

**KECERDASAN EMOSIONAL SISWA PEMAIN GAME  
MULTI PLAYER BATTLE ARENA KELAS V MIN 3  
KOTA BANJARMASIN**

**SKRIPSI**

**OLEH  
WAHDIAH ARAFAH**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
BANJARMASIN  
2023 M/1445 H**

**KECERDASAN EMOSIONAL SISWA PEMAIN GAME  
MULTI PLAYER BATTLE ARENA KELAS V MIN 3  
KOTA BANJARMASIN**

**Skripsi**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

**Oleh**

**Wahdiah Arafah  
NIM. 190101070681**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
BANJARMASIN  
2023 M / 1445 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahdiah Arafah

NIM : 190101070681

Tempat/Tanggal Lahir : Hulu Sungai Tengah, 13 Maret 2001

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, “Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin” adalah benar-benar karya saya sendiri, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banjarmasin, 6 Desember 2023  
Yang membuat pernyataan,



Wahdiah Arafah

## BUKTI BEBAS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH**  
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235  
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492  
Email: pgmi@uin-antasari.ac.id Web: pgmi.uin-antasari.ac.id

**SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI**  
**Nomor : 185/Un.14/IL.2.J/PP.00.9/12/2023**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Wahdiah Arafah  
NIM : 190101070681  
Program : S-1  
Program Studi : PGMI  
Judul Skripsi : Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin

Hasil Uji Plagiasi : 10%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 12 Desember 2023

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Dr. Nur Hafidhulaila, S. Pd. I, M. Pd  
NIP. 198309022009122005

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul : Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin

Ditulis oleh : Wahdiah Arafah

NIM : 190101070681

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (S1)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

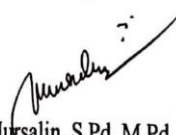
Tahun Akademik : 2023/2024 Ganjil

Tempat/Tanggal Lahir : Hulu Sungai Tengah, 13 Maret 2001

Alamat : Jl. Setia Usaha, Desa Banua Asam Rt. 04/Rw. 02 Kec. Pandawan, Kab Hulu Sungai Tengah.


Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujuinya untuk keperluan di depan sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 6 Desember 2023  
Pembimbing

  
Mursalin, S.Pd, M.Pd  
NUP. 201702009

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas Tarbiyah dan keguruan  
UIN Antasari Banjarmasin



  
Nur Afzulaila, S. Pd. I, M.Pd  
NIP. 198209022009122005

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Kecerdasan Emosional Siswa Pemain *Game Multi Player*

*Battle Arena* Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.

Nama Wahdiah Arafah, telah diajukan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas

Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 21 Desember 2023

Nilai : 78,7 (B+)



Wahdiah Arafah, M.Pd  
NIP. 196604051993031005

### TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Hj. Rusdiana Husaini, M.Ag (Ketua)	
2. Syarifah Salmah, M.Pd.I (Anggota)	
3. Mursalin, S.Pd, M.Pd (Anggota)	

## ABSTRAK

**Wahdiah Arafah:** 190101070681. Kecerdasan Emosional Siswa Pemain *Game Multi Player Battle Arena* Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin, pembimbing Skripsi Mursalin, M.Pd, pada program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin. 2023.

**Kata Kunci:** Kecerdasan emosional, pemain game, multi player battle arena

Setiap anak pasti menyukai permainan terutama game online, dalam bermain itu menimbulkan pengaruh terhadap emosi dan sosial mereka, tergantung cara menyikapi dan menghadapinya agar bisa mengontrol perasaan emosi. Dapat mengontrol perasaan emosi itulah yang dimanakan dengan kecerdasan emosional, yang mana untuk mencapai itu dibutuhkan peran orangtua dan guru untuk membatasi dan mengawasi mereka terhadap hp untuk main game. Selain pengawasan, memberikan pemahaman terhadap batasan main game juga merupakan suatu hal yang penting agar tidak mengganggu terhadap emosi dan sosial mereka kedepannya.

Tujuan penelitian untuk mengetahui game apa saja yang dimainkan anak kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin dan bagaimana kecerdasan emosional anak pemain game multi player battle arena kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah menggunakan metode kualitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di MIN 3 Kota Banjarmasin yang berjumlah 6 siswa, 1 guru wali kelas, dan 2 orangtua siswa. Sedangkan objek penelitiannya adalah Kecerdasan Emosional Anak Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin. Teknik Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data dan analisis data.

