

**SKRIPSI**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN  
KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1  
PUNGGUR**

**Oleh:  
CANTIKA AURELIA  
NPM. 2201030014**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H/2026 M**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN  
KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1  
PUNGGUR**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:  
CANTIKA AURELIA  
NPM. 2201030014**

**Dosen Pembimbing : Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 199403042018012002**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
1447 H / 2025 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.uin@metrouniv.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor : -  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh

Nama : Cantika Aurelia  
NPM : 2201030014  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN  
DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF  
1 PUNGGUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI



**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, 08 Desember 2025  
Pembimbing

**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

## **PERSETUJUAN**

Judul : HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN  
KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1  
PUNGGUR  
Nama : Cantika Aurelia  
NPM : 2201030014  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## **DISETUJUI**

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 08 Desember 2025

Pembimbing



**Dea Fara Ningtyas, M.Pd.**

NIP. 19940304 201801 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.un@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: B-2107/Un.36.1/0/PP.00.9/12/2025

Skripsi dengan judul: HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1 PUNGGUR, yang disusun oleh: Cantika Aurelia, NPM. 2201030014, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Senin, 15 Desember 2025.

**TIM PENGUJI**

Penguji I : Dea Tara Ningtyas, M.Pd.

Penguji II : Suhendi, M.Pd.

Penguji III : Firma Andrian, M.Pd.

Penguji IV : Ayyesha Dara Fayola, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**

NIP. 198006072003122003

## **ABSTRAK**

### **HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1 PUNGGUR**

**Oleh:  
Cantika Aurelia**

Latar belakang penelitian ini berangkat dari meningkatnya kecenderungan siswa sekolah dasar bermain game online, yang berpotensi memengaruhi perkembangan emosional siswa. Dampak tersebut meliputi penurunan kemampuan dalam mengontrol emosi, peningkatan kemarahan saat kalah bermain game, berkurangnya konsentrasi dan motivasi belajar, menurunnya empati terhadap perasaan orang lain, serta munculnya perilaku agresif yang mengganggu hubungan sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa di MI Ma'arif 1 Punggur.

Studi ini menerapkan metode kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Peserta penelitian terdiri dari 55 siswa yang dipilih melalui teknik sampling jenuh, dan pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner yang telah diverifikasi kevalidan serta reliabilitasnya untuk menilai frekuensi bermain game online dan tingkat kecerdasan emosional. Selain itu, teknik dokumentasi diterapkan untuk mendapatkan data tambahan, seperti profil sekolah, daftar siswa, serta bukti pelaksanaan penelitian.

Analisis hasil menunjukkan adanya korelasi negatif yang bermakna antara frekuensi bermain game online dan tingkat kecerdasan emosional siswa, dengan koefisien korelasi Pearson sebesar -0,328 dan nilai signifikansi  $p = 0,015$  ( $p < 0,05$ ). Lebih lanjut, koefisien determinasi ( $R^2$ ) mencapai 0,108, yang berarti variabel frekuensi bermain game daring berkontribusi sebesar 10,8% terhadap variasi kecerdasan emosional siswa, sedangkan 89,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti kondisi keluarga, hubungan dengan teman sebaya, pendekatan pengasuhan dari guru dan sekolah, penggunaan media lainnya, serta sifat pribadi siswa. Dengan kata lain, penelitian ini mengonfirmasi bahwa intensitas bermain game online memiliki dampak negatif signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa di MI Ma'arif 1 Punggur. Temuan ini diharapkan dapat dijadikan acuan oleh guru, orang tua, dan pihak sekolah untuk mengelola serta membimbing penggunaan game daring guna mencegah hambatan pada perkembangan emosional siswa.

**Kata kunci:** game online, intensitas bermain, kecerdasan emosional, siswa MI.

## ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cantika Aurelia

NPM : 2201030014

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 8 Desember 2025  
Peneliti,



**Cantika Aurelia**  
**NPM. 2201030014**

## **MOTTO**

*“Ada doa yang diam-diam menjaga, dan ada harapan kecil yang terus mendorong  
untuk tidak menyerah.”*

*“Semua jatuh bangunmu hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang  
menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan  
perasaanmu sebagai manusia”*

**(Baskara Putra – Hindia)**



## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT, atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat disellesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan pintu surgaku, Bapak Ansorudin dan Ibu Siti Maemunah. Dua nama yang selalu menjadi alas doa-doaku. Terima kasih sebesar-besarnya atas segala cinta yang tidak pernah menuntut, memberikan semangat dan motivasi yang tiada henti, nasihat yang meredakan, dan kepercayaan yang membuatku berani melangkah. Kalian adalah alasan paling dalam dari setiap usahaku.
2. Pembimbing skripsi, Ibu Dea Tara Ningtyas, M.Pd. penulis mengucapkan beribu-ribu terimakasih telah memberikan arahan dan bimbingan demi tercapainya penyelesaian tugas akhir ini. Menjadi salah satu mahasiswa bimbingan Ibu adalah anugerah yang selalu penulis syukuri hingga saat ini. Terima kasih Ibu, semoga segala usaha dan pengorbananmu mendapatkan balasan yang setimpal dan selalu diberi kesehatan.
3. Kedua adikku tercinta, Novandini Rista Aulia dan Yuansyah Setya Nugraha. Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penulis menempuh pendidikan ini, terimakasih atas semangat, doa, dan cinta yang diberikan kepada penulis. Tumbuhlah dengan versi yang paling hebat, Adik-adikku.

4. Keluarga besar tercinta, yang mungkin tidak selalu hadir dalam kata-kata, tetapi selalu ada dalam doanya. Dukungan kalian adalah lingkaran aman yang membuatku tidak pernah benar-benar berjalan sendirian.
5. Sahabat-sahabat baikku, Dewi Ratnawati dan Novia Pratama Savitri, yang selalu menemani dalam susah, lelah, maupun masa tenang. Terima kasih atas dorongan, diskusi, dan kebersamaan yang membuat perjalanan ini tidak terasa sendirian.
6. Keluarga besar PGMI 22, terkhusus PGMI B yang senantiasa saling memberikan dukungan, semangat dan perhatian yang luar biasa.
7. Almamater tercinta, UIN Jurai Siwo Lampung.
8. Terakhir, untuk diri saya sendiri Cantika Aurelia, terimakasih atas segala kerja keras dan semangatnya sehingga mampu bertahan dan terus melangkah sejauh ini. Terimakasih kepada jiwa dan raga yang masih tetap tegar dan ikhlas menjalani semuanya hingga sekarang. Terimakasih telah percaya pada keraguan dan kelelahan dalam setiap proses ini, walaupun jalannya terasa berat. Saya bangga pada diri saya sendiri. Bagian ini adalah hadiah kecil untuk keberanianmu selama ini.

## **KATA PENGANTAR**

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji bagi Allah Swt. atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi berjudul “Hubungan Penggunaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional Siswa MI Ma’arif 1 Punggur.” Penyusunan proposal skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan kajian mengenai pengaruh penggunaan game online terhadap kecerdasan emosional siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar berbasis madrasah.

Dalam proses penyusunan proposal ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Swt. atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Prof. Ida Umami, M.Pd.Kons., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, yang telah memberikan fasilitas dan dukungan institusional dalam penyelenggaraan pendidikan.
3. Dr. Siti Anisah, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung, yang telah memberikan pelayanan akademik dan kemudahan administratif selama proses penyusunan proposal ini.

4. Ibu Dea Tara Ningtyas, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, motivasi, serta bimbingan dengan penuh kesabaran.
5. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan dukungan yang tiada henti.
6. Bapak/Ibu dosen serta seluruh civitas akademika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga.
7. Pihak MI Ma'arif 1 Punggur, terutama para guru dan siswa, yang telah bersedia menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini.
8. Sahabat-sahabat serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil.

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, masukan dan tanggapan yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan karya ini. Besar harapan penulis semoga proposal ini dapat bermanfaat bagi pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pendidikan dasar Islam.

Metro, 28 September 2025  
Peneliti,



Cantika Aurelia  
NPM.2201030014

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	8
F. Penelitian Relevan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>14</b>
A. Kecerdasan Emosional Siswa .....	14
1. Pengertian Kecerdasan Emosional .....	14
2. Indikator Kecerdasan Emosional .....	18
3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional .....	21
B. Penggunaan Game Online.....	25
1. Pengertian Game Online .....	25
2. Jenis-Jenis Game Online .....	27

3. Intensitas Bermain Game Online .....	28
4. Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online .....	32
C. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Siswa .....	34
D. Kerangka Berpikir .....	37
E. Hipotesis Penelitian.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>39</b>
A. Rancangan Penelitian .....	39
B. Definisi Operasional Variabel.....	39
1. Intensitas Bermain Game Online .....	39
2. Kecerdasan Emosional .....	40
C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	40
1. Populasi.....	40
2. Sampel.....	41
3. Teknik Sampling .....	41
D. Teknik Pengumpulan Data .....	42
E. Instrument Penelitian .....	44
1. Kisi-kisi Instrument.....	44
2. Uji validitas .....	48
3. Uji Reliabilitas .....	52
F. Teknik Analisis Data.....	53
1. Statistik Deskriptif .....	53
2. Uji Hasil Prasyarat .....	55
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>58</b>
A. Hasil Penelitian .....	58
B. Pembahasan.....	70
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	76
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>78</b>
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran.....	78
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>80</b>

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>84</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>114</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Alternatif Jawaban Angket Game Online (Variabel X) .....	43
Tabel 3.2	Alternatif Jawaban Angket Kecerdasan Emosional (Variabel X) .....	43
Tabel 3.3	Instrumen Variabel X Penggunaan Game Online .....	46
Tabel 3.4	Instrument Variabel Y Kecerdasan Emosional .....	47
Tabel 3.5	Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan Game Online .....	50
Tabel 3.6	Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosional .....	51
Tabel 3.7	Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan Game Online .....	52
Tabel 3.8	Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional .....	53
Tabel 3.9	Rumus Deskriptif Statistik .....	55
Tabel 3.10	Koefisien Korelasi .....	57
Tabel 4.1	Usia Responden .....	60
Tabel 4.2	Kelas Asal Responden .....	61
Tabel 4.3	Deskriptif Statistik Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa MI Ma'arif 1 Punggur .....	62
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Game Mobile Online Siswa MI Ma'arif 1 Punggur .....	63
Tabel 4.5	Deskriptif Statistik Kecerdasan Emosional Siswa MI Ma'arif 1 Punggur .....	64
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional Siswa MI Ma'arif 1 Punggur .....	65
Tabel 4.7	Hasil Uji Normalitas .....	67
Tabel 4.8	Hasil Uji Linearitas .....	67
Tabel 4.9	Uji Korelasi Product Moment .....	68
Tabel 4.10	Hasil Koefisien Determinasi .....	69



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	37
------------------------------------	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Instrumen Penelitian .....	85
Lampiran 2. Data Intensitas Penggunaan Game Online (Variabel X) .....	87
Lampiran 2. Data Kecerdasan Emosional (Variabel Y).....	90
Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas Intensitas Penggunaan Game Online	93
Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas Kecerdasan Emosional .....	94
Lampiran 5. Statistik Deskriptif .....	94
Lampiran 6. Uji Normalitas .....	95
Lampiran 7. Uji Linearitas .....	95
Lampiran 8. Uji Korelasi Product Moment.....	96
Lampiran 9. Uji Koefisien Determinasi .....	96
Lampiran 10. Tabel r.....	97
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian .....	98
Lampiran 12. Outline .....	100
Lampiran 13. Balasan Izin Prasurvey .....	102
Lampiran 14. Surat Bimbingan Skripsi.....	103
Lampiran 15. Surat Balasan Izin Research .....	104
Lampiran 16. Surat Keterangan Pelaksanaan Research .....	105
Lampiran 17. Surat Tugas .....	106
Lampiran 18. Surat Keterangan Bebas Pustaka .....	107
Lampiran 19. Turnitin .....	108
Lampiran 20. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	110

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Selama sepuluh tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat. Indeks pembangunan TIK pada tahun 2020 mencapai 5,59 dari skala 0-10 dan mengalami peningkatan dari angka 5,32 pada tahun 2019. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital semakin luas di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan dasar.<sup>1</sup> Transformasi digital tidak hanya mencakup perkembangan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), tetapi juga mencakup soal bagaimana layanan berbasis internet membawa perubahan besar untuk mengubah cara masyarakat menjalani kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup> Salah satu dampak yang sangat menonjol adalah meningkatnya penggunaan media hiburan digital yaitu game online yang kini sangat mudah di akses melalui handphone, bahkan oleh anak-anak usia sekolah dasar.

Game online merupakan jenis permainan digital yang bisa dimainkan secara daring melalui internet, sehingga para pemain dapat berinteraksi satu sama lain secara langsung dan real-time. Berbagai jenis game online yang semakin berkembang yaitu Massively Multiplayer Online Role Playing Game

---

<sup>1</sup> Peni Candraningtyas Rima Untari, Atika Nashirah Hasyati, Adriyani Syakilah, *Indeks Pembangunan Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2020* (Jakarta: BPS RI, 2020).

<sup>2</sup> Rita Komalasari, "Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19," *Tematik* 7, no. 1 (2020): 38–50, <https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>.

(MMORPG), First Person Shooter (FPS), serta genre strategi dan simulasi.<sup>3</sup> Indonesia menjadi tempat game berbasis kompetisi seperti Mobile Legends, Free Fire, Roblox, FC Mobile sangat diminati oleh kalangan anak-anak dan remaja, termasuk siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI). Salah satu alasannya karena game-game ini mudah diakses serta adanya fitur kompetitif yang mampu memicu semangat bersaing dan memberi sensasi pencapaian meskipun hanya dalam dunia virtual. Kehadiran teknologi kecerdasan buatan (AI) dalam game tersebut membuat pengalaman bermain menjadi lebih menarik dan imersif. Namun, kemajuan teknologi ini juga memiliki sisi negatif, karena semakin membuat pemain betah dan cenderung menghabiskan waktu lebih lama untuk bermain secara terus-menerus.<sup>4</sup>

Meskipun populer di kalangan anak-anak, penggunaan game online secara berlebihan memiliki dampak negatif, terutama terkait perkembangan emosional anak usia sekolah dasar. Berbagai studi kasus menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat mengurangi kemampuan mengendalikan emosi, menyebabkan rasa marah yang berlebihan, mengurangi semangat belajar, meningkatkan perilaku agresif, serta menghambat kemampuan anak dalam memahami emosi orang lain dan emosi diri sendiri.<sup>5</sup> Dalam pandangan Islam,

---

<sup>3</sup> Reihan Putra, Betty Purwandari, and Riri Satria, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Pada MMORPG (Studi Kasus: Final Fantasy XIV)," *JITSI : Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* 4, no. 4 (2023): 171–79, <https://doi.org/10.62527/jitsi.4.4.195>.

<sup>4</sup> Muhamad Riyan Maulana, "Eksplorasi Motivasi Bermain Game Pada Generasi Z: Pendekatan Etnografi Exploring Game Playing Motivation in Generation Z: An Ethnographic Approach," *JICOMP: Journal of Informatics and Computer* 1, no. 2 (2024): 15–23.

<sup>5</sup> Putri Yuliana and Titik Haryati, "Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa," *Jurnal Ilmiah Global Education* 4, no. 3 (2023): 1731–39, <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1214>.

penggunaan waktu untuk hal-hal yang bermanfaat merupakan tanda dari baiknya keislaman seseorang. Rasulullah SAW bersabda:

*“Di antara tanda baiknya Islam seseorang adalah meninggalkan hal yang tidak bermanfaat baginya.”* (HR. Tirmidzi).

Pesan dari hadis ini mengandung ajaran agar setiap aktivitas, termasuk bermain game, dilakukan secara proporsional dan tidak sampai mengganggu kewajiban utama seperti belajar, beribadah, serta menjaga hubungan sosial yang sehat. Penelitian yang dilakukan oleh Misnawati, menegaskan hal ini bahwa ketika anak dilarang bermain game online atau tidak diberi uang untuk bermain di warnet, mereka cenderung merasa gelisah, sedih, atau cepat marah, bahkan kesulitan mengendalikan emosinya hingga menunjukkan kemarahan terhadap orang tua. Dampak dari kecanduan game online ini antara lain perlahan-lahan anak kehilangan hubungan dengan orang lain dan lingkungannya, menurunnya minat serta prestasi di sekolah, dan memburuknya kualitas interaksi sosial di kehidupan nyata.<sup>6</sup>

Hal ini didukung oleh hasil wawancara di MI Ma'arif 1 Punggur yang menunjukkan bahwa adanya siswa yang setelah bermain game online seperti Mobile Legends, Free Fire, Roblox, FC Mobile menjadi lebih sulit mengenali dan mengelola emosi (misalnya ketika marah, mereka sulit menenangkan diri), kehilangan semangat untuk mencapai tujuan, serta tidak peka dan tidak mampu memahami emosi orang lain. Selain itu, hasil wawancara pra-survei dengan beberapa siswa MI Ma'arif 1 Punggur mengungkapkan bahwa intensitas bermain

---

<sup>6</sup> Anggita Apriliyani, “Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional,” *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8, no. 1 (2020): 40, <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>.

game online berdampak pada perilaku sehari-hari mereka. Beberapa siswa menyatakan bahwa mereka sering lupa waktu ketika bermain, lebih senang menghabiskan waktu untuk bermain dibandingkan belajar, serta mudah marah apabila mengalami kekalahan. Kondisi ini menunjukkan adanya kecenderungan penurunan fokus belajar dan kesulitan dalam mengelola emosi, yang dapat dikaitkan dengan aspek kecerdasan emosional.

