Muh. Rayzul	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
155	Muh. Sultan	✓	✓		✓		✓	40
156	Muhammad rafa	✓	✓		✓			30
157	Muh bilal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
158	Musdalifah	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
159	Natsya amelia	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
160	Nurul fahira	✓	✓		✓		✓	40
161	Reski nufail	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
162	St. aisyah	✓	✓		✓		✓	40
163	Tenri ona	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
164	Adhania ruslan	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
165	Agus aryanto	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
166	Akhtar fuadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
167	Algazali	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
168	Aqifah maulidya	✓	✓		✓	✓		40
169	Farawansa	✓	✓		✓		✓	40
170	Juherlina	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60

171	Muh. Rifal	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
172	Muh. Alfian	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
173	Muh. Arjuna	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
174	Muh abidzar	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
175	Muh naizar	✓	✓		✓		✓	40
176	Nur alisha	✓	✓		✓	✓		40
177	Nursafia syam	✓	✓	✓	✓	✓	✓	60
JUMLAH SKOR								10.050

Petunjuk pengisian :

Beri tanda (✓) pada tabel apabila siswa memenuhi dan melakukan kegiatan sesuai aktivitas yang diamati. Tanda (✓) memiliki skor 10.

Keterangan aspek aktivitas siswa:

1. Siswa yang hadir dalam pembelajaran
2. siswa yang mengenal *game online*.
3. siswa yang sering memainkan *game online*
4. Siswa yang bisa membawa gadget disekolah.
5. Waktu bermain lebih besar daripada waktu belajar.
6. Siswa belajar pada saat mendekati ujian saja.

ANGKET INDIKATOR KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

Nama :

Kelas :

Jenis kelamin :

Petunjuk Pengisian :

1. Kuisioner ini merupakan kuisioner indikator kecerdasan emosional yang terdiri atas

15 pertanyaan.

2. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang anda anggap sesuai.

3. Periksa kembali lembar jawaban anda sebelum diserahkan kembali.

4. Atas partisipasi saudara/i diucapkan terimakasih.

Keterangan pilihan jawaban:

1 = Sangat Tidak Setuju

2 = Tidak Setuju

3 = Cukup Setuju

4 = Setuju

5 = Sangat Setuju

Pernyataan Indikator Kecerdasan Emosional

No.	Pernyataan	Nilai				
		SS	S	CS	TS	STS
		(5)	(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Jika teman saya meminjam buku saya tanpa ijin maka saya akan marah					

2.	Saya bisa menjadi penengah dalam perbedaan pendapat yang ada dalam kelas					
3.	Marah merupakan luapan saya ketika menghadapi permasalahan					
4.	Saya selalu mengingatkan orang yang salah /keliru demi menjaga kebaikan					
5.	Saya mengetahui akan kemampuan saya dalam mencapai keberhasilan					
6.	Saya ragu akan kemampuan diri sendiri dalam melaksanakan tugas					
7.	Saya terdorong membantu orang lain sampai benar-benar berhasil					
8.	Saya tau cara menolong seorang teman yang mengalami permasalahan					
9.	Kebahagiaan yang diperoleh orang lain selalu menimbulkan rasa iri dalam diri sendiri					
10.	Saya sering mendapat peringatan ketika mulai malas dalam menyelesaikan pekerjaan					
11.	Saya mampu mengendalikan emosi dan amarah ketika menghadapi permasalahan					
12.	Saya tidak peduli apapun yang dilakukan					

	oleh orang lain					
13.	Saya sering menyapa terlebih dahulu saat berpapasan dengan orang lain					
14.	saya menghadapi masalah, saya yakin dapat menyelesaikan tanpa menimbulkan masalah lain					
15.	Saya lebih memilih diam ketika orang lain berada didekat saya					



