

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah suatu perbuatan penting bagaimana cara untuk mempersiapkan kehidupan dimasa yang akan datang, walaupun masih sangat sederhana dalam proses pelaksanaannya disebabkan kejadian ini akan tetap berjalan sesuai dengan proses zaman yang semakin berkembang. Menurut Chotimah guru dalam pengertian sederhana merupakan orang yang menyediakan ilmu pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik. Sehingga seorang guru diharuskan memiliki keahlian dan menciptakan hal baru yang baik dalam menyampaikan materi pelajaran kepada anak didik yang mudah dipahami dan dimengerti.

Pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Kehidupan manusia yang tidak lepas untuk selalu berhubungan dengan namanya pendidikan, baik dilihat dari kalangan keluarga, maupun dari kalangan kehidupan bangsa dan negara. Sukses tidaknya suatu negara

kebanyakan bisa dilihat dari sukses tidaknya pendidikan di negara tersebut. Pendidikan merupakan cara merubah manusia menjadi manusia seutuhnya, oleh sebab itu jalan untuk meningkatkan serta mengeksplor bakat dan keahlian diri seseorang hingga mampu untuk bertahan hidup menjadi warga yang baik dalam kehidupan, baik dari pribadi maupun bagian di masyarakat sebagai pedoman hidup dengan bekal nilai-nilai moral dan sosial.<sup>1</sup>

Tugas pendidikan memberikan pengaruh di masa serba canggih ini, salah satunya bisa dilihat dari majunya ilmu pengetahuan dan teknologi. Internet adalah salah satu hasil dari kemanfaatan masyarakat saat ini. Sekarang dalam menjalin komunikasi akan lebih cepat dan mudah, sehingga memberikan kemudahan dalam mendapatkan ilmu pendidikan. Disisi lain bnya internet, tetapi juga perkembangan smartphone dengan kapasitas *gaming* yang menunjang.

Teknologi di dunia semakin pesat dan selalu berkembang tidak bisa ditinggalkan, setiap detik akan selalu muncul ide-ide baru, khususnya dibidang TIK. Apabila pada zaman dahulu kita hanya mengenal yang namanya surat menjadi media komunikasi, tetapi zaman sekarang kita sudah mengenal media untuk memudahkan berinteraksi dengan orang lain lebih cepat dari surat, yaitu telepon dan handpone.

Media ini mengalami perubahan yang cukup drastis, mulai dari kita yang hanya bisa pakai untuk mengirim pesan dan komunikasi, akan tetapi

---

<sup>1</sup> Muslim, *Pengaruh Perhatian Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Anak dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*, Pertama (Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama, 2020), hal. 1.

zaman sekarang sudah bisa untuk semua bidang yang kita inginkan. Seperti penggunaan internet, menonton video, mengirim gambar, dan sebagainya. Pada zaman sekarang ini, HP tidak sekecil HP 10-15 tahun lalu, akan tetapi manfaatnya menjadi semakin luas dan semakin pintar (*Smart*). Oleh karena itu, sekarang dikenal dengan istilah *smartphone* (telepon pintar).

Anak usia sekolah dasar sangat menyukai game online bahkan mereka dalam setiap hari pasti ada waktu bermain atau menggunakan game online. Bagi mereka, kesenangan dalam bermain *game online* datang dari berbagai tantangan yang ditawarkan dan kesempatan untuk berinteraksi dengan banyak orang dari komunitas *game online*. Anak-anak dapat merasakan pengalaman berperan sebagai karakter pemain dalam game sesuai dengan imajinasi mereka. Namun, dampak dari kegiatan bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, yang berpotensi membuat anak menjadi kurang antusias dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Dalam permainan *game multi player battle arena* ini ada beberapa *game* yang termasuk bagian dari *game* tersebut, salah satunya *game* yang mau diteliti oleh peneliti sendiri, yaitu *Game Mobile Legends*. *Mobile legends* adalah salah satu *game mobile online battle arena* (MOBA), dalam satu tim terdiri dari 5 orang lawan 5 orang. Secara umum kata ML atau mobile legends merupakan salah satu games berbasis online, dua tim akan beradu untuk menyerang lawan dan mempertahankan milik lawan dan mempertahankan milik tim sendiri dalam durasi 15 menit untuk satu ronde.

Zaman sekarang banyak anak-anak yang gemar bermain *game* dan lupa akan kewajibannya sebagai anak untuk belajar dan sebagainya, karena pengaruh *game*, baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Dampak positif itu salah satunya anak paham dan menguasai dengan teknologi, anak mengetahui macam-macam aplikasi, diantaranya *game online*, anak mengetahui kata-kata baru dalam Bahasa asing. Adapun pengaruh negatif dari *game online* diantaranya anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang disekitarnya. Bahkan tingkat emosional anak menjadi terganggu akibat main *game*<sup>2</sup>

Kecerdasan emosional mencakup keterampilan merasakan, memahami, dan mengelola emosi dengan efektif, yang berfungsi sebagai sumber energi informasi, hubungan, dan kemajuan menuju ke arah kemanusiaan. Istilah “emosi” dalam konteks ini menggambarkan energi aktif yang memiliki nilai-nilai etika, yang dapat membantu menelaraskan hidup kita jika dikelola dengan bijaksana dan manusiawi.<sup>3</sup>

Kecerdasan emosional merupakan keahlian seseorang untuk menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain, dalam hal ini emosi mengacu pada perasaan terhadap informasi akan suatu hubungan. EQ berperan penting dalam proses menjalani kehidupan bermasyarakat yang mengharuskan berkomunikasi dengan orang lain,

---

<sup>2</sup> Marsanda Claudia Pareswara Triana Lestari, “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Tembusai* 1 (2021): hal. 1473.

