

## 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.