Hasil Angket Kecerdasan Emosional Siswa

No	Nama Peserta Didik	Butir indikator kecerdasan emosional															skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1.	A.Muhammad are	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	72	
2.	Abdul gafur salam	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	70	
3.	Aisyah sarah	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	71	
4.	Al shiva aulia	5	4	5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	5	4	69	
5.	Alya marayach	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	72	
6.	Athifa wulandari	5	5	4	4	5	5	5	5	4	3	5	5	5	5	70	
7.	Athifa alika	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72	
8.	Keisha al kieswa	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72	
9.	Muh. Arham	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	72	
10.	Muh. Ridwan	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	71	
11.	Muh. Aiman rezky	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	5	69	
12.	Muh. Faqih	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	69	
13.	Muh. Farel	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	72	
14.	Muh. Nurfiqri	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	69	
15.	Muh. Rafadel	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	72	
16.	Muh. Rangga	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	73	
17.	Muh. Rifki	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	70	
18.	Muh. Falen	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	3	70	
19.	Muh. Zulfan	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	73	
20.	Muhammad alif	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	70	
21.	Muhammad fadhil	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	72	
22.	Muhammad faiz	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	5	71	
23.	Muhammad reqi sofian	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	70	
24.	Muhammad wildan	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	71	
25.	Nasha al aisyah	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	72	
26.	Nur zaiwa	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	69	
27.	Nurul syahirah	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	69	
28.	Revan	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72	

29.	Rifki pratiwi	5	4	5	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	64
30.	Riska aprilia	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	70
31	Satria	5	3	4	5	3	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	66
32	Shafira	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	72
33	Salsabilah	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	70
34	Sinar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	71
35	Sitti aisyah	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	72
36	Sultan nibras	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	72
37	Siti fatimah azzahra	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	71
38	Tri hana putri	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
39	Tri syahrini	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	70
40	Vairus rakel	4	4	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	69
41	Zabil achmad	5	4	4	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	69
42	Zidm ridho	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	67
43	Zikra ayu	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	70
44	Abidah	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	71
45	Ahmad	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	70
46	Anisa	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	65
47	Anugrah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	71
48	Ayu	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	4	5	69
49	Deni	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4	70
50	Dian	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	71
51	Fazila	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	70
52	Febryani	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	69
53	Filsa maharani	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	70
54	Fourzjune arya	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	69
55	Harvan radtul	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
56	Kesha putri	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	73
57	m. adnan	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	71
58	m. andika	5	4	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	68
59	m. awal rezky	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	67
60	Muh. Syawal	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	69
61	Muh. Akbar	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	71
62	Muh. Apriansah	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	68
63	Muh. Hafidz	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	72
64	Muhammad dafa	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	71
65	Naura rifqah	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	68
66	Nur aisyah	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	64
67	Nur alifah	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	67
68	Nur andini	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	72

69	Nur aulia	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	72
70	Nur azizah	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	72
71	Nur khaerunnisa	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	70
72	Nur hijrah	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	70
73	Nurul fahira	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	70
74	Rahmat al-amin	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	71
75	Rahmawati. S	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73
76	Rezky amelia	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
77	Shafwan zaidun	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	72
78	Silviani natasya	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	73
79	Suci afriani	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	72
80	Syahda nur	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	72
81	Zaki al fathir	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	71
82	Abd. Dzakir	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	71
83	Adelia salsabila	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	72
84	Akbar	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	71
85	Al qadri hairil	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	72
86	Alif dwi fitrah	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73
87	Ariel haris	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
88	Dea amanda	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	70
89	Herawati putri	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	73
90	Kanza aquina	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	70
91	Muchlisa inayatillah	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	71
92	Muh. Badraan	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	70
93	Muh. Fauzan	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	4	69
94	Muhridwan	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	71
95	Muh. Azka	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	70
96	Muhammad rayhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
97	Muhammad yusuf	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	71
98	Naimah syafinah	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74
99	Naufal ramdhan	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	72
100	Nur asmiranda	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	71
101	Nur faedah azni	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	72

102	Nur fatimah	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
103	Peni pebrianti	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
104	Putri kinanti	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	73
105	Putri pebriani	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	69
106	Radhitya rahman	5	3	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	71
107	Ratu anatas'ya	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	72
108	Ufaira nur afifah	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74
109	Ahmad amar	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	72
110	Aljihhan aulia	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73
111	Alya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
112	Azhila aileensyach	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
113	Azhlam anugrah	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	70
114	Baraka isyraq	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	72
115	Edy cahya	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
116	Fahri aljazair	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	71
117	Muflihatul firdausya	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	70
118	Muh. Arhab	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	71
119	Muh. Abid aqilah	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	70
120	Muh. Altaf putra	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	70
121	Muh. Qawiyy	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	72
122	Muh. Rahman	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
123	Muh. Sahril saputra I	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	69
124	Muh. Syahrul ramadan	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	73
125	Muhammad ridwan	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	71
126	Musdalifa syam	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	71
127	Mutia putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
128	Nabila. S	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75
129	Nur asila fatona	5	5	5	5	5	5	5	5	1	5	5	4	5	5	5	70
130	Nur azizah	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
131	Resa pratama	5	2	3	4	1	5	4	2	4	1	2	5	3	4	2	47
132	Rismawati	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	69
133	Rizki tamzilN	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	5	4	65