<sup>3</sup> Nurjati Djihadah, “Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah,” *Jurnal Pendidikan Madrasah* 5 (Mei 2020): hal. 5.

andaikan manusia tidak memiliki EQ yang baik, maka orang tersebut tidak akan mampu menjalani kehidupan sebagai individu yang baik untuk berkomunikasi terhadap masyarakat luar.<sup>4</sup>

Mampu mengenali perasaan sendiri merupakan komponen pendukung kecerdasan emosional seseorang, mampu berempati, mampu mengelola perasaan, mampu menyemangati diri sendiri, bahkan mampu untuk menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Aspek-aspek kecerdasan emosional lebih memfokuskan terhadap sifat perasaan, imajinasi, intuisi, maupun emosional, yaitu persepsi emosi. Seorang anak yang menyadari terhadap tingkat emosinya berarti ia telah mampu mengenali jenis emosi yang sedang dialaminya.

Secara umum, pembelajaran dapat didefinisikan sebagai transformasi pengetahuan dan perilaku individu melalui interaksi dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam buku Psikologi Pendidikan karya Raber, pendidikan didefinisikan dalam dua konteks: pertama, sebagai proses memperoleh pengetahuan, dan kedua, sebagai peningkatan keterampilan yang cukup untuk bertahan dengan efektif, yang diperkuat melalui latihan.<sup>5</sup>

Belajar merupakan salah satu usaha yang dikerahkan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan sikap dan perbuatan yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam berinteraksi terhadap

---

<sup>4</sup> Al Tridhonanto, *Melejitkan Kecerdasan Emosi (EQ) Buah Hati* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2009), hal. 7-9.

<sup>5</sup> Rifqi Festiawan, "Belajar dan Pendekatan Pembelajaran," *Universitas Jenderal Soedirman*, 2020, hal. 6.

lingkungannya. Perubahan itu tidak hanya berkaitan dengan bertambahnya ilmu pengetahuan akan tetapi juga bisa dalam bentuk kecakapan, keterampilan, sikap, perilaku, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Adanya usaha ataupun proses dalam belajar nantinya akan memberikan gambaran perubahan pada siswa, baik berupa pengetahuan atau tingkah laku yang mana itu menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam belajar menjadi penentu keberhasilan pendidikan dalam mendidik siswanya dengan kegiatan-kegiatan yang terencana.

Landasan yang terkait dengan belajar terdapat dalam QS Al-Alaq ayat 1-5:

إِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (1) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (2) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (3)

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (4) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (5)

Menurut Tafsir Tarbawi karya Nur Afif dan Ansor Bahary menjelaskan tentang penafsiran Surah Al-Alaq ayat 1-5, bahwa perintah untuk membaca dapat kita lihat dari tiga ayat pertama, pada ayat pertama, Allah Swt menyebutkan perintah yang sangat jelas, “Bacalah” Dari ini kita dapat memahami hal yang terpenting yang harus dilakukan seseorang. Menurut Wahbah al-Zuhaili, ayat ini merupakan sebagai perintah kepada Nabi Muhammad Saw agar menjadi seorang pembaca, sehingga sudah sewajarnya dan memang menjadi kewajiban kita untuk mengikuti jejak dan apa yang dilakukan nabi Saw.

Membaca sekurang-kurangnya memiliki lima arti, yaitu: Memandang dan mengerti pesan yang tertulis (dengan membacanya atau dalam hati), mengeja atau mengucapkan kata-kata yang tertulis, menginterpretasikan, meramalkan, atau mengetahui, serta mengasumsikan, menghitung, dan memahami. Ada pengulangan kata “Iqra” pada ayat di atas, pengulangan ini menegaskan bahwa (secara umum) kegiatan membaca baru akan membuahkan hasil jika dilakukan secara berulang-ulang.<sup>6</sup>

Dapat disimpulkan dari ayat tersebut kaitannya dengan penelitian yang diteliti yaitu tentang dimana manusia awal mula diciptakan yaitu makhluk yang hina, dengan belajar untuk mendapatkan sebuah ilmu pengetahuan, maka disinilah pemikiran atau manusia yang dikarunia akal sehat untuk belajar diawali dengan membaca secara berulang-ulang, dikarenakan kita akan lebih memahami dengan apa yang yang dibaca setelah berulang-ulang. Sehingga tidak seharusnya kita menyerah jika kegiatan membaca yang kita kerjakan belum ada hasilnya.