Kekhawatiran ini semakin didukung oleh bukti empiris dari berbagai penelitian terkait. Pertama, penelitian Rahmawati dan Firman Pakaya (2022) mengidentifikasi korelasi negatif yang signifikan antara frekuensi bermain game online dan kecerdasan emosional siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya, Gorontalo ( $r = -0,256$ ;  $p < 0,05$ ), dengan fokus serupa pada hubungan kedua variabel tetapi berbeda dalam subjek (SMP versus MI).<sup>7</sup> Kedua, penelitian Alivian Akbar dkk (2024) mengungkapkan efek game online seperti Mobile Legends pada kecerdasan emosional pemain umum, mirip dalam aspek keterkaitan game dan emosi namun berbeda pada subjek siswa MI tingkat sekolah dasar.<sup>8</sup> Ketiga, penelitian yg dilakukan oleh Dennis Prajonggi dkk menunjukkan hubungan antara intensitas bermain PUBG dan kecerdasan emosional remaja akhir, dengan kesamaan dalam analisis intensitas permainan dan emosi tetapi perbedaan pada

---

<sup>7</sup> Parman Rahmawati and Pakaya Firman, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo," *Jurnal Psikologi Manusia* 01, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5, <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

<sup>8</sup> Raihan Alivian Akbar Jainuddin, Dwi Santi Rukma, "Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional : Studi Kasus Pengguna Game Mobile Legends," *Proceedings of PsychoNutrition Student Summit* 01, no. 1 (2024).

subjek (remaja akhir versus anak MI) serta jenis game.<sup>9</sup> Keempat yaitu Remy Alexander Pakali dkk mengkaji korelasi antara frekuensi game online dan kecerdasan emosional siswa SMP Kristen Citra Bangsa Kupang, dengan persamaan dalam analisis ketergantungan game dan emosi namun berbeda pada jenjang pendidikan (SMP versus MI) serta konteks (Kristen versus Islam).<sup>10</sup> Kelima, Vira Vertina Hapsari dkk (2025) membahas hubungan game online dengan gangguan emosional siswa SD Negeri Sumberrejo, Magelang melalui metode korelasional kuantitatif, serupa dalam dampak game pada emosi siswa SD tetapi berbeda pada variabel (gangguan emosional versus kecerdasan emosional) dan lokasi.<sup>11</sup> Kelima penelitian ini secara konsisten menunjukkan korelasi negatif antara game online dan aspek emosional, meskipun subjek utamanya adalah remaja/SMP, sehingga penelitian ini mengatasi kesenjangan pada siswa MI. Secara psikologis, pada usia ini anak-anak masih dalam tahap awal perkembangan emosi dan belum memiliki kemampuan yang matang dalam mengenali, memahami, dan mengelola perasaan secara optimal. Hal ini menjadikan siswa pada jenjang tersebut lebih mudah terpengaruh oleh faktor eksternal, termasuk penggunaan game online. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Goleman, fenomena ini memicu kecemasan terhadap penurunan aspek penting dalam kecerdasan emosional anak, seperti kemampuan mengenali perasaan diri sendiri, mengelola

---

<sup>9</sup> Dennis Prajonggi, Ermina Istiqomah, and Rendy Alfiannoor Achmad, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Dengan Emotional Intelligence Pada Remaja Akhir," *Jurnal Kognisia* 4, no. 2 (2025): 97, <https://doi.org/10.20527/kognisia.2021.10.002>.

<sup>10</sup> B. Antonelda M. Wawo Remy Alexander Pakali, Maryati A Barimbing, "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI SMP KRISTEN CITRA BANGSA KUPANG" 3, no. 2 (2021): 22–32.

<sup>11</sup> Vira Vertina Hapsari et al., "Hubungan Hubungan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Pada Siswa SD Negeri Sumberrejo, Kabupaten Magelang," *Borobudur Nursing Review* 5, no. 1 (2025): 74–82, <https://doi.org/10.31603/bnur.12069>.

emosi, motivasi, perasaan simpati, serta menjalin hubungan dengan orang lain.<sup>12</sup> Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian lanjutan di tingkat pendidikan dasar untuk mengetahui lebih dalam dampak intensitas bermain game online terhadap perkembangan kecerdasan emosional, khususnya di tengah maraknya perkembangan teknologi digital yang semakin meluas.

Kecerdasan emosional merupakan salah satu elemen penting dalam perkembangan individu, khususnya pada jenjang pendidikan dasar, di mana anak-anak masih berada dalam tahap awal perkembangan emosi dan karakter sosial. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional yang rendah cenderung mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, mudah merasa frustrasi ketika menghadapi tantangan, dan tidak mampu menetapkan tujuan hidup dengan baik.<sup>13</sup> Dampak dari kurangnya pengendalian emosi ini tidak hanya mempengaruhi aspek psikologis tetapi juga kualitas proses pembelajaran dan hubungan antarpribadi di sekolah maupun di luar sekolah.

Penelitian ini berlandaskan pada teori kecerdasan emosional yang dikembangkan oleh Goleman, yang terdiri dari lima komponen penting: kesadaran diri, pengelolaan emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.<sup>14</sup> Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran yang jelas bagi sekolah dan orang tua dalam merancang kebijakan serta intervensi agar game online dapat dimanfaatkan secara positif sambil meminimalkan kemungkinan dampak buruk terhadap kecerdasan emosional anak-anak.

---

<sup>12</sup> Daniel Goleman, *EMOSIONAL Intelligence* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996).

<sup>13</sup> Goleman.

<sup>14</sup> Yuliana and Haryati, "Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa."



Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan permainan daring dan kecerdasan emosional siswa di MI Ma'arif 1 Punggur. Penelitian ini penting untuk mendukung upaya memperkuat karakter siswa, serta menjadi masukan bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan game online supaya tidak menghambat perkembangan emosional anak.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan pada latar belakang, ada beberapa hal yang bisa diidentifikasi sebagai masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Minat bermain game online seperti Mobile Legends, Free Fire, Roblox, FC Mobile di kalangan siswa MI Ma'arif 1 Punggur cukup tinggi.
2. Ada gejala penurunan kemampuan mengendalikan emosi pada sebagian siswa setelah bermain game online.
3. Beberapa siswa menjadi mudah marah, sulit menenangkan diri, dan kurang peka terhadap perasaan orang lain.

## **C. Batasan Masalah**

Supaya penelitian ini fokus dan tidak melebar, maka ruang lingkupnya dibatasi sebagai berikut:

1. Subjek penelitian hanya siswa kelas IV, V, dan VI di MI Ma'arif 1 Punggur.

2. Aspek kecerdasan emosional yang diukur mengacu pada teori Goleman, meliputi kesadaran diri, pengendalian emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.
3. Penelitian ini difokuskan pada intensitas bermain game online, yang dilihat dari frekuensi dan durasi waktu bermain.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian ini adalah:  
Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game online dengan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur?

#### **E. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### **1. Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan game online dengan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur.

##### **2. Manfaat**

###### **a. Secara Teoretis**

Memberikan kontribusi bagi pengembangan kajian mengenai hubungan penggunaan game online dengan kecerdasan emosional, khususnya pada siswa sekolah dasar di lingkungan madrasah.

###### **b. Secara Praktis**

1. Untuk Sekolah: Menjadi masukan dalam membuat kebijakan terkait penggunaan gawai dan game online di sekolah.
2. Untuk Guru: Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun strategi pembelajaran dan pembinaan karakter.
3. Untuk Orang Tua: Memberikan gambaran dalam mengatur waktu dan jenis permainan daring yang dimainkan anak.
4. Untuk Peneliti Lain: Menjadi referensi dan bahan perbandingan bagi penelitian serupa di masa mendatang.

#### **F. Penelitian Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan firman Pakaya (2022) dengan judul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo”.<sup>15</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian Rahmawati dan firman Pakaya adalah sama-sama meneliti hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional.

---

<sup>15</sup> Rahmawati and Firman, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo.”

Perbedaan penelitian yang disusun oleh Rahmawati dan firman Pakaya, yaitu terletak pada subjek penelitian dilakukan pada siswa SMP Negeri Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo, sedangkan penelitian ini di fokuskan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI).

2. Penelitian yang di lakukan oleh Alivian Akbar, Jainuddin, dan Dwi Rukma Santi (2024) dengan judul “Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional : Studi Kasus Pengguna Game Mobil Legends”.<sup>16</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang sedang penulis lakukan adalah membahas keterkaitan antara penggunaan game online dengan kecerdasan emosional.

Perbedaannya terletak pada subjek penelitian. Penelitian Raihan Alifian Akbar dkk. berfokus pada pengguna game secara umum, sedangkan penelitian ini diarahkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang masih berada dalam tahap perkembangan emosi anak usia sekolah dasar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dennis Prajonggi, Ermina Istiqomah, dan Rendy Alfiannoor Achmad dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Terhadap Emotional Intelligence Pada Remaja Akhir”.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Jainuddin, Dwi Santi Rukma, “Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional : Studi Kasus Pengguna Game Mobile Legends.”

<sup>17</sup> Prajonggi, Istiqomah, and Achmad, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Dengan Emotional Intelligence Pada Remaja Akhir.”

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama mengkaji hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional.

Perbedaannya terletak pada subjek dan jenis game yang digunakan. Penelitian Dennis Prajonggi dkk. berfokus pada remaja akhir dengan objek game PUBG, sementara penelitian ini diarahkan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) dengan objek beberapa game yang lebih populer di kalangan anak usia sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Remy Alexander Pakali, Maryati A. Barimbing, dan Antonelda M. Wawo dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja di SMP Kristen Citra Bangsa Kupang”.<sup>18</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu menganalisis hubungan antara ketergantungan bermain game online dengan kecerdasan emosional. Kedua penelitian tersebut menegaskan bahwa kebiasaan bermain game memiliki keterlibatan terhadap perkembangan emosional seseorang.

Adapun perbedaannya terletak pada subjek penelitian dan jenjang pendidikan. Penelitian Remy Alexander Pakali dkk. dilaksanakan pada siswa SMP Kristen Citra Bangsa Kupang yang sudah memasuki tahap perkembangan awal remaja. Sementara penelitian ini difokuskan pada siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang masih berada dalam fase anak-

---

<sup>18</sup> Remy Alexander Pakali, Maryati A Barimbing, “HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI SMP KRISTEN CITRA BANGSA KUPANG.”

anak dengan perkembangan emosional yang lebih dasar. Selain itu, konteks lembaga pendidikan yang berbeda yaitu sekolah umum Kristen dan madrasah berbasis Islam juga memberikan nuansa perbedaan dari segi lingkungan sosial dan budaya belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Vira Vertina Hapsari, Reni Mareta, dan Septi Wardani (2025) dengan judul “Hubungan Bermain Game Online dengan Gangguan Emosional pada Siswa SD Negeri Sumberrejo Kabupaten Magelang” membahas keterkaitan antara intensitas bermain game online dan kondisi emosional peserta didik sekolah dasar.<sup>19</sup>

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sedang dilakukan penulis terletak pada fokus kajian yang sama-sama menyoroti pengaruh permainan game online terhadap aspek emosional siswa sekolah dasar dengan pendekatan kuantitatif korelasional. Sementara itu, perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti. Penelitian Hapsari dkk. menitikberatkan pada gangguan emosional, sedangkan penelitian penulis berfokus pada kecerdasan emosional. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menelaah dampak negatif dari game online, tetapi juga berusaha memahami sejauh mana permainan tersebut berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mengenali, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi secara positif. Selain itu, penelitian ini dilakukan di MI Ma’arif 1 Punggur,

---

<sup>19</sup> Hapsari et al., “Hubungan Hubungan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Pada Siswa SD Negeri Sumberrejo, Kabupaten Magelang.”

yang menempatkannya dalam konteks pendidikan Islam di sekolah dasar.

Secara akademis, penelitian yang secara khusus membahas hubungan antara penggunaan game online berbasis ponsel dengan kecerdasan emosional siswa MI masih sangat jarang dilakukan. Kebanyakan studi yang ada lebih menekankan pada usia remaja dan tingkat pendidikan menengah, sehingga penelitian ini dapat mengisi kekosongan yang signifikan mengenai efek permainan kompetitif pada anak-anak usia dini di sekolah dasar yang berbasis keislaman di Indonesia. Urgensi dari penelitian ini semakin jelas dengan tingginya penggunaan game online oleh siswa-siswa di sekolah dasar dan dampak yang mulai terasa di lingkungan MI Ma'arif 1 Punggur.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kecerdasan Emosional Siswa**

##### **1. Pengertian Kecerdasan Emosional**

Kecerdasan berasal dari kata dasar cerdas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerdas didefinisikan sebagai keadaan ketika akal budi seseorang berkembang secara optimal, sehingga mampu berpikir jernih dan mampu memahami sesuatu dengan tajam yang disertai dengan pertumbuhan fisik yang sehat.<sup>20</sup> Menurut Gardner dikutip dalam Astaman menjelaskan bahwa kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan masalah, menemukan jawaban atas pertanyaan tertentu serta mempelajari hal-hal baru dengan cepat dan efisien.<sup>21</sup> Binet dan Simon dalam Astaman juga menguraikan tiga aspek utama kecerdasan, yaitu: (1) kemampuan untuk berpikir dan bertindak secara terarah, (2) kemampuan untuk mengubah tindakan bila diperlukan, dan (3) kemampuan internal untuk meninjau pikiran dan pencapaian diri sendiri.<sup>22</sup>

Secara etimologis, istilah emosi berasal dari bahas Prancis yakni emotion, yang berakar dari kata *emouvoir* yang berarti kegembiraan. Kata ini juga diturunkan dari bahasa Latin *emovere*, gabungan dari awalan *e-* (varian *eks*) yang bermakna “keluar” dan *movere* yang berarti “bergerak”.

---

<sup>20</sup> Astaman, “KECERDASAN DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI DAN AL-QUR’AN/HADITS” 1 (2020): 41–50.

<sup>21</sup> Astaman.

<sup>22</sup> Tadkiroatun Musfiroh, “Pengembangan Kecerdasan Majemuk: Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences),” *Lemlit UNY*, 2023, 1–60, <http://repository.ut.ac.id/4713/2/PAUD4404-TM.pdf>.



Secara etimologi, emosi merupakan suatu dorongan yang bergerak keluar.<sup>23</sup> Goleman menyebutkan bahwa emosi adalah perasaan dan pikiran khas yang disertai dengan keadaan biologis maupun psikologis tertentu, serta kecenderungan untuk bertindak.<sup>24</sup>

Menurut Rogers, seorang psikolog humanistik, emosi dipahami sebagai pengalaman subjektif yang muncul dari interaksi antara kesadaran diri dengan lingkungan sekitar.<sup>25</sup> Ia menekankan bahwa emosi merupakan aspek penting dalam proses pertumbuhan serta perkembangan individu. Sejalan dengan itu, dalam buku Manajemen Emosi dijelaskan bahwa emosi merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang mempengaruhi cara seseorang merespons situasi, berinteraksi dengan orang lain serta bagaimana ia memandang dirinya sendiri.

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali, memahami, mengendalikan, serta memanfaatkan emosi secara efektif dalam kondisi apapun. Hal ini mencakup keterampilan individu dalam menjalin hubungan dengan emosi pribadi maupun emosi orang lain secara bijak.<sup>26</sup> Daniel Goleman menjelaskan bahwa kecerdasan emosional

---

<sup>23</sup> Akhmad Fajar Prasetya and I made Sonny Gunawan, *Mengelola Emosi*, K-Media, 2018.

<sup>24</sup> Adya Baskara, Helly P Soetjipto, and Nuryati Atamimi, "Kecerdasan Emosi Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi" 35, no. 2 (2004): 101–15.

<sup>25</sup> Tryana Pipit Muliyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, *Manajemen Emosi*, Journal GEEJ, vol. 7 (Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023).

<sup>26</sup> Arinil Janah, *Kecerdasan Emosional. Mengelola Emosi, Meningkatkan Kualitas Hubungan, Dan Kesejahteraan Pribadi* (Yogyakarta: Hikam Media Utama, 2023), [https://www.google.co.id/books/edition/Kecerdasan\\_Emosional\\_Mengelola\\_Emosi\\_Men/kv5fEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Arinil+Janah,+Kecerdasan+Emosional.+Mengelola+Emosi,+Meningkatkan+Kualitas+Hubungan,+Dan+Kesejahteraan+Pribadi+\(Yogyakarta:+Hikam+Media+Utama,+2023](https://www.google.co.id/books/edition/Kecerdasan_Emosional_Mengelola_Emosi_Men/kv5fEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Arinil+Janah,+Kecerdasan+Emosional.+Mengelola+Emosi,+Meningkatkan+Kualitas+Hubungan,+Dan+Kesejahteraan+Pribadi+(Yogyakarta:+Hikam+Media+Utama,+2023).

merupakan kemampuan seseorang dalam mengelola kehidupan emosinya secara cerdas dengan menjaga keseimbangan antara emosi dan cara mengekspresikannya, yang di wujudkan melalui keterampilan seperti kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, serta keterampilan sosial.<sup>27</sup>

Menurut Shapiro, kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang dalam merasakan dan membangkitkan emosi, menggunakan emosi untuk mendukung proses berpikir, memahami serta memiliki pengetahuan tentang emosi, sekaligus merefleksikannya secara teratur, misalnya dengan mengendalikan emosi dan menunjang perkembangan intelektual.<sup>28</sup> Salovey dan Mayer, mengemukakan bahwa kecerdasan emosional merupakan kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri maupun orang lain, mengendalikan emosi secara tepat, serta memanfaatkan wawasan emosional tersebut untuk meningkatkan kualitas hidup.<sup>29</sup> Dalam pandangan Stein dan Book, kecerdasan emosional dapat dipahami sebagai seperangkat keterampilan yang membantu seseorang menghadapi kompleksitas kehidupan, yang mencakup aspek pribadi, sosial, serta kemampuan mempertahankan diri, dengan mengandalkan

---

<sup>27</sup> Sarmadhan Lubis, *KONSEP KECERDASAN EMOSIONAL SEBAGAI METODOLOGI PRESTASI BELAJAR* (Indonesia: Guepedia, 2020), [https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP\\_KECERDASAN\\_EMOSIONAL\\_SEBAGAI\\_METO/G3A5EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kecerdasan+emosional+menurut+goleman&pg=PA33&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_KECERDASAN_EMOSIONAL_SEBAGAI_METO/G3A5EAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kecerdasan+emosional+menurut+goleman&pg=PA33&printsec=frontcover).

<sup>28</sup> Risma Chintya and Masganti Sit, "Analysis of Daniel Goleman's Theory in the Development of Emotional Intelligence in Early Childhood," *Journal of Psychologi and Child Development* 4, no. 1 (2024): 163, <https://doi.org/10.37680/absorbent>.

<sup>29</sup> Chatarina Suryaningsih et al., *Kecerdasan Emosional Di Era Digital*, 2024.

kecerdasan, akal sehat, serta kepekaan agar mampu menjalani aktivitas sehari-hari secara optimal.<sup>30</sup>

Berbagai ahli mengemukakan definisi dan model kecerdasan emosional, namun tidak seluruhnya relevan untuk digunakan pada penelitian yang berfokus pada siswa sekolah dasar. Di antara berbagai teori yang ada, model yang dikembangkan oleh Goleman dipandang paling sesuai. Indikator yang ditawarkan Goleman seperti kesadaran diri, pengendalian emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial bersifat operasional dan dapat diidentifikasi melalui perilaku anak dalam konteks sekolah. Karakteristik ini berbeda dengan konsep yang dikemukakan Salovey dan Mayer yang menitikberatkan pada proses kognitif dalam memahami dan mengolah informasi emosional. Pendekatan tersebut cenderung lebih abstrak sehingga kurang tepat diterapkan pada siswa MI yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret.

Pandangan Shapiro serta gagasan Stein dan Book turut memberikan pemahaman tambahan mengenai kemampuan seseorang dalam merespons situasi emosional. Meskipun demikian, kedua pendekatan tersebut tidak menyediakan indikator yang cukup rinci untuk menilai aspek-aspek emosional pada anak dalam aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, teori-teori tersebut digunakan sebatas sebagai pendukung dan tidak dijadikan dasar utama dalam operasionalisasi variabel penelitian.