134	Syahrul mubarak	4	5	5	5	5	2	5	5	1	5	5	5	5	5	3	65
135	Syakira nurhat	5	5	4	5	5	2	5	5	3	4	2	3	5	4	4	61
136	Ufaira nur afifa	5	4	4	5	5	5	2	5	4	5	5	5	5	4	5	68
137	Zahra safira	5	5	4	3	1	3	5	5	4	3	2	1	5	1	5	52
138	Zakira sakia	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	72
139	Andi faqih	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	72
140	Ahmad adya surya	4	5	5	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	70
141	Aisyah	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	73
142	Al gibran	5	3	1	5	3	5	4	3	1	5	3	5	5	1	2	51
143	Alifdza ali	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	69
144	Andi ichwanul	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	71
145	Anjlia putri	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	72
146	Azilla maha putri	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	70
147	Hidayatullah	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	71
148	La ode nafri	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	72
149	m. kelza	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	72
150	Muh. Aswar	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	73
151	Muh. Nur yasin	5	4	3	5	3	2	5	5	2	3	4	3	2	4	5	55
152	Muh. Faiz	5	4	4	1	5	2	4	5	1	5	5	1	4	2	4	52
153	Muh. Fajar	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	70
154	Muh. Rayzul	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	71
155	Muh. Sultan bahar	1	5	2	1	1	5	1	3	1	4	1	3	3	3	1	33
156	Muhammad rafal	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	70
157	Muhammad bilal	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	71
158	Musdalifah	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	70
159	Natasya amelia	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	71
160	Nurul fahira	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	73
161	Reski nufail	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	72
162	St. aisyah	5	3	4	5	3	4	5	5	4	2	4	5	1	3	1	54
163	Tenri ona	5	5	4	5	4	5	5	5	3	5	3	5	5	5	5	69
164	Adhania ruslan	4	3	4	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	4	3	49
165	Agus aryanto	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	70

166	Akhtar fuadi	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	69
167	Algazali	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	73
168	Aqifah maulidya	4	4	4	2	5	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	54
169	Farawansa	4	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	69
170	Juherlina	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	72
171	Muh. Rifal	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	71
172	Muh. Alfian	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74
173	Muh. Arjuna	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	70
174	Muhammad abidzar	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	70
175	Muhammad naizar	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	70
176	Nur alisha	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	68
177	Nursafia syam	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74
JUMLAH SKOR																12.315	
RATA-RATA																131	
PERSENTAS																74,01	



Tabel-Tabel Nilai r Product Moment

N	TARAF		N	TARAF		N	TARAF	
	SIGNIFIKAN			SIGNIFIKAN			SIGNIFIKAN	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,347	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105

21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			



DOKUMENTASI



Foto bersama siswa



Foto bersama siswa



Pembagian lembar angket/kuisisioner



Pengisian lembar angket/kuisisioner



Foto bersama kepala sekolah SD Inpres Bontomanai Makassar

RIWAYAT HIDUP



Nurlailah, dilahirkan di Ncera, Kecamatan Belo Kabupaten Bima pada tanggal 14 Maret 2000, anak kedua dari pasangan bapak Abdul wahab dan ibunda Hafsah, peneliti masuk disekolah dasar pada tahun 2007 di Mis Ncera dan tamat 2012, tamat SMP Negeri 03 Belo 2015, dan tamat di SMA Muhammadiyah Kota Bima tahun 2018. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan pada program S1, Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN**

Alamat kantor: Jl. Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Nurlailah
Nim : 105311103419
Program Studi : Teknologi Pendidikan

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	0 %	10 %
2	Bab 2	21 %	25 %
3	Bab 3	10 %	10 %
4	Bab 4	8 %	10 %
5	Bab 5	5 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 25 Agustus 2023
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,



Nurlailah, M.I.P
NIM 904 591

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222
Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588
Website: www.library.unismuh.ac.id
E-mail : perpustakaan@unismuh.ac.id

BAB I Nurlailah 105311103419

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 01:38PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151003268

File name: BAB_I_9.doc (52K)