Anak yang memiliki kecerdasan emosional cenderung akan lebih kuat dan mandiri dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki kecerdasan emosional. Salah satu penyebab anak-anak yang terhambat memiliki kecerdasan emosional yaitu factor dari gemar bermain game online secara berlebihan. Zaman sekarang tidak jarang anak-anak tidak menyukai dengan yang namanya game, maka disinilah peran orangtua dan guru untuk mengawasi yang memberikan pemahaman terhadap anak yang menyukai game online, memberikan Batasan waktu Ketika bermain, memberikan motivasi, dan dapat memberikan suatu pengajaran untuk anak-anak yang suka bermain game dengan berlebihan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) game yang anak kelas V sukai dan mainkan yaitu ML (Mobile Legends) dan FF (Free Fire). (2) Kecerdasan emosional anak pemain game multi player battle arena kelas V yaitu Mengenal emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan menjalin hubungan dengan orang lain. Adapun faktor pendukung yaitu orangtua dan guru.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ ، أَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ ، نَبِيِّنَا وَحَبِيبِنَا مُحَمَّدٍ

وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ ، وَمَنْتَبِعُهُمْ بِإِحْسَانٍ إِلَى يَوْمِ الدِّينِ ، أَمَّا بَعْدُ

Segala puji bagi Allah Swt Tuhan semesta alam yang mana memberi rahmat, bimbingan dan anugerah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Shalawat dan salam tidak lupa kita curahkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang menderang bercayahkan iman, islam, dan ikhsan.

Setelah melewati banyak hambatan, rintangan, kemalasan dalam diri hingga akhirnya penulisan skripsi ini dapat diselesaikan. Penulis sepenuhnya sadar bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan sumbangsih dari banyak pihak, baik dalam bentuk dukungan, bimbingan, dan motivasi.

Sehubung dengan itu, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.



2. Ibu Dr. Noor Alfulaila, S.Pd.I, M.Pd, selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan PGMI UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.
3. Bapak Mursalin, S.Pd, M.Pd. selaku pembimbing skripsi yang sangat terlampau banyak memberikan wejangan, bimbingan serta arahan dalam penulisan skripsi ini hingga bisa terselesaikan dengan baik.
4. Bapa H. Abdul Basith, S. Ag Kepala MIN 3 Kota Banjarmasin, yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di MIN 3 Kota Banjarmasin.
5. Ibu Raihatul Jannah, S.Pd selaku Guru Kelas 5C dan seluruh Staf MIN 3 Kota Banjarmasin yang sudah berkenan memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan memberikan kemudahan dalam hal pelayanan administrasi untuk kelancaran penyusunan skripsi ini.
6. Para dosen, karyawan dan karyawanati Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
7. Bapak Dr. Syaifuddin, M.Ag., selaku Kepala Perpustakaan UIN Antasari dan staf serta Bapak Dr. Ahmad Syauqi, M.Pd.I. selaku Kepala Perpustakaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari dan staf yang telah memberikan layanan kepada penulis.

## **MOTTO**

“Barangsiapa yang bersungguh-sungguh ia akan mendapatkannya”

“Apapun yang kamu lakukan mintalah restu dan doa orangtua”

“Segala sesuatu yang kamu kerjakan libatkan Allah”

-Wahdiah Arafah-

## TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

1. ا : A	16. ط : Th
2. ب : B	17. ظ : Zh
3. ت : T	18. ع : '
4. ث : Ts	19. غ : Gh
5. ج : J	20. ف : F
6. ح : <u>H</u>	21. ق : Q
7. خ : Kh	22. ك : K
8. د : D	23. ل : L
9. ذ : Dz	24. م : M
10. ر : R	25. ن : N
11. ز : Z	26. و : W
12. س : S	27. ه : H
13. ش : Sy	28. ء : `
14. ص : Sh	29. ي : Y
15. ض : Dh	

### 1. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
َ	A	Fathah
ِ	I	Kasrah

Kata sandang: Contoh: (الرجال) al-rijâl bukan ar-rijâl, (الديوان) al-dîwân bukan ad-dîwân.

Syiddah: Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis adh-dharûrah melainkan al- dharûrah, demikian seterusnya.