---

<sup>30</sup> Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), [https://www.google.co.id/books/edition/Orientasi\\_Baru\\_Dalam\\_Psikologi\\_Pembelaja/MG-oEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kecerdasan+emosional+menurut+ahli&pg=PA58&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Orientasi_Baru_Dalam_Psikologi_Pembelaja/MG-oEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kecerdasan+emosional+menurut+ahli&pg=PA58&printsec=frontcover).

Dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan anak usia 8–12 tahun, model Goleman menjadi semakin relevan. Pada rentang usia tersebut, anak sedang berkembang dalam hal pengenalan emosi, pengendalian impuls, serta penyesuaian diri dalam interaksi sosial. Aktivitas seperti bermain game online berpotensi memengaruhi aspek-aspek tersebut, baik dalam bentuk pengelolaan reaksi ketika mengalami kekalahan, ekspresi emosional, maupun kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya. Indikator dalam model Goleman memungkinkan penilaian terhadap perubahan yang muncul pada dimensi-dimensi tersebut secara lebih sistematis.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, teori Goleman dipilih bukan hanya sebagai rangkuman pendapat ahli, tetapi sebagai kerangka teoretis yang paling sesuai untuk menjelaskan hubungan antara intensitas bermain game online dan kecerdasan emosional siswa. Pemilihan ini didasarkan pada kesesuaian indikator dengan kondisi perkembangan anak serta relevansinya terhadap konteks permasalahan yang diteliti..

## **2. Indikator Kecerdasan Emosional**

Menurut Daniel Goleman, kecerdasan emosional terdiri dari lima kemampuan dasar yang saling berkaitan, diantara lain:

### **a. Mengenali Emosi Diri**

Kemampuan ini merujuk pada kesadaran seseorang terhadap perasaan yang muncul saat emosi itu terjadi. Kesadaran diri menjadi fondasi kecerdasan emosional, karena individu yang mampu

memahami suasana hati dan pikirannya sendiri akan lebih mampu mengendalikan perilaku. Sebaliknya, jika kurang peka, seseorang cenderung larut dalam aliran emosi dan mudah dikuasai olehnya.

b. Mengelola Emosi

Mengelola emosi berarti kemampuan mengatur perasaan agar dapat diekspresikan secara sehat dan seimbang. Individu yang mampu mengendalikan emosi akan lebih mudah menjaga stabilitas psikologis, karena emosi berlebihan yang bertahan terlalu lama dapat mengganggu ketenangan batin. Kemampuan ini mencakup keterampilan untuk menenangkan diri, mengurangi kecemasan atau kemarahan, mengatasi rasa sedih, serta bangkit kembali dari tekanan emosional yang dialami.

c. Memotivasi Diri Sendiri

Untuk meraih prestasi, seseorang perlu memiliki motivasi dari dalam dirinya. Hal ini ditunjukkan melalui ketekunan dalam menunda kepuasan sesaat, mengendalikan dorongan hati, serta mempertahankan semangat dalam mencapai tujuan. Individu yang mampu memotivasi dirinya cenderung memiliki sikap positif, seperti antusiasme, gairah, optimisme, serta keyakinan terhadap kemampuan diri.

d. Mengenali Emosi Orang Lain (Empati)

Empati adalah kemampuan memahami perasaan, kebutuhan, dan sudut pandang orang lain. Menurut Goleman, orang yang memiliki empati mampu menangkap sinyal sosial, baik yang terlihat maupun tersembunyi, sehingga dapat merespons dengan tepat. Dengan

kemampuan ini, individu lebih peka terhadap emosi orang lain, lebih mudah mendengarkan, serta lebih terbuka dalam menerima perspektif yang berbeda.

e. Membina Hubungan (Keterampilan Sosial)

Membina hubungan mencakup keterampilan menjalin interaksi yang positif dengan orang lain. Kemampuan ini mendukung popularitas, kepemimpinan, serta keberhasilan dalam kehidupan sosial. Komunikasi menjadi aspek mendasar dalam membina hubungan, karena sering kali kesulitan memahami keinginan sendiri maupun orang lain berakar pada kurangnya keterampilan berkomunikasi yang baik. Dengan keterampilan sosial yang memadai, seseorang dapat bekerja sama, menjaga hubungan, dan menyelesaikan konflik secara lebih efektif.<sup>31</sup>

Shapiro menjelaskan bahwa kecerdasan emosional mencakup kemampuan merasakan emosi, memanfaatkan emosi sebagai sarana untuk berpikir, memahami makna emosi, serta mengatur dan mengelolanya secara tepat. Hal ini juga berkaitan dengan pemahaman tentang emosi serta kemampuan merefleksikannya secara konsisten, sehingga emosi dapat dikendalikan dan mendukung perkembangan intelektual individu.

Sementara itu, Salovey dan Mayer mengemukakan bahwa kecerdasan emosional terdiri atas empat dimensi pokok, yaitu: (1)

---

<sup>31</sup> Baskara, Soetjipto, and Atamimi, "Kecerdasan Emosi Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi."

kemampuan mengenali emosi diri sendiri, (2) menggunakan emosi untuk menunjang proses berpikir, (3) memahami emosi, termasuk dinamika dan perubahannya, serta (4) mengelola emosi baik dalam diri maupun dalam hubungan sosial.<sup>32</sup>

Dari kedua pandangan tersebut dapat dipahami bahwa kecerdasan emosional menekankan pada keterampilan mengelola serta memanfaatkan emosi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat maupun dalam menjalin interaksi sosial yang harmonis.

### **3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional**

Kecerdasan emosional dipengaruhi oleh beragam faktor, baik yang bersumber dari dalam diri maupun dari lingkungan sosial, atau bahkan kombinasi keduanya. Goleman mengelompokkan faktor-faktor tersebut menjadi dua, yaitu:

#### **a. Faktor internal**

Faktor ini berasal dari dalam diri individu dan erat kaitannya dengan kondisi otak emosional seseorang.

#### **b. Faktor eksternal**

Faktor ini muncul dari luar individu dan dapat membentuk atau mengubah sikap seseorang. Pengaruhnya bisa datang dari interaksi personal, hubungan dalam kelompok, maupun relasi timbal balik antara individu dan kelompok. Selain itu, pengaruh eksternal juga

---

<sup>32</sup> Chintya and Sit, "Analysis of Daniel Goleman's Theory in the Development of Emotional Intelligence in Early Childhood."

dapat bersifat tidak langsung, misalnya melalui media massa, baik cetak maupun elektronik, serta arus informasi yang semakin maju.<sup>33</sup>

Sejalan dengan itu, menurut Wicaksana dikutip dalam Mukhlisa et al., faktor lain yang dapat memengaruhi kecerdasan emosional meliputi:

a. Faktor keluarga

Keluarga menjadi lingkungan pertama bagi individu untuk belajar berinteraksi dan memahami emosi. Dari keluargalah dasar kecerdasan emosional mulai terbentuk dan berkembang.

b. Faktor budaya

Budaya memengaruhi kecerdasan emosional melalui nilai-nilai dan pola pikir yang diwariskan secara turun-temurun dalam masyarakat, sehingga membentuk cara individu memandang dan merespons emosi.

c. Faktor lingkungan

Lingkungan sekitar juga berperan melalui kebiasaan sosial yang melekat, seperti pola interaksi antarwarga, hubungan dengan tetangga, serta perilaku atau keteladanan tokoh masyarakat.<sup>34</sup>

Selain itu, Agustian juga menegaskan bahwa terdapat faktor lain yang memengaruhi kecerdasan emosional, antara lain:

---

<sup>33</sup> Lubis, *KONSEP KECERDASAN EMOSIONAL SEBAGAI METODOLOGI PRESTASI BELAJAR*.

<sup>34</sup> Putri Mukhlisa et al., "Kecerdasan Emosional/Emotional Intelligence (EQ)," *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2023): 115–27, <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i1.656>.



a. Faktor Psikologis

Faktor ini berasal dari dalam diri individu dan berperan penting dalam membantu seseorang mengelola, mengontrol, serta mengarahkan emosinya agar dapat tercermin dalam perilaku secara tepat dan efektif.

b. Faktor Latihan Emosi

Emosi dapat dilatih melalui aktivitas yang dilakukan berulang-ulang hingga membentuk kebiasaan. Kebiasaan ini kemudian melahirkan pengalaman yang berpengaruh pada pembentukan nilai dalam diri individu. Pengendalian diri tidak muncul secara instan, melainkan melalui latihan dalam menahan dorongan, keinginan, atau reaksi emosional yang negatif agar tidak langsung diluapkan, sehingga individu mampu mengelola emosinya dengan lebih baik.

c. Faktor Pendidikan

Pendidikan menjadi salah satu sarana penting untuk mengembangkan kecerdasan emosional. Melalui proses pendidikan, individu diperkenalkan pada berbagai jenis emosi serta cara mengelolanya dengan tepat. Pendidikan ini tidak hanya berlangsung di sekolah, tetapi juga dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat.<sup>35</sup>

Sementara itu, Hurlock menjelaskan bahwa kecerdasan emosional dipengaruhi oleh beberapa hal berikut:

---

<sup>35</sup> Putri Mukhlisa et al.

a. Kondisi Fisik

Kesehatan tubuh seseorang memiliki pengaruh besar terhadap kestabilan emosinya.

b. Keadaan Psikologis

Aspek psikologis berkaitan erat dengan tingkat intelektual individu. Semakin rendah kemampuan intelektual seseorang, biasanya semakin rendah pula kemampuannya dalam mengendalikan emosi.

c. Lingkungan

Khususnya lingkungan keluarga, memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan emosi individu karena keluarga menjadi tempat pertama seseorang belajar mengenali dan mengelola emosi.<sup>36</sup>

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat dipahami bahwa kecerdasan emosional tidak terbentuk secara tunggal, melainkan dipengaruhi oleh kombinasi faktor internal dan eksternal. Pada anak usia sekolah dasar, faktor eksternal seperti keluarga, lingkungan, dan budaya memiliki peran yang lebih dominan karena anak masih dalam tahap awal perkembangan emosi. Dengan kata lain, kecerdasan emosional berkembang melalui interaksi antara potensi dalam diri dan kondisi lingkungan yang melingkupinya.

---

<sup>36</sup> Putri Mukhlisa et al.

## B. Penggunaan Game Online

### 1. Pengertian Game Online

Menurut KBBI, permainan diartikan sebagai segala sesuatu yang dipakai untuk bermain, baik berupa benda maupun hal lain yang dapat dimanfaatkan dalam aktivitas bermain.<sup>37</sup> Menurut Hurlock, permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan yang tidak hanya memberi hiburan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran dan perkembangan sosial-emosional anak. Tedjasaputra berpendapat bahwa permainan adalah salah satu bentuk aktivitas bermain yang di dalamnya terdapat aturan serta ketentuan yang harus disepakati bersama. Sejalan dengan itu, Ralbi juga menjelaskan bahwa permainan merupakan kegiatan yang terikat oleh aturan dan dalam beberapa kondisi dapat berkembang menjadi sebuah kompetisi atau pertandingan.<sup>38</sup>

Sementara itu, istilah *online* merujuk pada kondisi terhubung dengan jaringan internet. Menurut Putri (2020), *online* berarti suatu aktivitas yang dilakukan melalui koneksi internet secara real-time, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antar individu tanpa batas ruang dan waktu.<sup>39</sup> Hal ini menjadikan aktivitas daring lebih interaktif dibandingkan aktivitas tradisional

---

<sup>37</sup> Siti Nurhayati et al., “GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI,” *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini* 4 nomor 1 (2021): 1–13.

<sup>38</sup> Nurhayati et al.

<sup>39</sup> Tiara Patricia Sanjaya Putri, “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja Di SMA Negeri 4 Medan,” *Universitas Medan Area*, 2023, <https://repository.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/19609/1/188600182> - Tiara Patricia Sanjaya Putri - Fulltext.pdf.

Game online merupakan permainan digital berbasis jaringan internet yang memungkinkan pemain berinteraksi secara langsung dalam waktu nyata. Young menjelaskan bahwa permainan online merupakan jenis permainan yang terhubung melalui jaringan, di mana pemain dapat berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan, menyelesaikan misi, serta memperoleh skor tertinggi di dunia virtual. Dengan kata lain, permainan online adalah permainan berbasis komputer yang dijalankan melalui internet dan dapat dimainkan secara bersamaan oleh banyak orang.

Sementara itu, Horigan menegaskan bahwa permainan online lebih tepat dipandang sebagai sebuah teknologi, bukan sekadar genre atau kategori permainan. Ia melihatnya sebagai mekanisme yang memungkinkan pemain saling terhubung, bukan hanya pola tertentu dalam sebuah permainan.<sup>40</sup> Menurut Romadlan dan Wahdiyati, game online secara sederhana dipahami sebagai sebuah media atau sarana yang menghadirkan permainan yang menuntut koordinasi antara mata, tangan, maupun keterampilan mental, serta berperan sebagai hiburan bagi para pemain atau penggunanya.<sup>41</sup>

Berdasarkan berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa game online adalah jenis permainan digital yang beroperasi melalui jaringan internet dan memberi kesempatan bagi pemain untuk berinteraksi secara langsung tanpa batasan ruang dan waktu. Permainan ini tidak

---

<sup>40</sup> Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional."

<sup>41</sup> Luthfi Nur Alam, Aries Dirgayunita, and Agustriarini Eka Dheasari, "Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo," *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1 (2022): 301–7.

semata-mata berfungsi sebagai hiburan, melainkan juga menuntut adanya aturan, koordinasi fisik serta mental, dan dalam kondisi tertentu dapat berkembang menjadi bentuk kompetisi. Selain itu, game online dipahami sebagai sebuah teknologi yang berperan menghubungkan pemain dalam dunia virtual.

## 2. Jenis-Jenis Game Online

Game online memiliki berbagai jenis yang berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Beberapa jenis game online yang populer antara lain:

### 1) *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG)

Jenis game yang paling populer dikenal adalah *Massive Multiplayer Role-Playing Game* (MMORPG), yaitu permainan berbasis petualangan yang melibatkan banyak pemain untuk berinteraksi dalam satu dunia virtual yang terus berlangsung. Contoh: Ragnarok Online, World of Warcraft.<sup>42</sup>

### 2) *First Person Shooter* (FPS)

Game ini menyajikan pengalaman bermain dari sudut pandang orang pertama yang menekankan refleks, strategi, dan kecepatan berpikir. Contoh: Counter Strike, Point Blank dan Call of Duty.<sup>43</sup>

### 3) *Strategi*

Game yang menuntut kemampuan taktik dan perencanaan, biasanya dimainkan secara real-time. Contoh: Clash of Clans, Age of Empires.

---

<sup>42</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta Selatan: PT. TransMedia, 2011).

<sup>43</sup> Harsan.

#### 4) *Simulasi*

Permainan yang menirukan aktivitas kehidupan nyata, seperti mengemudi, mengelola kota, atau membangun komunitas. Contoh: The Sims, SimCity.

#### 5) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*

Permainan pertempuran tim, di mana dua kelompok pemain saling bertanding untuk menghancurkan markas lawan. Jenis ini menjadi dasar permainan *Mobile Legends* yang sangat populer di Indonesia, termasuk di kalangan anak sekolah dasar.<sup>44</sup>

### 3. Intensitas Bermain Game Online

Menurut Cowie, intensitas merujuk pada kondisi di mana seseorang melakukan suatu kegiatan secara berulang dan memiliki pola frekuensi tertentu. Sementara itu, Griffiths dan rekan-rekannya menyatakan bahwa intensitas bermain game diukur dari jumlah rata-rata jam yang dihabiskan seseorang untuk bermain game setiap minggu.<sup>45</sup> Senada dengan itu, Rahmawati dan Pakaya, menjelaskan bahwa intensitas bermain game online merupakan gambaran keterikatan pemain terhadap game yang diukur melalui seberapa sering (frekuensi) dan seberapa lama (durasi) seseorang bermain dalam periode tertentu.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Antonius Fran Setiawan, *Membuat Studio Game* (Yogyakarta: CreativeThinking indiebooks, 2023).

<sup>45</sup> Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional."

<sup>46</sup> Rahmawati and Firman, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo."

Menurut Horigan, terdapat empat aspek yang membentuk intensitas bermain game online, di antaranya:

a. Frekuensi

Frekuensi merujuk pada seberapa sering seseorang melakukan suatu kegiatan. Dalam konteks bermain game online, frekuensi menunjukkan jumlah kali seorang anak bermain dalam jangka waktu tertentu, misalnya sekali, dua kali, tiga kali, dan seterusnya.

b. Aktivitas

Aktivitas berkaitan dengan lamanya waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain game online. Semakin banyak waktu yang digunakan, semakin tinggi tingkat intensitas aktivitas bermain game online tersebut.

c. Keterlibatan (Engagement)

Keterlibatan mengacu pada tingkat fokus dan perhatian yang diberikan anak saat bermain game online. Semakin tinggi keterlibatan, semakin besar energi dan perhatian yang dicurahkan selama aktivitas bermain berlangsung.

d. Ketergantungan (Dependence)

Ketergantungan menunjukkan sejauh mana anak merasa perlu atau terdorong untuk bermain game online secara rutin. Anak yang

menunjukkan ketergantungan cenderung sulit menghentikan atau mengurangi waktu bermain tanpa merasa gelisah atau tidak nyaman.<sup>47</sup>

Selain itu, Kartini menekankan intensitas bermain game online dapat dilihat dari dua aspek utama, yaitu kuantitas dan aktivitas:

a. Kuantitas

Kuantitas merujuk pada lamanya waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain game online. Semakin lama durasi bermain, semakin tinggi tingkat kuantitas permainan yang dilakukan.

b. Aktivitas

Aktivitas berkaitan dengan frekuensi atau seberapa sering seseorang bermain game. Semakin sering seorang anak bermain, semakin tinggi tingkat aktivitas bermain game online tersebut.<sup>48</sup>

Sementara itu, Angela menyatakan bahwa frekuensi bermain dan durasi waktu bermain merupakan dua aspek utama dalam bermain game. Frekuensi menunjukkan seberapa sering seseorang bermain setiap hari, sedangkan durasi waktu bermain menunjukkan lamanya waktu yang dihabiskan; pemain seringkali menghabiskan waktu berjam-jam untuk menyelesaikan permainan, bukan hanya satu atau dua jam.<sup>49</sup>

Menurut Chaplin, intensitas bermain game online dapat dianalisis melalui empat aspek, yaitu:

---

<sup>47</sup> Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional."

<sup>48</sup> Muhamad Lukman Irvani, "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE ONLINE DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK" 21, no. 1 (2020), <https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>.

<sup>49</sup> Irvani.



### 1) Frekuensi

Frekuensi mengacu pada seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online dalam periode tertentu.