Word count: 931

Character count: 5910

BAB I Nurlailah 105311103419

ORIGINALITY REPORT

0%

SIMILARITY INDEX



0% INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



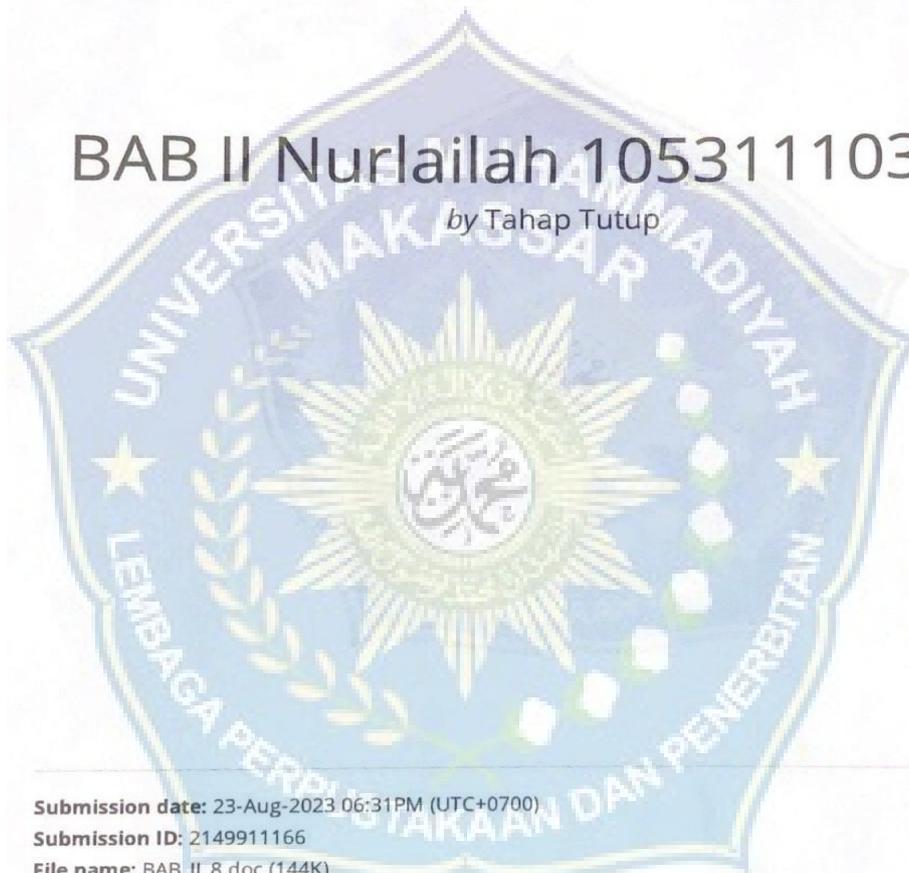
Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%



BAB II Nurlailah 105311103419

by Tahap Tutup



Submission date: 23-Aug-2023 06:31PM (UTC+0700)

Submission ID: 2149911166

File name: BAB_II_8.doc (144K)