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَـيْ	Ai	a dan i
ـَـوْ	Au	a dan u

## 2. Vokal Panjang

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf, yaitu:

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	Â	a dengan topi di atas
بِي	Î	i dengan topi di atas
بُو	Û	u dengan topi di atas

## 3. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Contoh: al-rijâl bukan ar-rijâl, al-dîwân bukan ad-dîwân.

## 4. Syiddah (Tasydid)

Syiddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (ـّـ) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda *syiddah* itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda *syiddah* itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

## 5. *Ta Marbûthah*

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf *ta marbûthah* terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /h/ (lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika *ta marbûthah* tersebut diikuti oleh kata sifat (*naʿt*) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf *ta marbûthah* tersebut diikuti kata benda (*ism*), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	طريقة	Tharîqah
2	الجامعة الإسلامية	Al-Jâmî'ah al-Islâmiyyah
3	وحدة الوجود	Wahdah al-Wujûd

## 6. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam PUEBI sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (*bold*). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialihaksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak 'Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Rânîrî.

## 7. Cara Penulisan Kata

Setiap kata, baik kata kerja (*fi‘l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذهب الأستاذ	dzahaba al-ustâdzu
ثبت الأجر	tsabata al-ajru
الحركة العصرية	al-ḥarakah al-‘ashriyyah
أشهد أن لا إله إلا الله	asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مولانا ملك الصالح	mawlânâ Malik al-Shâlih
يؤثر كم الله	yu’tsirukum Allâh
المظاهر العقلية	al-mazhâhir al-‘aqliyyah
حب الإستطلاع	ḥub al-istithlâ’
المادة المصنوعة من الحيوان	al-mâddah al-mashnû’ah min al-hayawân
طرف العين	tharf al-‘ayni
المساهمة	al-musâhamah
ذمن سلك طريقا	man salaka tharîqan

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	ii
BEBAS PLAGIASI.....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	ix
MOTTO.....	vii
TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA.....	x
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Fokus Penelitian.....	9
C. Tujuan Penelitian .....	9
D. Signifikansi Penelitian .....	9
E. Definisi Operasional .....	10
F. Kajian Pustaka .....	13
G. Sistematika Penelitian .....	16
BAB II KAJIAN TEORI.....	18
A. Game.....	18
1. Pengertian Game .....	18
2. Sejarah game .....	19
3. Game Multi Player Battle Arena .....	21
4. Dampak positif dan negatif bermain game .....	23
5. Peran orangtua dan guru terhadap anak yang gemar bermain game online .....	24
B. Kecerdasan Emosional.....	25
1. Pengertian Kecerdasan Emosional .....	25

2.	Macam-Macam Kecerdasan Emosional .....	26
3.	Bagian-Bagian Kecerdasan Emosional.....	28
C.	Kerangka Pikir .....	29
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>32</b>
A.	Jenis dan Pendekatan penelitian .....	32
1.	Jenis Penelitian.....	32
2.	Pendekatan Penelitian.....	32
3.	Lokasi Penelitian .....	32
B.	Subjek dan Objek Penelitian .....	33
C.	Sumber Data .....	33
D.	Teknik pengumpulan data .....	34
1.	Observasi.....	34
2.	Wawancara.....	35
3.	Dokumentasi .....	37
E.	Instrumen Penelitian .....	37
F.	Teknik Analisis Data.....	38
G.	Teknik Validitas dan Keabsahan Data .....	40
1.	Standar Kredibilitas .....	41
2.	Standar Transferabilitas.....	41
3.	Standar Dependabilitas.....	41
4.	Standar Konfirmabilitas .....	42
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>43</b>
A.	Hasil Penelitian .....	43
1.	Gambaran Hasil Penelitian .....	43
2.	Visi dan Misi .....	45
B.	Analisis Data.....	50
1.	Game yang Dimainkan Siswa Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.....	50
2.	Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin .....	53
C.	Pembahasan .....	57
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
A.	Simpulan.....	67



B. Saran .....	68
DAFTAR PUSTAKA .....	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	72
RIWAYAT HIDUP.....	107

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Pikir .....	31

## DAFTAR TABEL

	Halaman
3.1 Daftar Informan Penelitian.....	34
4.1 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan .....	46

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Daftar Terjemah .....	72
2. Dokumentasi .....	72
3. Curriculum Vitae Wali Kelas V .....	76
4. Surat Keterangan Telah Seminar Proposal .....	77
5. Surat Persetujuan Riset dari Dosen Pembimbing.....	78
6. Surat Izin Riset dari Kepala Kementrian Agama Kota Banjarmasin..	79
7. Surat Keterangan Telah Selesai Riset .....	80
8. Lampiran Undang-Undang.....	81
9. Instrumen Observasi.....	82
10. Laporan Hasil Wawancara .....	84
11. Catatan Konsultasi .....	105
12. Riwayat Hidup .....	107