### 2) Lama Waktu

Aspek ini berkaitan dengan durasi atau lamanya waktu yang digunakan untuk bermain game online. Semakin lama waktu yang dihabiskan, semakin tinggi tingkat intensitas bermain.

### 3) Perhatian Penuh

Perhatian penuh menunjukkan tingkat konsentrasi pemain pada game, hingga aktivitas sehari-hari lainnya seperti mandi, makan, beribadah, sekolah, atau istirahat sering kali terabaikan.

### 4) Emosional

Aspek emosional mencakup perasaan yang muncul saat bermain, seperti senang, gembira, marah, atau kesal, yang membuat pemain semakin terlibat dan tenggelam dalam permainan.<sup>50</sup>

Berdasarkan uraian teori para ahli di atas, intensitas bermain game online merupakan suatu gambaran mengenai keterikatan individu terhadap aktivitas bermain game. Intensitas ini tercermin melalui frekuensi dan durasi bermain, serta ditunjang oleh aspek keterlibatan dan ketergantungan emosional. Keempat aspek tersebut saling melengkapi dalam menunjukkan seberapa besar waktu, energi, dan perhatian yang dicurahkan seseorang terhadap permainan.

---

<sup>50</sup> Yesaya Imanuel Nelwan and Dominikus David Biondi Situmorang, "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19," *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 176–88, <https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.

#### 4. Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online

Menurut Young, ada tiga faktor utama yang memengaruhi kecanduan game online, yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis permainan.

##### 1) Gender

Baik laki-laki maupun perempuan dapat tertarik pada game online. Namun, laki-laki cenderung lebih mudah mengalami kecanduan dan menghabiskan waktu bermain lebih lama dibandingkan perempuan. Hal ini sejalan dengan Lumban yang menyatakan bahwa gender dapat memengaruhi tingkat kecanduan seseorang terhadap game online.

##### 2) Kondisi psikologis

Pemain seringkali memikirkan atau bermimpi tentang game, karakter, dan berbagai situasi di dalamnya. Fantasi yang tercipta dari permainan sangat kuat sehingga mendorong pemain untuk terus kembali bermain. Game memberikan kesempatan bagi pemain untuk mengekspresikan diri dan melarikan diri dari kebosanan atau kejenuhan dalam kehidupan nyata.

##### 3) Jenis permainan

Setiap pemain memiliki ketertarikan yang berbeda terhadap jenis game tertentu. Kecanduan dapat muncul karena adanya permainan baru atau tantangan dalam game yang menimbulkan rasa penasaran, sehingga memotivasi pemain untuk terus memainkannya.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Utami Nur Hafsari Putri Dkk, *MODUL KESEHATAN MENTAL* (Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022).

Menurut Yee, terdapat lima faktor motivasi yang mendorong seseorang untuk bermain game online, yaitu:

1) Relationship (Hubungan Sosial)

Pemain terdorong oleh keinginan untuk berinteraksi dan menjalin hubungan dengan orang lain melalui permainan.

2) Manipulation (Manipulasi)

Beberapa pemain merasa puas ketika dapat memanipulasi pemain lain, termasuk melakukan tindakan curang, merendahkan, atau mendominasi pemain lain untuk kepuasan diri.

3) Immersion (Tenggelam dalam Dunia Game)

Pemain menikmati peran sebagai karakter dalam dunia khayal, menyukai alur cerita, dan menciptakan tokoh sesuai sejarah atau tradisi dalam permainan.

4) Escapism (Pelarian dari Realitas)

Bermain game digunakan sebagai cara untuk sementara menghindari stres atau masalah di dunia nyata, sehingga pemain dapat melupakan kesulitan yang dihadapi.

5) Achievement (Pencapaian)

Pemain termotivasi untuk menunjukkan kekuatan atau status di dunia virtual melalui pencapaian tujuan tertentu, seperti mendapatkan item yang melambangkan kekuasaan atau prestise.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Nelwan and Situmorang, "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19."

### C. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Siswa

Intensitas bermain game online menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan psikologis anak, termasuk kecerdasan emosional. Intensitas diukur melalui frekuensi bermain, lamanya waktu yang dihabiskan, keterlibatan emosional, dan ketergantungan anak pada permainan.<sup>53</sup> Semakin tinggi frekuensi dan durasi bermain, maka semakin besar pula dampaknya terhadap kondisi emosional siswa. Pada anak usia Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang masih berada pada tahap perkembangan emosi dasar, aktivitas bermain game online dengan intensitas tinggi dapat membawa konsekuensi yang cukup serius.

Menurut Goleman, kecerdasan emosional merupakan kemampuan individu dalam mengenali emosi diri, mengelola perasaan, memotivasi diri, memahami emosi orang lain, dan membina hubungan sosial.<sup>54</sup> Kecerdasan emosional yang baik akan membantu anak berperilaku adaptif, mampu mengendalikan diri ketika menghadapi tekanan, serta menjalin interaksi sosial secara sehat. Sebaliknya, rendahnya kecerdasan emosional sering kali membuat anak mudah marah, kehilangan motivasi, kurang peka terhadap orang lain, serta mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial.

Bermain game online dalam durasi panjang dapat memengaruhi setiap aspek kecerdasan emosional. Pertama, aspek *kesadaran diri* menjadi terganggu karena anak cenderung larut dalam permainan hingga sulit

---

<sup>53</sup> Apriliyani, "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional."

<sup>54</sup> Goleman, *EMOSIONAL Intelligence*.

mengenali kondisi emosinya sendiri. Kedua, aspek *pengendalian emosi* juga menurun, sebab ketika mengalami kekalahan, anak mudah melampiaskan kemarahan pada teman maupun orang tua. Ketiga, aspek *motivasi* beralih dari tujuan belajar ke pencapaian dalam permainan, sehingga prestasi akademik dapat menurun. Keempat, aspek *empati* berkurang karena interaksi anak lebih banyak terjadi di dunia virtual, sehingga kurang memahami perasaan orang lain di dunia nyata. Kelima, aspek *keterampilan sosial* dapat terhambat karena kebiasaan bermain dalam jaringan mengurangi kesempatan anak berlatih komunikasi tatap muka dan kerja sama nyata dengan teman sebaya.

Hasil penelitian mendukung analisis tersebut. Rahmawati dan Pakaya menemukan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo.<sup>55</sup> Artinya, semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah kemampuan siswa dalam mengelola emosi. Penelitian Dennis Prajonggi, Istiqomah, & Achmad juga menunjukkan bahwa kecanduan bermain game PUBG berdampak pada rendahnya kecerdasan emosional remaja akhir.<sup>56</sup> Hal serupa diungkapkan oleh Remy Pakali, Barimbing, & Wawo, yang menemukan adanya hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Kristen Citra Bangsa Kupang.<sup>57</sup> Meskipun subjek penelitian mereka adalah remaja, temuan

---

<sup>55</sup> Rahmawati and Firman, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo."

<sup>56</sup> Prajonggi, Istiqomah, and Achmad, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Dengan Emotional Intelligence Pada Remaja Akhir."

<sup>57</sup> Remy Alexander Pakali, Maryati A Barimbing, "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di Smp Kristen Citra Bangsa Kupang."

ini memberikan indikasi kuat bahwa pola hubungan tersebut juga dapat berlaku pada anak usia MI, yang justru lebih rentan karena perkembangan emosinya belum matang.

Selain penelitian empiris, teori motivasi bermain game juga mendukung adanya pengaruh intensitas terhadap kecerdasan emosional. Yee (2006) menyebutkan lima faktor pendorong seseorang bermain game online, yaitu kebutuhan berhubungan sosial, manipulasi, pencapaian, imersi, dan pelarian dari kenyataan.<sup>58</sup> Faktor-faktor ini dapat memperkuat keterikatan anak pada game, sehingga mendorong mereka untuk menghabiskan waktu lebih lama dalam permainan. Ketika keterikatan ini semakin tinggi, risiko menurunnya aspek-aspek kecerdasan emosional juga semakin besar.

Pada konteks siswa MI Ma'arif 1 Punggur, observasi awal menunjukkan adanya kecenderungan bahwa anak yang sering bermain Mobile Legends menjadi lebih mudah marah, sulit menenangkan diri, kehilangan motivasi belajar, serta kurang peka terhadap emosi orang lain. Hal ini menandakan bahwa terdapat kaitan nyata antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa di sekolah tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menguji secara empiris hubungan kedua variabel tersebut.

Berdasarkan uraian teori dan hasil penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online memiliki keterkaitan dengan kecerdasan emosional siswa. Semakin tinggi intensitas bermain, maka

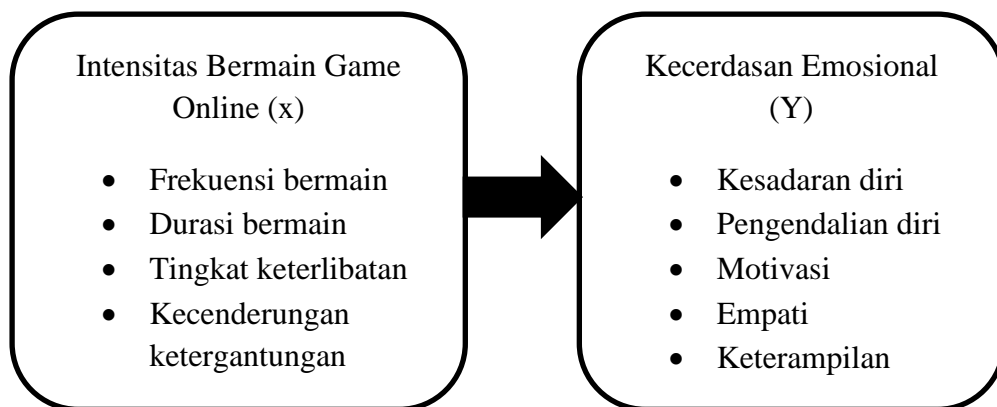
---

<sup>58</sup> Yuliana and Haryati, "Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa."

semakin besar kemungkinan menurunnya aspek kesadaran diri, pengendalian emosi, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Sebaliknya, jika intensitas bermain dapat dikendalikan secara wajar, game online berpotensi menjadi sarana hiburan sekaligus latihan strategi dan kerja sama yang positif. Penelitian ini berupaya memberikan bukti empiris mengenai hubungan tersebut, khususnya pada siswa MI Ma'arif 1 Punggur, sehingga dapat menjadi dasar bagi guru dan orang tua dalam mengarahkan penggunaan game online agar tidak menghambat perkembangan emosional anak.

#### D. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Fenomena yang tampak di lapangan menunjukkan bahwa sebagian siswa MI Ma'arif 1 Punggur memiliki kebiasaan bermain game online. Aktivitas ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga dapat memengaruhi pola perilaku dan aspek psikologis mereka. Jika ditinjau lebih jauh, intensitas bermain game online dapat diukur melalui beberapa indikator, seperti frekuensi bermain, lamanya durasi penggunaan, tingkat keterlibatan, serta adanya kecenderungan ketergantungan.

Intensitas tersebut berpotensi membawa dampak pada kecerdasan emosional siswa. Kecerdasan emosional sendiri mencakup kemampuan individu dalam menyadari perasaan dirinya, mengendalikan emosi, menjaga motivasi, memahami perasaan orang lain (empati), dan membangun keterampilan sosial. Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin besar kemungkinan adanya pengaruh terhadap aspek-aspek tersebut, baik dalam bentuk dampak positif maupun negatif.

Dengan demikian, kerangka berpikir penelitian ini menegaskan adanya hubungan antara variabel intensitas bermain game online (X) dengan kecerdasan emosional (Y). Artinya, perilaku bermain game online yang dilakukan siswa bukan hanya persoalan aktivitas hiburan semata, melainkan dapat berkaitan dengan perkembangan emosional dan sosial mereka dalam kehidupan sehari-hari.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

**1. Hipotesis Nol ( $H_0$ ):**

Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur.

**2. Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ):**

Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur.



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional. Menurut Sugiyono, metode penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang berpijak pada paradigma positivisme. Metode ini diterapkan pada populasi maupun sampel tertentu dengan memanfaatkan instrumen penelitian sebagai alat pengumpulan data. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode kuantitatif atau statistik yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.<sup>59</sup>

Metode korelasional dipilih karena penelitian ini bertujuan mengetahui hubungan antara dua variabel. Syafrida menyatakan bahwa metode korelasional merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, yang ditentukan melalui analisis koefisien korelasi.<sup>60</sup> Dalam hal ini, variabel X adalah intensitas penggunaan game online Mobile Legends, dan variabel Y adalah kecerdasan emosional siswa.

##### **B. Definisi Operasional Variabel**

###### **1. Intensitas Bermain Game Online**

Intensitas bermain game online merupakan suatu gambaran mengenai keterikatan individu terhadap aktivitas bermain game. Intensitas ini tercermin melalui frekuensi dan durasi bermain, serta ditunjang oleh

---

<sup>59</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2020).

<sup>60</sup> Syafrida Hafni Sahir, *METODOLOGI PENELITIAN* (Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022).

aspek keterlibatan dan ketergantungan emosional. Keempat aspek tersebut saling melengkapi dalam menunjukkan seberapa besar waktu, energi, dan perhatian yang dicurahkan seseorang terhadap permainan yang diukur melalui 10 butir instrumen mencakup 4 indikator: frekuensi bermain (hampir setiap hari, waktu luang), durasi bermain (lebih dari 1 jam, lupa waktu), keterlibatan (senang bermain, prioritas vs belajar), dan ketergantungan emosional (gelisah jika tidak bermain, kecewa kalah).

## **2. Kecerdasan Emosional**

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan individu dalam mengenali, memahami, mengelola, dan memanfaatkan emosi secara tepat, baik emosi diri sendiri maupun orang lain. Kecerdasan emosional berperan penting dalam membantu seseorang menghadapi tantangan hidup, menjalin hubungan sosial, serta mendukung perkembangan pribadi dan intelektual yang memengaruhi keberhasilan seseorang dalam kehidupan sehari-hari. yang diukur melalui 10 butir instrumen berdasarkan 5 indikator Goleman: kesadaran diri (tahu emosi diri), pengendalian diri (tenangkan diri), motivasi (berusaha/tujuan), empati (dengarkan/tolong teman), keterampilan sosial (bergaul/kerjasama).

## **C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling**

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek dengan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti

untuk dipelajari.<sup>61</sup> Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa yang bermain game online sebanyak 55 siswa.

## 2. Sampel

Menurut Sugiyono, Sampel dapat diartikan sebagai bagian tertentu dari populasi yang memiliki karakteristik sesuai dengan populasi asalnya. Sampel dipandang sebagai unsur yang sangat krusial dalam suatu penelitian.<sup>62</sup> Dalam penelitian ini, sampel ditentukan berdasarkan kriteria *purposive*, yaitu siswa yang aktif memainkan game online. Berdasarkan hasil pendataan awal, jumlah siswa yang memenuhi kriteria tersebut adalah 55 orang. Karena jumlah populasi relatif kecil dan homogen, teknik pengambilan sampel dilakukan dengan metode *sampling jenuh* (*census*), di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian.

## 3. Teknik Sampling

Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling* dengan metode *purposive sampling*. Menurut Sugiyono, *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel berdasarkan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan peneliti.<sup>63</sup> Pada tahap awal, peneliti menetapkan kriteria untuk menentukan siapa saja siswa yang termasuk kategori pemain aktif *Mobile Legends*. Seluruh siswa yang memenuhi kriteria tersebut kemudian diikutsertakan secara menyeluruh sebagai sampel penelitian dengan pendekatan *census*. Kriteria *purposive* yang digunakan adalah:

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

<sup>62</sup> Sugiyono.

<sup>63</sup> Sugiyono.

- a. siswa yang diketahui aktif memainkan game online.
- b. siswa-siswi yang bersekolah di MI Ma'arif 1 Punggur.
- c. Siswa-siswi berusia 9-13 tahun.
- d. siswa-siswi yang berada pada jenjang kelas IV, V, dan VI.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan tahapan penting dalam penelitian, karena kualitas data yang diperoleh akan menentukan keakuratan hasil penelitian. Sugiyono menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian. Beberapa teknik yang biasa digunakan meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket (kuesioner).<sup>64</sup>

Dalam penelitian ini, peneliti memilih angket (kuesioner) sebagai teknik utama pengumpulan data. Alasan penggunaan angket adalah karena penelitian bersifat kuantitatif, sehingga membutuhkan data yang terukur dalam bentuk angka dan dapat dianalisis secara statistik. Menurut Riduwan, angket merupakan daftar pernyataan yang diberikan kepada responden dengan tujuan memperoleh data sesuai variabel yang diteliti, dan responden cukup memilih jawaban yang tersedia.<sup>65</sup>

Instrumen angket dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu:

- 1) Angket Intensitas Bermain Game Online (Variabel X)

Disusun berdasarkan indikator: frekuensi bermain, lamanya waktu yang dihabiskan, keterlibatan emosional, dan ketergantungan pada permainan.

---

<sup>64</sup> Sugiyono.

<sup>65</sup> Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015).

## 2) Angket Kecerdasan Emosional (Variabel Y)

Disusun berdasarkan aspek kecerdasan emosional menurut Goleman, yaitu: kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.

Untuk memudahkan responden yang merupakan siswa sekolah dasar, pilihan jawaban disajikan dengan menggunakan skala Likert empat kategori yang lebih sederhana, yaitu:

**Tabel 3.1 Alternatif Jawaban Angket Game Online (Variabel X)**

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	Selalu	Sering	Kadang-Kadang	Tidak Pernah
Negatif	1	2	3	4

**Tabel 3.2 Alternatif Jawaban Angket Kecerdasan Emosional (Variabel X)**

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
Positif	4	3	2	1

Dengan menggunakan skala tersebut, setiap responden dapat memilih jawaban sesuai kondisi mereka. Misalnya, apabila responden sering bermain game online lebih dari dua jam sehari, maka ia dapat memilih jawaban “Sering”. Skor yang lebih rendah pada variabel X menandakan bahwa siswa memiliki intensitas bermain game online yang lebih tinggi. Sebaliknya, skor yang lebih tinggi pada variabel Y menunjukkan bahwa siswa memiliki kecerdasan emosional yang lebih baik.

## **E. Instrument Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengukur variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah suatu alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati, di mana fenomena tersebut secara khusus disebut variabel penelitian.<sup>66</sup> Agar menghasilkan data yang akurat dan dapat dipercaya, instrumen penelitian harus memenuhi dua syarat utama, yaitu validitas dan reliabilitas. Validitas menunjukkan sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan reliabilitas menunjukkan tingkat konsistensi hasil yang diperoleh ketika instrumen digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama. Oleh karena itu, instrumen yang valid dan reliabel akan sangat menentukan kualitas hasil penelitian kuantitatif.