Word count: 3430

Character count: 22365

BAB II Nurlailah 105311103419

ORIGINALITY REPORT

21% SIMILARITY INDEX **21%** INTERNET SOURCES **2%** PUBLICATIONS **17%** STUDENT PAPERS

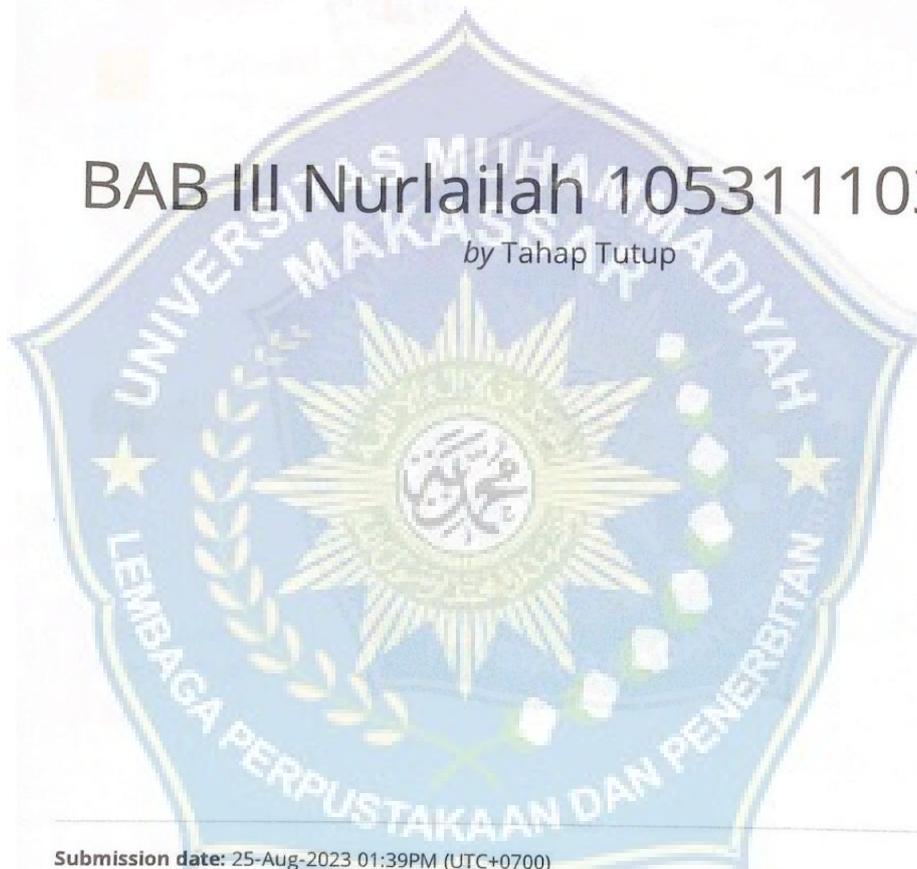
PRIMARY SOURCES

Rank	Source	Percentage
1	repository.radenintan.ac.id Internet Source	13%
2	Submitted to UIN Raden Intan Lampung Student Paper	3%
3	repository2.unw.ac.id Internet Source	3%
4	prin.or.id Internet Source	3%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On

BAB III Nurlailah 105311103419

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 01:39PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151003433

File name: BAB_III_10.doc (102K)

Word count: 1210

Character count: 7609

BAB III Nurlailah 105311103419

ORIGINALITY REPORT

10% SIMILARITY INDEX
8% INTERNET SOURCES
8% PUBLICATIONS
9% STUDENT PAPERS



PRIMARY SOURCES

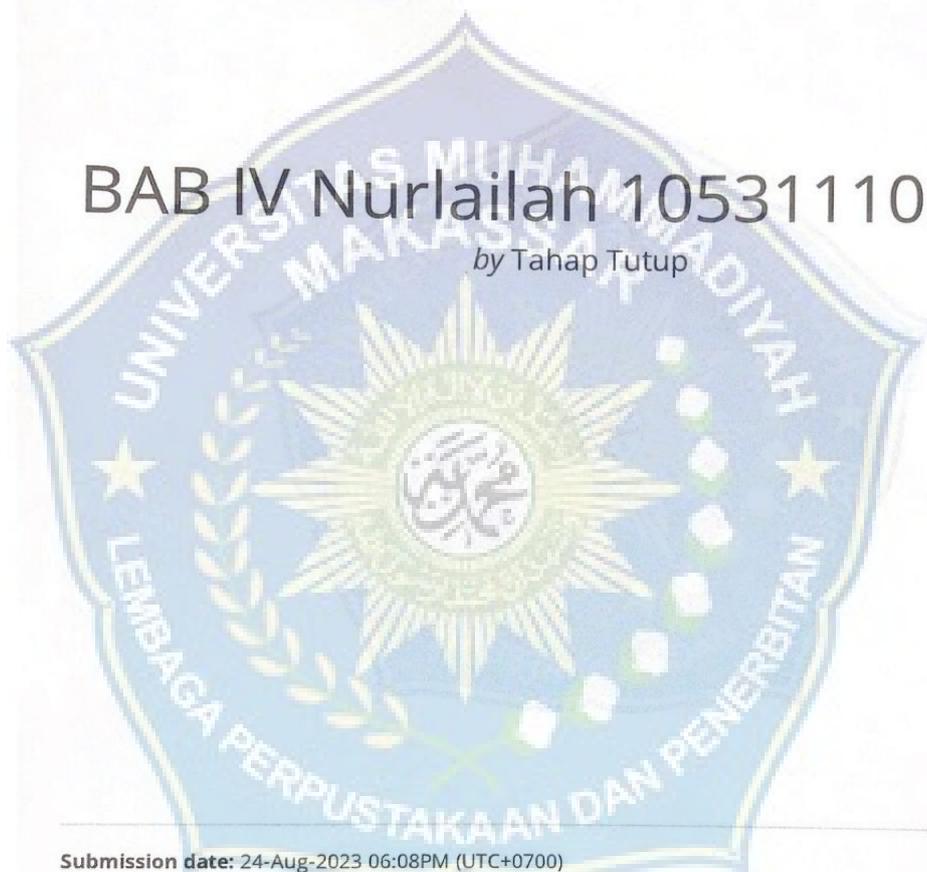
- | | | |
|---|--|----|
| 1 | Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya
Student Paper | 2% |
| 2 | Submitted to Universitas Siswa Bangsa Internasional
Student Paper | 2% |
| 3 | eprints.iain-surakarta.ac.id
Internet Source | 2% |
| 4 | repository.stikes-bhm.ac.id
Internet Source | 2% |
| 5 | repository.unri.ac.id
Internet Source | 2% |
| 6 | repository.uksw.edu
Internet Source | 2% |