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan berupa angket dengan skala Likert empat kategori. Angket disusun berdasarkan indikator dari masing-masing variabel penelitian, dan selanjutnya diuji melalui tahap validitas dan reliabilitas sebelum digunakan untuk pengumpulan data. Secara rinci, instrumen penelitian dijelaskan ke dalam tiga bagian, yaitu:

### **1. Kisi-kisi Instrument**

Kisi-kisi instrumen disusun berdasarkan teori yang menjadi landasan tiap variabel. Penyusunan ini bertujuan agar setiap butir pernyataan memiliki keterkaitan langsung dengan indikator yang diukur.

---

<sup>66</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*.

**a. Kisi-kisi Instrumen Intensitas Bermain Game Online (X)**

Instrumen untuk mengukur intensitas bermain game online disusun dalam bentuk angket tertutup dengan skala Likert empat kategori jawaban. Penyusunan kisi-kisi dilakukan melalui beberapa langkah sistematis sebagai berikut:

- 1) Menentukan variabel penelitian, yaitu intensitas bermain game online (X).
- 2) Menjabarkan variabel ke dalam indikator, berdasarkan teori intensitas penggunaan game online, yang meliputi:
  - a. Frekuensi bermain,
  - b. Durasi bermain,
  - c. Keterlibatan emosional,
  - d. Ketergantungan.
- 3) Menyusun butir pernyataan untuk setiap indikator sesuai dengan fenomena yang ingin diukur.
  - a. Misalnya indikator frekuensi bermain, butir pertanyaan mengenai seberapa sering responden memainkan game online.
  - b. Indikator durasi bermain, butir pertanyaan mengenai berapa lama waktu yang dihabiskan saat bermain.
- 4) Menyusun kisi-kisi instrumen dalam bentuk tabel, sehingga hubungan antara variabel, indikator, nomor item, dan jumlah butir dapat terlihat dengan jelas.

Hasil dari langkah-langkah tersebut ditampilkan pada tabel berikut:

**Tabel 3.3 Instrumen Variabel X Penggunaan Game Online**

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Butir
Intensitas Bermain Game Online (X)	Frekuensi bermain game	1-2	2
	Durasi bermain game	3-4	2
	keterlibatan emosional	5-6	2
	Ketergantungan bermain game	7-10	4
Jumlah			10

**b. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional (Y)**

Kisi-kisi instrumen ini dikembangkan berdasarkan indikator yang diadaptasi dari teori Goleman tentang kecerdasan emosional. Langkah-langkah penyusunan kisi-kisi instrumen untuk variabel Y adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan variabel penelitian, yaitu kecerdasan emosional (Y).
- 2) Menjabarkan variabel ke dalam indikator, berdasarkan teori Goleman yang mencakup lima aspek utama, yaitu:
  - a. Kesadaran diri,
  - b. Pengendalian diri,
  - c. Motivasi,
  - d. Empati,
  - e. Keterampilan sosial.
- 3) Merumuskan butir pernyataan untuk setiap indikator, disesuaikan dengan aspek yang ingin diukur.



- a. Indikator kesadaran diri → pernyataan terkait kemampuan mengenali emosi diri.
  - b. Indikator pengendalian diri → pernyataan terkait kemampuan mengendalikan emosi dalam situasi tertentu.
  - c. Indikator motivasi → pernyataan mengenai dorongan untuk berprestasi dan bertahan menghadapi kesulitan.
  - d. Indikator empati → pernyataan tentang kemampuan memahami perasaan orang lain.
  - e. Indikator keterampilan sosial → pernyataan mengenai kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain.
- 4) Menyusun kisi-kisi instrumen dalam tabel, agar hubungan variabel, indikator, nomor item, dan jumlah butir tampak jelas.

Berikut adalah kisi-kisi instrumen untuk variabel kecerdasan emosional (Y):

**Tabel 3.4 Instrument Variabel Y Kecerdasan Emosional**

Variabel	Indikator	Nomor Item	Jumlah Butir
Kecerdasan Emosional (Y)	Kesadaran diri	1	1
	Pengendalian diri	2, 9	2
	Motivasi	3-4	2
	Empati	5-6	2
	Keterampilan sosial	7, 8, 10	3
Jumlah			10

## 2. Uji validitas

Validitas instrumen berkaitan dengan sejauh mana butir-butir pernyataan dalam angket mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono, instrumen dikatakan valid apabila alat ukur tersebut benar-benar mengukur data dari variabel yang diteliti secara tepat.<sup>67</sup> Dengan kata lain, validitas instrumen menunjukkan ketepatan fungsi ukur dari instrumen tersebut.

Dalam penelitian ini, pengujian validitas dilakukan melalui korelasi *Product Moment Pearson* antara skor tiap butir dengan skor total. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi butir dengan skor total

$N$  = jumlah responden

$X$  = skor pada tiap butir pertanyaan

$Y$  = skor total

Langkah-langkah pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan angket uji coba kepada sejumlah responden yang memiliki karakteristik sama dengan subjek penelitian.

---

<sup>67</sup> Sugiyono.

2. Mengumpulkan data hasil uji coba berupa skor jawaban responden untuk setiap butir pernyataan.
3. Menghitung korelasi antara skor tiap butir dengan skor total menggunakan rumus Product Moment Pearson dengan bantuan program statistik SPSS.
4. Membandingkan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5%.

Kriteria pengujian:

- 1) Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka butir pertanyaan dinyatakan valid.
- 2) Jika  $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ , maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid, sehingga perlu direvisi atau dibuang.

Dengan prosedur ini, hanya butir-butir instrumen yang memenuhi syarat validitas yang akan digunakan dalam pengumpulan data utama penelitian.

Pengujian validitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 22 dengan teknik korelasi Product Moment Pearson. Sebuah butir pernyataan dinyatakan valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar daripada  $r$  tabel. Pada penelitian ini,  $r$  tabel untuk  $N = 55$  ( $df = 53$ ) pada taraf signifikansi 5% adalah 0,266.

#### 1) Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan Game Online (Variabel X)

Tabel berikut menampilkan hasil uji validitas variabel X berdasarkan output SPSS:

**Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Instrumen Intensitas Penggunaan Game Online**

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,646	0,361	Valid
2	0,439	0,361	Valid
3	0,344	0,361	Tidak Valid
4	0,525	0,361	Valid
5	0,711	0,361	Valid
6	0,768	0,361	Valid
7	0,765	0,361	Valid
8	0,588	0,361	Valid
9	0,451	0,361	Valid
10	0,545	0,361	Valid

Tabel 3.5 menunjukkan hasil uji validitas 10 butir instrumen Intensitas Penggunaan Game Online dengan 30 responden. Dari hasil tersebut, 9 butir valid ( $r \text{ hitung } 0,439-0,768 > 0,361$ ) dan 1 butir tidak valid (butir 3:  $r \text{ hitung } 0,344 < 0,361$ ). Butir 3 telah direvisi sehingga seluruh 10 butir valid pada instrumen final.

## 2) Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosional (Variabel Y)

Tabel berikut menampilkan hasil uji validitas variabel X berdasarkan output SPSS:

**Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosional**

Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,405	0,361	Valid
2	0,623	0,361	Valid
3	0,359	0,361	Tidak Valid
4	0,357	0,361	Tidak Valid
5	0,565	0,361	Valid
6	0,501	0,361	Valid
7	0,642	0,361	Valid
8	0,445	0,361	Valid
9	0,330	0,361	Tidak Valid
10	0,498	0,361	Valid
11	0,634	0,361	Valid
12	0,407	0,361	Valid
13	0,526	0,361	Valid
14	0,531	0,361	Valid
15	0,409	0,361	Valid

Tabel 3.6 menampilkan hasil uji validitas terhadap 15 butir instrumen awal Kecerdasan Emosional. Dari uji tersebut, 12 butir valid ( $r$  hitung 0,405-0,642  $>$   $r$  tabel 0,361) dan 3 butir tidak valid (butir 3,4,9). Butir-butir tidak valid dibuang dan 10 butir terbaik yang valid dipilih untuk instrumen final. Butir yang digunakan adalah butir 1,2,5,6,7,8,10,11,12,14\* dengan nilai  $r$  hitung rata-rata 0,526  $>$  0,361).

### 3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen berkaitan dengan konsistensi hasil pengukuran. Menurut Sugiyono, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang relatif konsisten.<sup>68</sup> Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan dengan rumus Cronbach Alpha:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left( 1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\alpha_t^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas instrumen

$k$  = jumlah item pernyataan

$\alpha_i^2$  = varians setiap butir

$\alpha_t^2$  = varians total

Kriteria pengujian:

- 1) Jika  $r_{11} \geq 0,70$ , maka instrumen dinyatakan reliabel.
- 2) Jika  $r_{11} < 0,70$ , maka instrumen dinyatakan kurang reliabel.

Berdasarkan hasil analisis data, hasil realibilitas Variabel X, sebagai berikut:

**Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas Intensitas Penggunaan Game Online**

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,70	0,774	RELIABEL

---

<sup>68</sup> Sugiyono.

**Tabel 3.8 Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional**

KRITERIA PENGUJIAN		
Nilai Acuan	Nilai Cronbach's Alpha	Kesimpulan
0,70	0,757	RELIABEL

## **F. Teknik Analisis Data**

Menurut Sugiyono, analisis data dalam penelitian kuantitatif dilakukan setelah seluruh data dari responden atau sumber lain terkumpul. Tahapan analisis ini meliputi: mengelompokkan data sesuai variabel dan karakteristik responden, menyusun tabulasi data berdasarkan variabel dari semua responden, menyajikan hasil data pada tiap variabel penelitian, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta menghitung guna menguji hipotesis yang telah dirumuskan.<sup>69</sup>

### **1. Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui gambaran umum mengenai data penelitian pada variabel intensitas bermain game online (X) dan kecerdasan emosional siswa (Y). Analisis ini memberikan informasi tentang nilai rata-rata, penyebaran data, serta distribusi skor responden ke dalam kategori rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, analisis deskriptif menjadi tahap awal yang penting sebelum dilakukan uji korelasi. Untuk menghitung ukuran pemusatan data, digunakan rumus rata-rata (mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

---

<sup>69</sup> Sugiyono.

Keterangan:

$\bar{x}$  = nilai rata-rata

$\sum X$  = jumlah skor keseluruhan

$N$  = jumlah responden

Rumus ini digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata dari seluruh skor yang diperoleh responden. Sedangkan untuk mengetahui tingkat penyebaran data digunakan standar deviasi dengan rumus:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{x})^2}{N}}$$

Selain itu, data juga disajikan dalam bentuk persentase kategori, dengan rumus:

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

Keterangan:

$P$  = persentase yang dicari

$f$  = frekuensi

$N$  = jumlah seluruh responden

Kategori skor pada masing-masing variabel ditentukan berdasarkan rentang skor minimum dan maksimum. Untuk menentukan kategori skor, peneliti menggunakan teknik pengelompokan berdasarkan nilai mean dan standar deviasi sebagaimana dikemukakan oleh Azwar, yaitu sebagai berikut:



**Tabel 3.9 Rumus Deskriptif Statistik**

No.	Interval	Kategori
1.	$M + 1,5S < X$	Sangat Tinggi
2.	$M + 0,5S < X \leq M + 1,5S$	Tinggi
3.	$M - 0,5S < X \leq M + 0,5S$	Sedang
4.	$M - 1,5S < X \leq M - 0,5S$	Rendah
5.	$X \leq M - 1,5S$	Sangat Rendah

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : standar deviasi

Melalui analisis deskriptif ini, dapat diperoleh gambaran mengenai seberapa besar intensitas bermain game online siswa dan bagaimana tingkat kecerdasan emosional mereka. Hasilnya menjadi dasar untuk analisis selanjutnya, yaitu pengujian hubungan antarvariabel.

## 2. Uji Hasil Prasyarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menilai apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Prosedur ini penting karena banyak analisis statistik parametrik, termasuk regresi dan korelasi Pearson, mengasumsikan distribusi data normal. Tujuan uji normalitas adalah untuk mengevaluasi pola sebaran data dalam suatu variabel, tanpa memandang apakah data tersebut awalnya berdistribusi normal atau

tidak.<sup>70</sup> Hasil uji normalitas menentukan apakah metode statistik parametrik dapat digunakan atau perlu disesuaikan dengan metode non-parametrik.

### **b. Uji linearitas**

Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan metode Deviation from Linearity untuk menilai apakah hubungan antara variabel independen dan dependen bersifat linear. Asumsi linearitas ini penting karena menentukan jenis persamaan estimasi yang akan digunakan, misalnya persamaan linier, logaritma, kuadratik, kubik, atau inverse.<sup>71</sup> Dalam uji linearitas, hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

- a) Hipotesis nol ( $H_0$ ) diterima jika nilai Deviation from Linearity (DVL) lebih besar dari taraf signifikansi, yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel bersifat linear.
- b) Hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima jika nilai DVL lebih kecil dari taraf signifikansi, yang menunjukkan bahwa hubungan antar variabel tidak bersifat linear.

## **3. Uji Hipotesis**

Untuk mengukur hubungan kedua variabel tersebut digunakan analisis korelasi Product Moment Pearson, karena data yang diperoleh berbentuk skor dan berskala interval. Rumus korelasi Pearson sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

---

<sup>70</sup> Zakaria Sany Pamungkas Mellytul Aini, *Dasar-Dasar Metode Penelitian Pendidikan (Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2025).*

<sup>71</sup> Billy Nugraha, *Pengembangan Uji Statistik (S.I: CV. Pradina Pustaka, 2022).*

Nilai Interpretasi koefisien korelasi menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.10 Koefisien Korelasi**

Nilai r	Tingkat Hubungan
0	Tidak ada hubungan sama sekali ( jarang terjadi)
0,01-0,20	Hubungan sangat rendah rendah atau sangat lemah
0,21-0,40	Hubungan rendah atau lemah
0,41-0,60	Hubungan besar atau cukup kuat
0,61-0,80	Hubungan besar atau kuat
0,81-0,99	Hubungan sangat besar atau sangat besar
1	Hubungan sempurna (jarang terjadi)

Dengan analisis korelasi ini, peneliti dapat mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa, serta seberapa kuat hubungan tersebut.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

#### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

##### **1) Profil MI Ma'arif 1 Punggur**

MI Ma'arif 1 Punggur berdiri pada tanggal 1 Januari 1969 dengan nama **Madrasah Nejo Utomo** yang berdiri di atas tanah 2.500 M<sup>2</sup>. Kemudian berganti nama **Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif 1 Punggur** sesuai dengan SK yang dikeluarkan oleh **Lembaga Pendidikan Ma'arif cabang Lampung Tengah** dengan No : PC/02/A.1/1985, tanggal 07 Januari 1985.

##### **2) Visi, Misi dan Tujuan MI Ma'arif 1 Punggur**

###### **a. Visi**

Menciptakan Generasi yang Berilmu, Berahlakul Karimah, serta Bertanggung Jawab dalam Kehidupan Sosial Beragama Berbangsa dan Bernegara.

###### **b. Misi**

- a) Mengembangkan serta mengamalkan Nilai-nilai Keagamaan yang berdasarkan ahlussunah Waljamaah.
- b) Menumbuhkembangkan warga madrasah akan Tanggung Jawab serta kesadaran Diri.
- c) Meningkatkan Potensi Guru dan Siswa dalam Akademik dan Non Akademik.

- d) Meningkatkan Kualitas dan Kualitas Guru dan Siswa dalam Segala Bidang.
  - e) Meningkatkan Kerjasama Warga Madrasah dengan Orang Tua Siswa, Masyarakat serta Instansi terkait untuk Mengembangkan Mutu Madrasah.
  - f) Menciptakan lingkungan Madrasah yang Lestari, Indah, dan Sehat.
  - g) Terwujudnya Pendidikan Madrasah yang kreatif, Inovatif dan Menyenangkan.
  - h) Terciptanya Madrasah yang Unggul dan Mampu Bersaing serta Berkelanjutan.
- c. Tujuan
- a) Meningkatkan kuantitas dan kualitas sikap siswa dan siswi, dalam kegiatan teori maupun praktik dalam bidang keagamaan, dan Pendidikan Umum.
  - b) Menciptakan Lulusan Madrasah Ibtida'iyah Ma'arif Punggur yang menguasai Ilmu pengetahuan Umum dan Agama
  - c) Menumbuhkan kepedulian dan kesadaran warga madrasa terhadap Keamanan, kebersihan, dan Keindahan Lingkungan

- d) Mengoptimaalkan Kualitas dan kuantitas sarana / prasaaraana yang ada untuk mendukung peningkatan prestasi Akademik maupun non Akademik.

## 2. Deskripsi Hasil Data Penelitian

Data pada penelitian ini mencakup dua variabel utama, yaitu intensitas penggunaan game mobile online dan kecerdasan emosional pada siswa MI Ma'arif 1 Punggur. Kedua variabel tersebut dianalisis untuk melihat gambaran umum kondisi siswa berdasarkan hasil pengisian angket. Untuk memberikan gambaran awal mengenai siapa saja yang terlibat sebagai responden, data mengenai usia dan kelas siswa disusun dalam dua tabel berikut. Penyajian ini dimaksudkan agar kondisi sampel lebih mudah dipahami sebelum memasuki analisis utama. Total siswa yang terlibat berjumlah 55 orang.

**Tabel 4.1 Usia Responden**

Kategori Usia	Jumlah	Persentase
9	4	7%
10	15	27%
11	22	40%
12	12	22%
13	2	4%
<b>Total</b>	<b>55</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel usia yang telah disajikan, dapat dilihat bahwa sebaran usia siswa menunjukkan kelompok terbesar berada pada usia 11 tahun, yaitu 40% (22 siswa). Selanjutnya usia 10 tahun berada pada persentase 27% (15 siswa), dan usia 12 tahun menempati 22% (12 siswa). Adapun usia 9 tahun hanya berjumlah

7% (4 siswa), sedangkan usia 13 tahun menjadi kategori dengan jumlah paling sedikit, yaitu 4% (2 siswa).

**Tabel 4.2 Kelas Asal Responden**

Kategori Kelas	Jumlah	Persentase
4A	9	16%
4B	7	13%
5A	8	15%
5B	9	16%
6A	10	18%
6B	12	22%
<b>Total</b>	55	100%

Merujuk pada tabel kelas, terlihat bahwa kelas 6B merupakan kelompok dengan jumlah responden terbanyak, yakni 22% (12 siswa). Setelah itu diikuti kelas 6A dengan 18% (10 siswa). Pada tingkat kelas V, kelas 5B tercatat sebanyak 16% (9 siswa), sedangkan kelas 5A sebesar 15% (8 siswa). Untuk kelas IV, kelas 4A memiliki 16% (9 siswa) dan kelas 4B berada pada angka 13% (7 siswa).

Setelah mengetahui gambaran mengenai usia dan kelas siswa, analisis selanjutnya diarahkan pada variabel penelitian pertama, yaitu intensitas penggunaan game mobile online. Penjelasan hasil data disajikan sebagai berikut.

#### **a. Intensitas Penggunaan Game Online**

Statistik deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran awal mengenai tingkat intensitas bermain game mobile online pada siswa MI Ma'arif 1 Punggur. Dari 55 responden yang terlibat, diketahui bahwa skor paling rendah adalah 12,00, sedangkan skor tertinggi mencapai 37,00. Nilai rata-rata (mean) sebesar 24,29

menunjukkan bahwa kecenderungan skor siswa berada di sekitar angka tersebut. Standar deviasi sebesar 5,76 yang menandakan bahwa sebaran skor antar siswa cukup beragam, sehingga terdapat perbedaan tingkat intensitas bermain game antara satu siswa dengan yang lainnya. Secara keseluruhan, data ini menggambarkan bahwa intensitas bermain game mobile online pada siswa bervariasi dan layak untuk dianalisis lebih lanjut.

**Tabel 4.3 Deskriptif Statistik Intensitas Bermain Game Mobile Online Siswa MI Ma'arif 1 Punggur**

Statistik	
N	55
Mean	24,29
Standar Deviation	5,76
Minimum	12,00
Maximum	37,00

Apabila data intensitas bermain game mobile online disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka hasilnya menunjukkan penyebaran tingkat intensitas bermain game siswa MI Ma'arif 1 Punggur pada beberapa kategori berdasarkan interval nilai. Adapun distribusi lengkapnya ditampilkan pada tabel berikut.



**Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Game Mobile Online Siswa MI Ma'arif 1 Punggur**

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	$X > 32,93$	Sangat Tinggi	2	3,64%
2.	$27,17 < X \leq 32,93$	Tinggi	19	34,55%
3.	$21,41 < X \leq 27,17$	Sedang	17	30,91%
4.	$15,65 < X \leq 21,41$	Rendah	11	20,00%
5.	$X \leq 15,65$	Sangat Rendah	6	10,91%
Jumlah			55	100%

Jika ditinjau dari tabel distribusi frekuensi, tingkat intensitas bermain game mobile online pada siswa MI Ma'arif 1 Punggur menunjukkan variasi yang cukup beragam. Sebanyak 6 siswa atau 10,91% termasuk dalam kategori “sangat rendah”. Kemudian, 11 siswa atau 20,00% berada pada kategori “rendah”. Pada kategori “sedang”, terdapat 17 siswa atau 30,91%, yang menunjukkan bahwa sebagian siswa berada pada tingkat intensitas yang menengah. Sementara itu, kategori “tinggi” diisi oleh 19 siswa atau 34,55%, dan kategori “sangat tinggi” mencakup 2 siswa atau 3,64%.

Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 24,29, dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain game mobile online siswa MI Ma'arif 1 Punggur secara keseluruhan berada pada kategori “sedang”, karena nilai mean tersebut berada dalam interval kategori tersebut. Dengan demikian, aktivitas bermain game pada siswa cenderung berada pada tingkat yang moderat, tidak terlalu rendah tetapi juga tidak mencapai kategori tinggi secara keseluruhan.

### b. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosional dalam penelitian ini dianalisis untuk memberikan gambaran mengenai kemampuan siswa MI Ma'arif 1 Punggur dalam mengenali, memahami, serta mengelola emosi diri maupun orang lain. Berdasarkan data dari 55 responden, skor terendah berada pada angka 18, sedangkan skor tertinggi mencapai 39. Rata-rata (mean) sebesar 33,40 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat kecerdasan emosional yang berada di sekitar nilai tersebut. Nilai median sebesar 33,00 menandakan bahwa separuh dari responden memperoleh skor pada atau di bawah angka tersebut, sedangkan modus sebesar 34 menunjukkan nilai yang paling sering muncul dalam data.

Standar deviasi sebesar 4,27 mengindikasikan bahwa variasi skor antar siswa tidak terlalu lebar, sehingga kemampuan emosional siswa cenderung berada dalam rentang yang relatif serupa meskipun tetap terdapat perbedaan antar individu. Secara umum, data ini memperlihatkan bahwa kecerdasan emosional siswa berada pada tingkat yang cukup baik dan stabil.

**Tabel 4.5 Deskriptif Statistik Kecerdasan Emosional Siswa MI Ma'arif 1 Punggur**

Statistik	
N	55
Mean	33,40
Standar Deviation	4,27
Minimum	18,00
Maximum	39,00

Apabila data kecerdasan emosional disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka hasilnya menunjukkan penyebaran tingkat kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur pada beberapa kategori berdasarkan interval nilai. Adapun distribusi lengkapnya ditampilkan pada tabel berikut

**Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional Siswa MI Ma'arif 1 Punggur**

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$X > 39,81$	Sangat Tinggi	0	0,0 %
2	$35,54 < X \leq 39,81$	Tinggi	18	32,7 %
3	$31,27 < X \leq 35,54$	Sedang	23	41,8 %
4	$27,00 < X \leq 31,27$	Rendah	9	16,4 %
5	$X \leq 27,00$	Sangat Rendah	5	9,1 %
<b>Jumlah</b>			55	100,0 %

Jika dilihat dari tabel distribusi frekuensi, kecerdasan emosional siswa menunjukkan keragaman tingkat yang cukup jelas. Sebanyak 5 siswa (9,1%) berada pada kategori “sangat rendah”, sementara 9 siswa lainnya (16,4%) termasuk dalam kategori “rendah”. Jumlah terbanyak ditemukan pada kategori “sedang”, yakni 23 siswa (41,8%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kemampuan emosional pada tingkat menengah.

Selain itu, terdapat 18 siswa (32,7%) yang berada pada kategori “tinggi”, menunjukkan bahwa kelompok ini telah memiliki kemampuan pengelolaan emosi yang lebih baik dibandingkan siswa lainnya. Sementara itu, tidak ada siswa yang mencapai kategori sangat tinggi karena tidak ada skor yang melebihi batas interval

kategori tersebut. Dengan melihat posisi nilai rata-rata yang berada dalam kategori sedang, dapat diambil kesimpulan bahwa secara keseluruhan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur berada pada tingkat sedang. Artinya, kemampuan siswa dalam mengenali dan mengelola emosi sudah cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut untuk meningkatkan keterampilan emosionalnya.

### **1. Uji Prasyarat**

Analisis data dalam penelitian ini membutuhkan beberapa langkah pengujian awal agar hasil pengujian hipotesis dapat dipertanggungjawabkan. Sebelum melakukan uji hipotesis, terdapat sejumlah uji prasyarat yang harus dipenuhi terlebih dahulu. Uji prasyarat tersebut mencakup beberapa prosedur penting sebagai dasar kelayakan analisis selanjutnya.

#### **a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk memastikan bahwa nilai residual dari model regresi tersebar secara normal. Hal ini penting karena beberapa teknik analisis statistik hanya dapat digunakan apabila asumsi normalitas terpenuhi. Pengujian dilakukan menggunakan metode Kolmogorov–Smirnov, dengan ketentuan bahwa data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi menunjukkan  $p > 0,05$ . Sebaliknya, apabila nilai signifikansi berada pada  $p < 0,05$ , maka residual dianggap tidak mengikuti pola sebaran normal. Hasil uji normalitas ditampilkan melalui Tabel berikut ini.

**Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas**

Statistik	Nilai
N	55
Mean Residual	0,000
Std. Dev Residual	4,035
Kolmogorov–Smirnov Z	0,116
Sig. (Asymp. 2-tailed)	0,062

Berdasarkan hasil uji Kolmogorov–Smirnov, diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,062 > 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa data residual berdistribusi normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas ini, model regresi dapat dianalisis menggunakan teknik statistik parametrik karena tidak terdapat penyimpangan distribusi yang berarti pada residual.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah hubungan antara intensitas bermain game mobile online (X) dan kecerdasan emosional (Y) membentuk pola garis lurus. Suatu hubungan dikatakan linear apabila nilai signifikansi ( $p$ )  $> 0,05$ , sedangkan jika  $p < 0,05$  maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Hasil uji linearitas ditampilkan pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas**

Hubungan	P Sig.	Keterangan
Penggunaan game online dengan kecerdasan emosional siswa	$0,016 < 0,05$	Tidak Linear

Berdasarkan hasil uji linearitas pada tabel ANOVA, nilai deviation from linearity sebesar 0,016 ( $< 0,05$ ) menunjukkan adanya penyimpangan dalam pola hubungan yang sepenuhnya linear. Hal ini berarti hubungan antara penggunaan game online dan kecerdasan emosional siswa tidak sepenuhnya membentuk pola linear yang konsisten. Meskipun hubungan antara kedua variabel tidak sepenuhnya linear, analisis korelasi Pearson tetap digunakan untuk melihat arah dan kecenderungan hubungan antara variabel, dengan mempertimbangkan keterbatasan hasil uji linearitas tersebut.

## 2. Uji Hipotesis

### a. Uji Korelasi Product Moment

Hasil analisis korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game mobile online dengan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur. Tabel berikut menyajikan koefisien korelasi, tingkat signifikansi, dan jumlah responden yang dianalisis.

**Tabel 4.9 Uji Korelasi Product Moment**

		Game Online	Kecerdasan Emosional
Game Online	Pearson Correlation	1	-.328*
	Sig. (2-tailed)		.015
	N	55	55
Kecerdasan Emosional	Pearson Correlation	-.328*	1
	Sig. (2-tailed)	.015	
	N	55	55

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

Berdasarkan nilai  $r$  hitung (*Pearson Correlations*) yaitu  $-0,328$  yang di peroleh maka kriteria kekuatan hubungan antara variabel penggunaan game online dengan kecerdasan emosional mempunyai hubungan rendah atau lemah, namun secara statistik signifikan  $p = 0,015 < 0,05$ , yang menunjukkan adanya hubungan negatif signifikan antara penggunaan game online dengan kecerdasan emosional siswa di MI Ma'arif 1 Punggur. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas bermain game online, kecerdasan emosional siswa cenderung menurun, sedangkan siswa dengan intensitas bermain game online yang rendah menunjukkan kecerdasan emosional yang lebih tinggi.

b. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel independen terhadap variabel dependen dengan cara mengalikan nilai  $R$  Square  $\times 100$  agar diperoleh persentase hubungan antarvariabel. Hasil perhitungan dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 4.10 Hasil Koefisien Determinasi**

Variabel	R	R Square	Keterangan
Penggunaan Game Online*Kecerdasan Emosional	0,328	0,108	10,8%

Dari tabel tersebut bahwa  $R$  Square = 0,108, yang jika dikonversi ke persentase ( $0,108 \times 100$ ) menjadi 10,8%. Artinya, penggunaan Game Online memberikan sumbangan sebesar 10,8% terhadap kecerdasan emosional siswa, sementara 89,2% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penelitian ini.

## B. Pembahasan

Penelitian ini mengungkapkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa MI Maarif 1 Punggur. Nilai korelasi Pearson sebesar  $-0,328$  dengan signifikansi  $p = 0,015$  mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, maka semakin rendah kecerdasan emosional siswa. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari  $0,05$ , maka hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima, sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain game dan kecerdasan emosional bukan kebetulan statistik, melainkan fenomena yang nyata terjadi pada siswa sekolah dasar di tengah meningkatnya penggunaan game online.

Dari perspektif teori kecerdasan emosional Daniel Goleman, hubungan negatif tersebut dapat dijelaskan melalui lima aspek utama kecerdasan emosional, yakni kesadaran diri, pengelolaan emosi, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial. Pada masa akhir kanak-kanak hingga awal remaja, kelima aspek ini berkembang pesat dan membutuhkan pengalaman sosial yang kaya. Namun, tingginya intensitas bermain game online cenderung mengalihkan pengalaman sosial anak ke dunia virtual yang kurang menstimulasi perkembangan emosional secara optimal.

Pada aspek kesadaran diri, Goleman menekankan pentingnya anak belajar mengenal emosi dalam dirinya. Namun fokus yang berlebihan pada permainan membuat anak kurang memperhatikan kondisi emosionalnya sendiri. Menurut Rogers, emosi hanya bisa dipahami melalui kesadaran diri



yang terbangun dari interaksi dengan lingkungan nyata. Anak yang banyak menghabiskan waktu di dunia permainan yang cepat tidak mendapatkan kesempatan memahami sinyal emosional seperti rasa cemas atau marah, sehingga fondasi kecerdasan emosional melemah.<sup>72</sup>

Pada aspek pengelolaan emosi, anak yang bermain game dengan intensitas tinggi biasanya terbiasa menghadapi situasi yang membuat emosinya cepat berubah, seperti saat menang, kalah, atau berada dalam kondisi menegangkan dalam permainan. Game, terutama jenis MOBA, menuntut respons yang impulsif, sehingga anak terbiasa mengekspresikan emosinya secara spontan tanpa melalui proses pengendalian yang baik. Hal ini bertentangan dengan konsep Goleman yang menyatakan bahwa pengelolaan emosi memerlukan kemampuan untuk menenangkan diri dan menunda reaksi spontan. Penelitian Griffiths juga mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa intensitas bermain game yang tinggi dapat memicu ledakan emosional karena stimulasi sistem saraf yang terus-menerus. Akibatnya, anak yang terlalu sering bermain game cenderung lebih mudah marah, kesal, atau frustrasi, dan pola perilaku ini terbawa ke kehidupan sehari-hari.<sup>73</sup>

Selanjutnya aspek motivasi diri, game online biasanya memberikan imbalan instan, seperti naik level atau mendapatkan item tertentu. Imbalan

---

<sup>72</sup> Júlia Gisbert et al., “Emotional Intelligence and Gaming Disorder Symptomatology : A Systematic Review and Meta - Analysis,” *Adolescent Research Review* 9, no. 4 (2024): 621–46, <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00233-3>.

<sup>73</sup> Ana Fatimah Suryawan, “Emotional Intelligence of Teenagers Addicted to Online Games : Kecerdasan Emosional Remaja Yang Kecanduan Permainan Online” 20, no. 1 (2025): 1–12, <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.921>.

cepat ini membuat anak terbiasa dengan kepuasan sesaat dan kurang terlatih untuk menunda keinginan. Menurut Goleman, motivasi diri melibatkan kemampuan menjaga semangat dalam mencapai tujuan jangka panjang, bukan hanya mengejar kesenangan sesaat. Ketika game menjadi prioritas utama, motivasi belajar anak menurun. Hal ini diperkuat oleh penelitian Nuhan yang menemukan bahwa kecanduan game membuat siswa sering mengabaikan tugas sekolah, malas mengikuti pelajaran, dan kehilangan konsentrasi.

Empati anak juga terdampak karena empati berkembang melalui interaksi sosial nyata seperti membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan intonasi suara. Namun, interaksi dalam game online sangat terbatas, biasanya hanya berupa pesan singkat atau suara minim ekspresi, bahkan tanpa kontak emosional langsung. Rogers berpendapat bahwa empati hanya dapat tumbuh melalui kontak emosional langsung dengan orang lain. Anak yang sering berinteraksi di dunia virtual cenderung kesulitan memahami perasaan teman sebaya, mudah salah paham, dan kurang sensitif terhadap perubahan emosi orang lain. Salovey dan Mayer juga menekankan bahwa kemampuan mengenali emosi orang lain merupakan aspek penting dari kecerdasan emosional.<sup>74</sup>

Terakhir aspek keterampilan sosial, turut menurun pada anak yang memiliki intensitas bermain game tinggi. Walaupun dalam game terdapat kerja sama tim, sifat kerja sama ini berbeda dengan interaksi sosial nyata,

---

<sup>74</sup> Putri Mukhlisa et al., “Kecerdasan Emosional/Emotional Intelligence (EQ).”

yang memerlukan bahasa tubuh, etika bicara, pemahaman situasi sosial, dan penyelesaian konflik secara langsung. Goleman menegaskan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui interaksi yang kaya secara emosional langsung dengan lingkungan sekitar. Ketika waktu bersosialisasi berkurang karena banyak dihabiskan untuk bermain game, kemampuan sosial anak tidak berkembang optimal. Hurlock juga menegaskan pentingnya lingkungan sosial, terutama keluarga dan sekolah, dalam membentuk kemampuan sosial dan emosional anak. Dengan mengabaikan lingkungan nyata, perkembangan sosial anak menjadi terhambat.<sup>75</sup>

Faktor eksternal lain seperti pola asuh keluarga, budaya, lingkungan teman sebaya, dan kondisi psikologis juga berkontribusi terhadap kecerdasan emosional anak. Namun dalam penelitian ini, intensitas bermain game tetap memberikan kontribusi signifikan walaupun bukan faktor utama. Hal ini sesuai dengan pandangan Goleman dan Wicaksana bahwa perkembangan emosi dipengaruhi oleh interaksi faktor internal dan eksternal. Jadi, hubungan negatif antara intensitas bermain game dan kecerdasan emosional bukan berarti game online adalah penyebab tunggal, melainkan salah satu faktor yang mempercepat penurunan kecerdasan emosional jika tidak dikelola dengan baik.<sup>76</sup>

Selain kontribusi penggunaan game online yang hanya sebesar 10,8%, penelitian ini mengungkapkan bahwa 89,2% variasi kecerdasan emosional siswa dipengaruhi oleh elemen-elemen lain di luar fokus utama studi. Di

---

<sup>75</sup> Prasetya and Gunawan, *Mengelola Emosi*.

<sup>76</sup> Putri Mukhlisa et al., "Kecerdasan Emosional/Emotional Intelligence (EQ)."

lapangan, perkembangan emosi anak madrasah ibtidaiyah (MI) lebih banyak dibentuk oleh lingkungan sosial dan pola interaksi harian mereka. Lingkungan keluarga, misalnya, merupakan faktor yang paling jelas terlihat. Anak yang dibesarkan dengan komunikasi yang hangat dan dukungan emosional dari orang tua cenderung lebih baik dalam mengontrol diri, bahkan jika mereka sering bermain game. Di sisi lain, anak yang jarang bermain game bisa saja menunjukkan emosi yang tidak stabil jika rumah tangga mereka penuh pertengkaran atau kurangnya pengawasan dari orang tua.

Interaksi dengan teman sebaya juga memberikan dampak signifikan, terutama karena anak usia SD sedang dalam tahap belajar memahami norma sosial dan mengatur emosi melalui pengalaman bersama teman. Jika hubungan pertemanan harmonis, anak lebih mudah mengekspresikan emosi secara positif. Namun, jika ada konflik, ejekan, atau persaingan intens di kelompok bermain, anak cenderung mudah tersinggung atau bereaksi impulsif, tanpa memandang seberapa sering mereka bermain game online.

Pola pengasuhan guru dan sekolah juga memainkan peran krusial dalam 89,2% faktor tersebut. Cara guru memberikan teguran, bimbingan, dan menciptakan suasana kelas sangat memengaruhi keseimbangan emosi siswa. Di kelas dengan guru yang mendukung, konsisten, dan empati, anak tampak lebih tenang menghadapi masalah. Sebaliknya, jika pendekatan guru lebih ketat atau kurang memberikan dukungan emosional, siswa cenderung lebih reaktif dan mudah marah. Ini menunjukkan bahwa guru dan sekolah bisa

memperkuat atau malah melemahkan kemampuan siswa dalam mengatur emosi.