Exclude quotes On
Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%

BAB IV Nurlailah 105311103419

by Tahap Tutup



Submission date: 24-Aug-2023 06:08PM (UTC+0700)

Submission ID: 2150460168

File name: BAB_IV_11.doc (67.5K)

Word count: 968

Character count: 6083

BAB IV Nurlailah 105311103419

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX



5%

INTERNET SOURCES

8%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

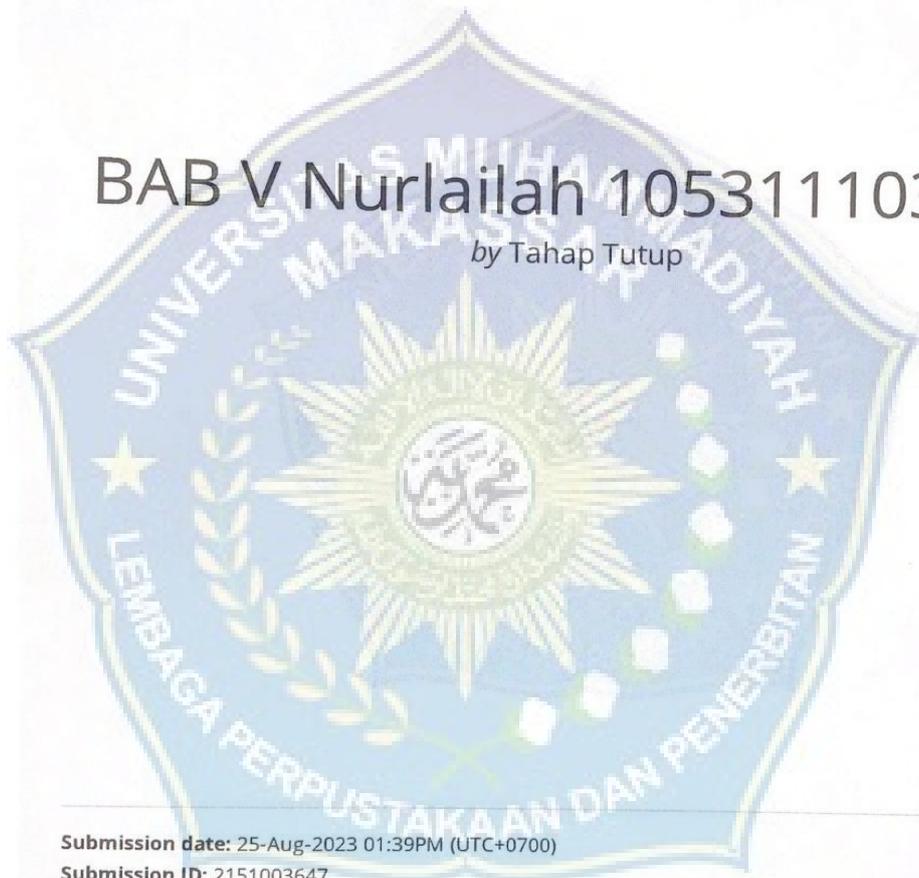
PRIMARY SOURCES

1	Asmayani Asmayani, Nasrah Nasrah, Nurul Magfirah. "Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar", Journal on Education, 2023 Publication	3%
2	Submitted to University of Leicester Student Paper	2%
3	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	2%
4	adoc.pub Internet Source	2%

Exclude quotes On Exclude matches < 2%
Exclude bibliography On

BAB V Nurlailah 105311103419

by Tahap Tutup



Submission date: 25-Aug-2023 01:39PM (UTC+0700)

Submission ID: 2151003647

File name: BAB_V_12.doc (37K)

Word count: 163

Character count: 1039

BAB V Nurlailah 105311103419

ORIGINALITY REPORT

5% SIMILARITY INDEX
5% INTERNET SOURCES
5% PUBLICATIONS
0% STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1 www.scribd.com Internet Source 5%

Exclude quotes On
Exclude bibliography On
Exclude matches < 2%