Selain itu, konsumsi media lain seperti YouTube, TikTok, atau video hiburan sering kali memberikan pengaruh emosional yang lebih kuat daripada game itu sendiri. Konten yang cepat, humor berlebihan, atau tayangan agresif dapat membentuk respons emosi anak dalam kehidupan sehari-hari. Akhirnya, sifat pribadi siswa seperti temperamen, sensitivitas, dan respons alami terhadap stimuli juga berkontribusi pada persentase tinggi tersebut. Dua anak dengan waktu bermain game yang sama bisa menunjukkan reaksi emosional berbeda karena perbedaan karakter bawaan.

Dengan kata lain, angka 89,2% ini menegaskan bahwa kecerdasan emosional bukan hasil dari satu faktor saja, melainkan interaksi rumit antara keluarga, teman sebaya, guru, lingkungan sekolah, media digital lainnya, serta karakter individu anak. Temuan ini menunjukkan pentingnya pendekatan holistik untuk memahami dan meningkatkan kecerdasan emosional siswa.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini tidak hanya mendukung hipotesis, tetapi juga memperjelas mekanisme bagaimana intensitas bermain game online yang tinggi dapat menurunkan kecerdasan emosional anak. Saat anak kehilangan kesempatan untuk mengenali dan mengelola emosi diri, menunda kesenangan, berempati, dan berinteraksi secara langsung, maka seluruh aspek kecerdasan emosional yang dikemukakan Goleman ikut melemah. Oleh karena itu, pengaruh intensitas bermain game online perlu

menjadi perhatian serius, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam tahap perkembangan sistem emosionalnya.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan integritas dan upaya maksimal. Namun, untuk menjaga objektivitas ilmiah, beberapa keterbatasan yang dialami selama proses penelitian perlu diidentifikasi:

1. Keterbatasan Instrumen Swalapor: Pengumpulan data pada variabel intensitas bermain game mobile online hanya didasarkan pada hasil instrumen angket (swalapor). Keterbatasan ini memungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian, yang dipengaruhi oleh sifat-sifat internal responden sendiri, seperti kejujuran atau rasa takut untuk menjawab pertanyaan dengan keadaan yang sebenarnya.
2. Keterbatasan Pengendalian Faktor Eksternal (Non-Penelitian): Peneliti tidak mampu mengontrol secara penuh faktor-faktor lain yang berpotensi memengaruhi hasil pengukuran kecerdasan emosional. Faktor-faktor ini mencakup kondisi psikologis (misalnya, tingkat stres atau mood) dan kondisi fisiologis (misalnya, kelelahan fisik) yang dialami responden pada saat pengumpulan data.
3. Keterbatasan Ruang Lingkup Variabel Bebas: Variabel bebas yang diteliti dalam penelitian ini hanya terbatas pada intensitas bermain game mobile online. Keterbatasan ini menghambat kemampuan penelitian untuk mengukur dan menjelaskan secara komprehensif kontribusi variabel-variabel lain yang signifikan, seperti peran pola

asuh orang tua atau lingkungan sekolah, terhadap variabilitas kecerdasan emosional siswa.

4. Ketiadaan Triangulasi Data Eksternal: Tidak dilakukannya pengecekan kembali kepada orang tua atau orang terdekat responden. Verifikasi eksternal ini bertujuan untuk memastikan kebenaran dan akurasi informasi yang diberikan oleh responden terkait intensitas bermain game online selama berada di rumah.
5. Pengambilan data yang hanya dilakukan di satu lokasi, yaitu MI Ma'arif 1 Punggur, menyebabkan keterbatasan dalam menggeneralisasi hasil penelitian ini. Kondisi unik dari sekolah tersebut, termasuk lingkungan sosial dan budaya keluarga di sekitarnya, bisa berbeda dengan tempat lain. Oleh karena itu, temuan yang diperoleh dari penelitian ini belum tentu dapat diaplikasikan atau mewakili siswa MI di wilayah lain. Generalisasi hasil ini harus dilakukan dengan hati-hati karena konteks dan variabel yang memengaruhi mungkin tidak sama di lingkungan lain.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini mengungkapkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa MI Ma'arif 1 Punggur. Nilai korelasi Pearson sebesar  $-0,328$  dengan signifikansi  $p = 0,015$  mengindikasikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah tingkat kecerdasan emosional siswa. Oleh karena itu, hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima sedangkan hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak. Kemudian, hasil koefisien determinasi ( $R^2 = 0,108$ ) menunjukkan bahwa intensitas bermain game online berkontribusi sebesar 10,8% terhadap variasi kecerdasan emosional siswa. Sisanya, yakni 89,2%, dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti pengaruh keluarga, lingkungan sosial, pola asuh, motivasi internal, kondisi psikologis, serta pengalaman sosial sehari-hari. Persentase kontribusi yang relatif kecil ini menegaskan bahwa meskipun game online bukan satu-satunya faktor yang memengaruhi kecerdasan emosional, pengaruhnya tetap signifikan dan penting untuk diperhatikan dalam konteks perkembangan emosi anak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan penelitian dan analisis yang telah dilakukan, berikut beberapa rekomendasi yang dapat dijadikan pertimbangan oleh pihak-pihak terkait:



1. Untuk Siswa

Siswa hendaknya belajar mengelola waktu bermain game dengan baik dan lebih menyadari dampak dari intensitas bermain yang tinggi. Mereka juga perlu dilatih dalam kemampuan empati dan keterampilan sosial melalui berbagai kegiatan yang melibatkan interaksi langsung, seperti ekstrakurikuler, permainan kelompok, atau aktivitas sosial lainnya.

2. Untuk Peneliti Selanjutnya

Penelitian terkait pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional masih menawarkan banyak peluang pengembangan. Peneliti berikutnya dapat menerapkan pendekatan yang lebih komprehensif, seperti metode campuran (mixed-method) atau meneliti variabel lain yang relevan seperti regulasi diri, kecerdasan sosial, atau perilaku prososial. Penggunaan sampel yang lebih besar serta metode pengumpulan data tambahan—seperti observasi langsung—dapat memperkaya dan memperdalam temuan penelitian.

Rekomendasi ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi upaya pengelolaan penggunaan game online yang lebih sehat, khususnya bagi anak-anak usia sekolah dasar, demi mendukung perkembangan emosional dan sosial yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alam, Luthfi Nur, Aries Dirgayunita, and Agustriarini Eka Dheasari. "Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4, no. 1 (2022): 301–7.
- Apriliyani, Anggita. "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8, no. 1 (2020): 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>.
- Astaman. "KECERDASAN DALAM PERSPEKTIF PSIKOLOGI DAN AL-QUR'AN/HADITS" 1 (2020): 41–50.
- Baskara, Adya, Helly P Soetjipto, and Nuryati Atamimi. "Kecerdasan Emosi Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi" 35, no. 2 (2004): 101–15.
- Chintya, Risma, and Masganti Sit. "Analysis of Daniel Goleman's Theory in the Development of Emotional Intelligence in Early Childhood." *Journal of Psychology and Child Development* 4, no. 1 (2024): 163. <https://doi.org/10.37680/absorbent>.
- Dkk, Utami Nur Hafsa Putri. *MODUL KESEHATAN MENTAL*. Sumatera Barat: CV. Azka Pustaka, 2022.
- Gisbert, Júlia, Pérez Laura, Badenes Ribera, and Manuel Martí. "Emotional Intelligence and Gaming Disorder Symptomatology : A Systematic Review and Meta - Analysis." *Adolescent Research Review* 9, no. 4 (2024): 621–46. <https://doi.org/10.1007/s40894-024-00233-3>.
- Goleman, Daniel. *EMOSIONAL Intelligence*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Hapsari, Vira Vertina, Reni Mareta, Septi Wardani, Program Studi, Ilmu Keperawatan, and Ilmu Kesehatan. "Hubungan Hubungan Bermain Game Online Dengan Gangguan Emosional Pada Siswa SD Negeri Sumberrejo, Kabupaten Magelang." *Borobudur Nursing Review* 5, no. 1 (2025): 74–82. <https://doi.org/10.31603/bnur.12069>.
- Harsan, Alif. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta Selatan: PT. TransMedia, 2011.
- Irvani, Muhamad Lukman. "HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE ONLINE DENGAN KEMAMPUAN MOTORIK SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 4 NGAGLIK" 21, no. 1 (2020). <https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>.

- Jainuddin, Dwi Santi Rukma, Raihan Alivian Akbar. “Dampak Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional: Studi Kasus Pengguna Game Mobile Legends.” *Proceedings of PsychoNutrition Student Summit* 01, no. 1 (2024).
- Janah, Arinil. *Kecerdasan Emosional. Mengelola Emosi, Meningkatkan Kualitas Hubungan, Dan Kesejahteraan Pribadi*. Yogyakarta: Hikam Media Utama, 2023.  
[https://www.google.co.id/books/edition/Kecerdasan\\_Emosional\\_Mengelola\\_Emosi\\_Men/kv5fEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Arinil+Janah,+Kecerdasan+Emosional.+Mengelola+Emosi,+Meningkatkan+Kualitas+Hubungan,+Dan+Kesejahteraan+Pribadi+\(Yogyakarta:+Hikam+Media+Utama,+202.](https://www.google.co.id/books/edition/Kecerdasan_Emosional_Mengelola_Emosi_Men/kv5fEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Arinil+Janah,+Kecerdasan+Emosional.+Mengelola+Emosi,+Meningkatkan+Kualitas+Hubungan,+Dan+Kesejahteraan+Pribadi+(Yogyakarta:+Hikam+Media+Utama,+202.)
- Komalasari, Rita. “Manfaat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Masa Pandemi Covid 19.” *Tematik* 7, no. 1 (2020): 38–50.  
<https://doi.org/10.38204/tematik.v7i1.369>.
- Lubis, Sarmadhan. *KONSEP KECERDASAN EMOSIONAL SEBAGAI METODOLOGI PRESTASI BELAJAR*. Indonesia: Guepedia, 2020.  
[https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP\\_KECERDASAN\\_EMOSIONAL\\_SEBAGAI\\_METO/G3A5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengetahuan+kecerdasan+emosional+menurut+goleman&pg=PA33&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KONSEP_KECERDASAN_EMOSIONAL_SEBAGAI_METO/G3A5EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengetahuan+kecerdasan+emosional+menurut+goleman&pg=PA33&printsec=frontcover).
- Maulana, Muhamad Riyan. “Eksplorasi Motivasi Bermain Game Pada Generasi Z: Pendekatan Etnografi Exploring Game Playing Motivation in Generation Z: An Ethnographic Approach.” *JICOMP: Journal of Informatics and Computer* 1, no. 2 (2024): 15–23.
- Mellytul Aini, Zakaria Sany Pamungkas. *Dasar-Dasar Metode Penelitian Pendidikan*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara, 2025.
- Musfiroh, Tadkiroatun. “Pengembangan Kecerdasan Majemuk: Hakikat Kecerdasan Majemuk (Multiple Intelligences).” *Lemlit UNY*, 2023, 1–60.  
<http://repository.ut.ac.id/4713/2/PAUD4404-TM.pdf>.
- Nelwan, Yesaya Imanuel, and Dominikus David Biondi Situmorang. “Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19.” *Psiko Edukasi* 20, no. 2 (2022): 176–88.  
<https://doi.org/10.25170/psikoedukasi.v20i2.3417>.
- Nugraha, Billy. *Pengembangan Uji Statistik*. S.I: CV. Pradina Pustaka, 2022.
- Nurhayati, Siti, Khamim Zarkasih Putro, Bermain dan Permainan Anak Usia Dini, Siti Nur Hayati, and Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta. “GENERASI EMAS Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 4 Nomor 1, Mei 2021, BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI.” *Jurnal Pendidikan*

*Islam Usia Dini* 4 nomor 1 (2021): 1–13.

Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, Tryana. *Manajemen Emosi. Journal GEEJ*. Vol. 7. Jawa Barat: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2023.

Prajonggi, Dennis, Ermina Istiqomah, and Rendy Alfiannoor Achmad. “Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Dengan Emotional Intelligence Pada Remaja Akhir.” *Jurnal Kognisia* 4, no. 2 (2025): 97. <https://doi.org/10.20527/kognisia.2021.10.002>.

Prasetya, Akhmad Fajar, and I made Sonny Gunawan. *Mengelola Emosi. K-Media*, 2018.

Putra, Reihan, Betty Purwandari, and Riri Satria. “Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Adiksi Pada MMORPG (Studi Kasus: Final Fantasy XIV).” *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* 4, no. 4 (2023): 171–79. <https://doi.org/10.62527/jitsi.4.4.195>.

Putri Mukhlisa, Sindi Yohenda, Ulfa Yanti, and Linda Yarni. “Kecerdasan Emosional/Emotional Intelligence (EQ).” *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2023): 115–27. <https://doi.org/10.59024/atmosfer.v2i1.656>.

Putri, Tiara Patricia Sanjaya. “Hubungan Antara Kontrol Diri Dengan Kecanduan Internet Pada Remaja Di SMA Negeri 4 Medan.” *Universitas Medan Area*, 2023. [https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/19609/1/188600182 - Tiara Patricia Sanjaya Putri - Fulltext.pdf](https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/19609/1/188600182-Tiara%20Patricia%20Sanjaya%20Putri-Fulltext.pdf).

Rahmawati, Parman, and Pakaya Firman. “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo.” *Jurnal Psikologi Manusia* 01, no. 8.5.2017 (2022): 2003–5. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>.

Rexy Alexander Pakali, Maryati A Barimbing, B. Antonelda M. Wawo. “HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI SMP KRISTEN CITRA BANGSA KUPANG” 3, no. 2 (2021): 22–32.

Riduwan. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.

Rima Untari, Atika Nashirah Hasyati, Adriyani Syakilah, Peni Candraningtyas. *INDEKS PEMBANGUNAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI 2020*. Jakarta: BPS RI, 2020.

- Sahir, Syafrida Hafni. *METODOLOGI PENELITIAN*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2022.
- Setiawan, Antonius Fran. *Membuat Studio Game*. Yogyakarta: CreativeThinking indiebooks, 2023.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta, 2020.
- Suryaningsih, Chatarina, Saripuddin, Nur Widjiyati, and Ahmad Sumiyanto. *Kecerdasan Emosional Di Era Digital*, 2024.
- Suryawan, Ana Fatimah. "Emotional Intelligence of Teenagers Addicted to Online Games : Kecerdasan Emosional Remaja Yang Kecanduan Permainan Online" 20, no. 1 (2025): 1–12. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v20i1.921>.
- Uno, Hamzah B. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006. [https://www.google.co.id/books/edition/Orientasi\\_Baru\\_Dalam\\_Psikologi\\_Pembelaja/MG-oEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kecerdasan+emosional+menurut+ahli&pg=PA58&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Orientasi_Baru_Dalam_Psikologi_Pembelaja/MG-oEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+kecerdasan+emosional+menurut+ahli&pg=PA58&printsec=frontcover).
- Yuliana, Putri, and Titik Haryati. "Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa." *Jurnal Ilmiah Global Education* 4, no. 3 (2023): 1731–39. <https://doi.org/10.55681/jige.v4i3.1214>.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Angket Instrumen Penelitian

### ANGKET PENELITIAN SISWA

(Skala Intensitas Bermain Game Online dan Kecerdasan Emosional)

Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Usia :

Petunjuk Pengisian:

1. Isilah identitas terlebih dahulu!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat!
3. Jawablah sesuai dengan keadaan sebenarnya!
4. Berilah tanda (✓) pada kolom jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu!
5. Semua jawabanmu akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Variabel X – Intensitas Bermain Game Online

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Saya bermain game online hampir setiap hari.				
2	Saya bermain game online pada waktu luang sepulang sekolah.				
3	Sekali bermain, saya bisa bermain lebih dari satu jam.				
4	Saya sering lupa waktu ketika bermain game online.				
5	Saya merasa sangat senang saat bermain game online.				
6	Saya merasa kecewa jika kalah dalam permainan.				
7	Saya sulit berhenti bermain meskipun sudah lama bermain.				

8	Saya lebih suka bermain game online daripada belajar.				
9	Saya merasa gelisah kalau tidak bisa bermain game online.				
10	Saya ingin segera bermain game online begitu punya waktu luang.				

Variabel Y – Kecerdasan Emosional Siswa

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapatmu.

No	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Saya tahu kapan saya sedang marah atau sedih.				
2	Saya bisa menenangkan diri ketika merasa kecewa.				
3	Saya tetap berusaha belajar walau pelajaran sulit.				
4	Saya merasa senang jika bisa mencapai tujuan saya.				
5	Saya mau mendengarkan teman yang sedang bercerita.				
6	Saya mau menolong teman yang sedang kesulitan.				
7	Saya mudah bergaul dengan teman baru.				
8	Saya suka bekerja sama dengan teman dalam kelompok.				
9	Saya berusaha tidak mengejek teman.				
10	Saya meminta maaf jika melakukan kesalahan.				



Lampiran 2. Data Intensitas Penggunaan Game Online (Variabel X)

No	Variabel X											
	Responden	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	Skor Total
1	Innaya Nur Fadila	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	13
2	Renata Ramadhani	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	13
3	Annur Amalina Zanta	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	28
4	Afika Fela Sufa Andarani	1	2	2	3	1	3	1	2	1	1	17
5	Tasya Aqila Rafanda	1	1	1	2	1	1	2	2	3	1	15
6	Ghania Alijah	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	12
7	Qairina Ramadhani	1	1	1	2	1	1	2	4	3	1	17
8	Jauza Zaakiyah	1	2	2	1	1	1	2	3	3	1	17
9	Najwa Lailatur R	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	28
10	Feby Anisa Novrida	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	30
11	Arifa Ngulya	3	2	3	4	1	1	4	4	3	1	26
12	Akhfa Aqila N	1	1	2	3	2	1	3	4	4	3	24
13	M Fatir	3	3	2	3	4	3	3	4	4	2	31
14	Azkanur Fatah	1	2	3	2	1	3	3	1	3	2	21
15	Farel Atharizz	2	1	3	4	2	4	4	4	3	1	28
16	Naufal Kenzie Alvaro	2	2	2	3	1	3	2	4	3	2	24
17	Agam Fadilah	3	4	2	3	1	2	3	3	4	3	28
18	Fachri Abdillah Yunus	2	3	3	2	2	1	4	3	4	4	28
19	Muhammad Sidiq Pratama	3	3	1	2	3	3	4	4	4	2	29
20	Faqih Abdillah Yunus	2	3	2	4	3	2	4	4	4	3	31

21	A. Mahasyi	2	3	3	2	2	1	4	3	4	2	26
22	Patih Syaikhul Ahmad	2	3	2	2	1	3	3	4	4	3	27
23	Ahmad Ngizam Habibi	3	4	3	2	2	1	3	3	4	1	26
24	Akmal Alfian	3	3	3	4	2	3	2	4	3	3	30
25	Najma Syauqia Ats-tsiqoh	1	2	4	3	1	3	3	4	4	3	28
26	Miguel Malia Jafier	3	2	1	3	1	2	3	4	3	2	24
27	Yuansyah Setya Nugraha	2	1	1	2	1	1	3	2	2	1	16
28	Fahri Ahmad	2	2	1	3	1	2	1	4	1	2	19
29	Izam	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	14
30	Lusiana Tri Hapsari	2	2	2	3	1	4	3	4	4	3	28
31	Muhammad Izzu Dinal	3	3	3	2	1	2	3	1	4	2	24
32	Dawi	3	3	1	4	2	3	2	1	4	2	25
33	Alwan Rizaldi Syafri	1	1	1	2	1	3	2	2	3	2	18
34	M. Syifaul Halwani	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	33
35	M. Dzakiyul Fuadi	2	3	2	1	4	2	2	2	1	2	21
36	Abdullah Zamzami Adahlawi	2	1	1	3	1	2	2	2	3	1	18
37	Abad	2	1	3	4	1	2	3	3	3	2	24
38	Darwis Baqibillah	2	2	3	3	2	3	4	3	4	3	29
39	Akmal Al Farizi	2	1	3	4	1	2	3	3	4	1	24
40	Maulida Syifaul Latifah	3	3	4	3	2	3	1	4	4	4	31
41	Damar Al Fatih	3	2	2	1	3	1	4	3	2	2	23
42	Arwa Ailani Arka	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	37
43	Maulidya Inayah	4	4	4	4	1	4	1	3	1	1	27
44	Alika Amelia Az zahra	4	1	1	4	1	3	1	2	1	3	21

45	Naila Putri Aida Sakila	2	2	4	4	2	4	2	4	3	2	29
46	M Sebastian	1	2	3	4	1	3	4	4	3	1	26
47	Adiba	3	3	3	2	1	1	2	3	1	3	22
48	Al Habsyi Azizi	3	1	3	3	4	4	2	3	3	3	29
49	Azzam	2	2	2	1	2	4	3	4	4	4	28
50	Kharisna Alisain Al Jabbar	4	4	2	2	1	2	4	3	1	4	27
51	Avicenna	3	3	1	3	3	1	4	4	4	3	29
52	M Ihsam Muzammil	3	3	2	2	3	4	4	3	4	1	29
53	Fauzi	1	1	1	1	1	3	1	3	1	1	14
54	Kemal	2	1	1	1	1	1	1	4	4	1	17
55	Hanin Rasdan Mustofa	1	1	3	3	1	3	4	3	3	1	23

Lampiran 2. Data Kecerdasan Emosional (Variabel Y)

No	Variabel Y											
	Responden	Y1	Y2	Y3	Y4	Y5	Y6	Y7	Y8	Y9	Y10	Skor Total
1	Innaya Nur Fadila	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	34
2	Renata Ramadhani	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31
3	Annur Amalina Zanta	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	38
4	Afika Fela Sufa Andarani	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	30
5	Tasya Aqila Rafanda	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	38
6	Ghania Alijah	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	38
7	Qairina Ramadhani	2	3	4	4	3	3	3	4	4	4	34
8	Jauza Zaakiyah	3	3	3	4	4	4	2	4	4	4	35
9	Najwa Lailatur R	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	34
10	Feby Anisa Novrida	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
11	Arifa Ngulya	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	37
12	Akhfa Aqila N	3	2	3	4	4	4	4	4	3	4	35
13	M Fatir	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	35
14	Azkanur Fatah	2	3	4	4	4	4	4	2	4	4	35
15	Farel Atharizz	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	35
16	Naufal Kenzie Alvaro	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	39
17	Agam Fadilah	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	37
18	Fachri Abdillah Yunus	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	36
19	Muhammad Sidiq Pratama	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	28
20	Faqih Abdillah Yunus	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29
21	A. Mahasyi	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	37
22	Patih Syaikhul Ahmad	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37

23	Ahmad Ngizam Habibi	4	1	2	3	4	3	2	4	3	3	29
24	Akmal Alfian	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	37
25	Najma Syauqia Ats-tsiqoh	3	2	4	3	4	4	4	4	4	3	35
26	Miguel Malia Jafier	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	36
27	Yuansyah Setya Nugraha	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	35
28	Fahri Ahmad	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38
29	Izam	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39
30	Lusiana Tri Hapsari	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	37
31	Muhammad Izzu Dinal	4	1	4	4	2	4	4	4	4	3	34
32	Dawi	3	2	1	4	2	4	2	4	1	4	27
33	Alwan Rizaldi Syafri	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	32
34	M. Syifaul Halwani	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
35	M. Dzakiyul Fuadi	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	32
36	Abdullah Zamzami Adahlawi	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	34
37	Abad	4	2	4	3	4	4	3	3	4	4	35
38	Darwis Baqibillah	1	3	4	4	4	3	3	4	3	4	33
39	Akmal Al Farizi	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	36
40	Maulida Syifaul Latifah	3	4	2	3	1	4	2	3	1	4	27
41	Damar Al Fatih	3	2	2	4	3	3	4	1	3	4	29
42	Arwa Ailani Arka	1	2	3	1	1	4	3	3	1	3	22
43	Maulidya Inayah	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	36
44	Alika Amelia Az zahra	1	4	4	4	3	4	3	4	3	4	34
45	Naila Putri Aida Sakila	1	3	3	3	1	1	1	1	3	1	18
46	M Sebastian	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38
47	Adiba	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	36
48	Al Habsyi Azizi	2	1	2	2	3	3	3	3	3	2	24

49	Azzam	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	33
50	Kharisna Alisain Al Jabbar	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	35
51	Avicenna	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	33
52	M Ihsam Muzammil	3	3	2	4	3	4	2	3	4	3	31
53	Fauzi	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	34
54	Kemal	2	4	4	2	2	4	4	4	1	4	31
55	Hanin Rasdan Mustofa	4	3	3	4	3	4	2	3	4	4	34

### Lampiran 3. Uji Validitas dan Reliabilitas Intensitas Penggunaan Game Online

#### Validitas

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X01	21.9091	28.566	.495	.763
X02	21.9636	27.962	.517	.759
X03	21.9091	28.195	.493	.762
X04	21.4909	28.588	.427	.770
X05	22.4000	28.393	.481	.764
X06	21.8182	29.226	.343	.781
X07	21.4364	27.547	.490	.762
X09	21.0182	29.352	.335	.782
X08	21.0727	27.661	.503	.761
X10	21.9636	28.221	.477	.764

#### Reliabilitas.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.785	10

#### Lampiran 4. Uji Validitas dan Reliabilitas Kecerdasan Emosional

##### Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y01	30.4909	15.958	.222	.773
Y02	30.3455	15.897	.253	.767
Y03	30.0182	14.944	.488	.733
Y04	29.7818	15.396	.473	.736
Y05	30.1091	14.099	.575	.719
Y06	29.7273	15.461	.537	.731
Y07	30.2364	15.369	.402	.744
Y09	30.1273	14.298	.467	.735
Y08	29.9455	15.275	.398	.745
Y10	29.8182	15.003	.551	.727

##### Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.761	10

#### Lampiran 5. Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game Online	55	12.00	37.00	24.1091	5.84894
Kecerdasan Emosional	55	18.00	39.00	33.4000	4.27135
Valid N (listwise)	55				



## Lampiran 6. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		55
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.03515706
Most Extreme Differences	Absolute	.116
	Positive	.084
	Negative	-.116
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.062 <sup>c</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

## Lampiran 7. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kecerdasan Emosional * Game Online	Between Groups	(Combined)	601.075	20	30.054	2.660	.006
		Linearity	105.945	1	105.945	9.378	.004
		Deviation from Linearity	495.130	19	26.059	2.307	.016
	Within Groups		384.125	34	11.298		
	Total		985.200	54			

## Lampiran 8. Uji Korelasi Product Moment

Correlations			
		Game Online	Kecerdasan Emosional
Game Online	Pearson Correlation	1	-.328*
	Sig. (2-tailed)		.015
	N	55	55
Kecerdasan Emosional	Pearson Correlation	-.328*	1
	Sig. (2-tailed)	.015	
	N	55	55

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

## Lampiran 9. Uji Koefisien Determinasi

Model Summary <sup>b</sup>									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.328 <sup>a</sup>	.108	.091	4.073	.108	6.386	1	53	.015

a. Predictors: (Constant), Game Online

b. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional

Lampiran 10. Tabel r

**Distribusi nilai  $r_{\text{tabel}}$  Signifikansi 5% dan 1%**

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

#### Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian

Proses pembagian angket penggunaan game online dan kecerdasan emosional untuk uji validitas dan reliabilitas di SD N 2 Sidomulyo.



Kegiatan penelitian di MI Ma'arif 1 Punggur yang dilakukan untuk proses pengumpulan data mengenai intensitas bermain game online dan kecerdasan emosional siswa.



Lampiran 12. Outline

**OUTLINE**

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN  
EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1 PUNGGUR**

**HALAMAN SAMPUL**

**HALAMAN JUDUL**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**ABSTRAK**

**ORISINILITAS PENELITIAN**

**MOTTO**

**PERSEMBAHAN**

**KATA PENGANTAR**

**DAFTAR ISI**

**DAFTAR TABEL**

**DAFTAR GAMBAR**

**DAFTAR LAMPIRAN**

**BAB 1 PENDAHULUAN**

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

**BAB II LANDASAN TEORI**

- A. Kecerdasan Emosional Siswa
  - 1. Pengertian Kecerdasan Emosional
  - 2. Indikator Kecerdasan Emosional
  - 3. Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional
- B. Penggunaan Game Online
  - 1. Pengertian Game Online
  - 2. Jenis-Jenis Game Online
  - 3. Intensitas Bermain Game Online
  - 4. Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online
- C. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Siswa
- D. Kerangka Berpikir

E. Hipotesis Penelitian

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Rancangan Penelitian

B. Definisi Operasional Variabel

1. Intensitas Bermain Game Online
2. Kecerdasan Emosional

C. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling

1. Populasi
2. Sampel
3. Teknik Sampling

D. Teknik Pengumpulan Data

E. Instrument Penelitian

1. Kisi-kisi Instrument
2. Uji validitas
3. Uji Reliabilitas

F. Teknik Analisis Data

1. Statistik Deskriptif
2. Uji Hasil Prasyarat

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan

B. Saran

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



**Dea Tara Ningtvas, M.Pd.**  
NIP. 199403042018012002

Metro, 27 Oktober 2025  
Mahasiswa



**Cantika Aurelia**  
NPM. 2201030014



## Lampiran 13. Balasan Izin Prasurvey



Kepada Yth,  
Ketua Jurusan Fakultas Tarbiyah  
Dan Ilmu Keguruan  
Di-  
Tempat

*Assalamu'alaikum. Wr. Wb.*

Sehubungan dengan datangnya surat izin prasurvey, Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

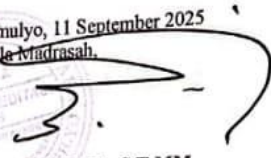
Nama : **Muhammad Najib, S.T, MM.**  
Jabatan : Kepala Madrasah MI MA'ARIF 01 PUNGGUR  
Alamat : Jl. Tanggul Sidomulyo, Kec. Punggur, Kab Lampung Tengah

Mengizinkan melakukan Prasurvey dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi Kepada :

Nama : **Cantika Aurelia**  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Alamat : HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL  
SISWA MI MAARIF 1 PUNGGUR

Mohon digunakan sebaik mungkin, Trimakasih.

*Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.*

Sidomulyo, 11 September 2025  
Kepala Madrasah  
  
**Muhammad Najib, S.T, MM.**



## Lampiran 14. Surat Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SIWO LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-0855/In.28.1/J/TL.00/10/2025  
Lampiran :-  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Dea Tara Ningtyas (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)  
di-

Tempat  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **CANTIKA AURELIA**  
NPM : 2201030014  
Semester : 7 (Tujuh)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1 PUNGGUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 24 Oktober 2025  
Ketua Jurusan,



**Dea Tara Ningtyas M.Pd**  
NIP 19940304 201801 2 002

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik. Untuk memastikan keasliannya, silahkan scan QRCode dan pastikan diarahkan ke alamat <https://sisimik.metrouniv.ac.id/v2/cek-suratbimbingan.php?npm=2201030014>. Token = 2201030014

## Lampiran 15. Surat Balasan Izin Research

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 148/SKM/MI.MA1/C.7/XI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUHAMMAD NAJIB, S.T.,MM  
 NIP : -  
 Golongan : -  
 Jabatan : Kepala MI Ma'arif 1 Punggur

Menerangkan bahwa :

Nama : CANTIKA AURELIA  
 NPM : 2201030014  
 Fakultas : Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung  
 Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Berdasarkan Surat No : B-0934/In.28/D.1/TL.00/10/2025, Kami memberikan izin untuk melakukan Kegiatan Research / Survei dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir / Skripsi Kepada Mahasiswi yang telah diterangkan diatas untuk melaksanakan kegiatan pada tanggal 15 November 2025, dengan Judul Survei " HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MA'ARIF 1 PUNGGUR".

Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Sidomulyo, 15 November 2025  
 Kepala Sekolah  
  
 MUHAMMAD NAJIB, S.T.,MM



## Lampiran 16. Surat Keterangan Pelaksanaan Research



YAYASAN BAITUL MUSTAQIM  
SK PENGESAHAN MENKUM HAM NOMOR : AHU-8360.AH.01.04 TAHUN 2012  
**MADRASAH IBTIDAIYAH MA'ARIF 1 PUNGGUR**  
STATUS TERAKREDITASI "B"  
NSM : 111218020004 NPSN : 60705517  
Alamat : Jl. Tanggul Sidomulyo, Kec. Punggur Lampung Tengah 34152



**SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RESEARCH**  
**Nomor : 151/SKM/MI.MA/C.7/XII/2025**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUHAMMAD NAJIB, S.T.,MM  
NIP : -  
Golongan : -  
Jabatan : Kepala MI Ma'arif 1 Punggur

Menerangkan bahwa :

Nama : CANTIKA AURELIA  
NPM : 2201030014  
Semester : 7  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung

Adalah mahasiswa dari Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung yang benar – benar telah melaksanakan penelitian di Madrasah Ibtidaiyah 1 Punggur terhitung dari tanggal 13-15 November 2025 dengan Judul “ HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MA'ARIF 1 PUNGGUR”.


Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.



Sidomulyo, 15 November 2025  
Kepala Madrasah

*(Signature)*  
MUHAMMAD NAJIB, S.T.,MM

## Lampiran 17. Surat Tugas



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBARA SURABAYA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
 Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
 Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

---

### SURAT TUGAS

Nomor: B-933/In.28/D.1/TL.01/10/2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:


Nama	: CANTIKA AURELIA
NPM	: 2201030014
Semester	: 7 (Tujuh)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk :

1. Mengadakan observasi/survey di MI MAARIF 1 PUNGGUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "HUBUNGAN PENGGUNAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA MI MAARIF 1 PUNGGUR".
2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.


Mengetahui,  
Pejabat Setempat



M. Nasir S.M

Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 29 Oktober 2025

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



**Dr. Tubagus Ali Rachman Puja**  
**Kesuma M.Pd**  
 NIP 19880823 201503 1 007

## Lampiran 18. Surat Keterangan Bebas Pustaka



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG  
UNIT PERPUSTAKAAN  
NPP: 1807062F0000001**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112  
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296;  
Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: lainmetro@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA  
Nomor : P-852/Un.36/S/U.1/OT.01/12/2025**

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : CANTIKA AURELIA  
NPM : 2201030014  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201030014.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 01 Desember 2025  
Kepala Perpustakaan,

Aan Gufriani, S.I.Pust.  
NIP. 19920428 201903 1 009



## Lampiran 19. Turnitin

turnitin Page 1 of 139 - Cover Page Submission ID trnoid::3618:124076579

## Turnitin ID

### SKRIPSI\_CANTIKA AURELIA\_2201030014

Moodle C - No Repository 4


#### Document Details

Submission ID	trnoid::3618:124076579	129 Pages
Submission Date	Dec 9, 2025, 12:43 PM GMT+7	17,257 Words
Download Date	Dec 9, 2025, 12:53 PM GMT+7	109,935 Characters
File Name	SKRIPSI_CANTIKA AURELIA_2201030014.docx	
File Size	2.2 MB	

Metro, 10 Desember 2025

Dea Tara Ningdyas, m.pd

turnitin Page 1 of 139 - Cover Page Submission ID trnoid::3618:124076579

Page 2 of 139 - Integrity Overview

Submission ID: trnoid::3618:124076579




## 13% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.


### Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text
- Cited Text
- Small Matches (less than 10 words)


### Top Sources

9%	 Internet sources
3%	 Publications
10%	 Submitted works (Student Papers)

Metro: 10 Desember 2025




Rea Fika Ningtyas, M.Pd

Page 2 of 139 - Integrity Overview

Submission ID: trnoid::3618:124076579

## Lampiran 20. Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi




**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

---


**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Cantika Aurelia  
NPM : 2201030014

Program Studi : PGMI  
Semester : VII


No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Senin. 27/oktober 2025	Acc APP, Out line Lanjut penelitian	

Mengotahui  
Ketua Program Studi PGMI



**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing



**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Cantika Aurelia  
NPM : 2201030014

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Kamis, 27/November 2025	Bimbingan mengenai angket yg sudah di validasi	

Mengetahui  
Kepada Program Studi PGMI

**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Cantika Aurelia  
NPM : 2201030014

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1.	Glosa 7 Desember 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perbaiki Abstrak</li> <li>- Perbaiki tata cara penulisan</li> <li>- Menambahkan materi ke pembahasan</li> </ul>	

Mengetahui  
Ketua Program Studi PGMI



Dosen Pembimbing

**Dea Tara Ningtyas, M.Pd.**  
NIP. 19940304 201801 2 002




**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id); e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
IAIN METRO**

Nama : Cantika Aurelia  
NPM : 2201030014

Program Studi : PGMI  
Semester : VII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
1	Senin/ 8 Des 2024	Acc untuk skripsi	

Mengelahi  
Ketua Program Studi PGMI



Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing



Dea Tara Ningtyas, M.Pd.  
NIP. 19940304 201801 2 002

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Cantika Aurelia lahir di Lampung Tengah pada tanggal 12 Agustus 2004. Penulis merupakan anak sulung dari tiga bersaudara, putri dari pasangan Ayahanda Ansorudin dan Ibunda Siti Maemunah.

Pendidikan dasar ditempuh di SD Negeri 2 Sidomulyo, dimulai pada tahun 2010 dan diselesaikan pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Punggur dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah atas dijalani di SMA Negeri 1 Punggur hingga memperoleh kelulusan pada tahun 2022. Pada tahun akademik 2022/2023, penulis melanjutkan studi ke Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, sebagai bentuk peningkatan kemampuan di bidang pendidikan dasar.