Berdasarkan hasil observasi peneliti lakukan bahwasanya didalam sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin, khususnya kelas V, banyak anak yang suka bermain game, salah satunya game Mobile Legends (ML) dan Free Fire (FF). Jumlah siswa yang saya teliti ada 6 orang, khususnya terlihat ketika peneliti terjun langsung ke dalam kelas, mereka sangat aktif dan terbiasa melihat atau berhadapan dengan Hp dalam waktu yang lama, dari

---

<sup>6</sup> Nur Afif Ansor Bahary, *Tafsir Tarbawi: Pesan-pesan Pendidikan dalam Al-Qur'an* (Karya Litera Indonesia, 2020), hal. 21.

wawancara peneliti dengan beberapa siswa dikelas tersebut bahwa banyak anak yang suka bermain game sambil mengucapkan kata-kata kasar dan jorok, kasar dengan teman ketika marah dan terkontrol emosinya, yang mana itu membuat kecerdasan emosional mereka terpengaruh dan terganggu, peneliti juga melakukan wawancara bersama seorang wali kelas V tersebut, bagaimana keadaan mereka saat pembelajaran dikelas itu merupakan data pendukung yang diperlukan dalam penelitian ini. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di MIN 3 Kota Banjarmasin ialah berawal dari interaksi dengan siswa kelas V terhadap game online, khususnya game ML dan FF.

Disini peran orangtua dan gurulah yang diperlukan untuk membimbing anak tersebut agar dapat mengatur emosional anak, satu sisi ketika anak di lingkungan sekolah guru lah yang berperan untuk mendidik dan mengawasi anak-anak, tetapi ketika sudah dilingkungan rumah, maka peran orangtualah yang akan berperan untuk mengajari anak tersebut menjadi anak yang mampu mengendalikan emosi dan perasaan.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana kecerdasan emosional pemain *game multi player battle arena* khususnya *game MOBA* dan game apa saja yang dimainkan siswa di sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin, khususnya siswa kelas V dengan mengangkat judul **“Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin”**



**B. Fokus Penelitian**

1. Game apa saja yang dimainkan siswa kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin?
2. Bagaimana kecerdasan emosional siswa pemain game multi player battle arena kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin?

**C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui game apa saja yang dimainkan anak kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui bagaimana kecerdasan emosional siswa pemain game multi player battle arena kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin?

**D. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi penelitian adalah pengaruh dari tercapainya tujuan penelitian ini, secara teoretis memperluas dan menambah pengetahuan penulis dan mahasiswa/i Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin. Signifikansi berisi manfaat penelitian yang dibedakan menjadi dua manfaat yaitu ditinjau dari manfaat akademis dan manfaat praktik, yaitu:

**1. Manfaat Akademis**

Pada Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin terkhusus jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dengan harapan hasil penelitian ini dapat menjadi dokumen akademik yang bermanfaat dan bisa dijadikan acuan bagi mahasiswa/i dalam mengerjakan tugas kuliah ataupun hal lain yang berkaitan dengan akademik.

## 2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini dapat kita jadikan suatu rujukan bagi peserta didik mengenai bagaimana kecerdasan emosional anak pemain game multi plater battle arena di SD/MI.

### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi siswa dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak pemain game.

### b. Bagi Guru

Bagi guru diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk tidak berlebihan dalam bermain game, sehingga siswa bisa mengikuti pembelajaran disekolah dengan baik.

### c. Bagi Orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan bagi orang tua siswa guna mendukung keberhasilan belajar anak di sekolah dan juga mengontrol emosional anak, serta memberikan pengawasan dan juga batasan anak dalam bermain game, agar anak dapat membagi waktu dengan baik antara belajar dan main game.

## **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas pembahasan masalah yang diteliti dalam penelitian ini, agar mengurangi kesalahpahaman pembahasan terhadap penelitian ini, sehingga dari pada itu penulis perlu memaparkan definisi atau pengertian dari judul penelitian ini, yaitu:

1. Game yaitu sebuah permainan, baik berupa permainan offline maupun online. Bisa dimainkan oleh individu maupun berkelompok, menjadi sebuah sarana hiburan, Pendidikan, maupun dijadikan sebuah pertandingan dalam sebuah perlombaan. Tergantung dari siapa yang menggunakannya dan sebagai apa permainan itu.

Game biasanya bersifat hiburan karena jika pengguna memainkan game maka akan merasakan tenang dan terhibur. Di zaman saat ini, game disiapkan dengan tampilan yang cukup canggih karena didukung oleh teknologi sehingga permainan terasa nyata atau hidup dalam game tersebut. Maka dapat disebutkan bahwa game berkembang beriringan dengan teknologi dan perkembangan zaman.<sup>7</sup>

2. Multi player battle arena yaitu permainan arena pertarungan online yang mana ini merupakan sebuah game multiplayer yang bertema pertarungan di dalam sebuah arena. Pada umumnya game ini memiliki sistem pertarungan 5 VS 5, dan dalam permainan ini sebuah kerjasama tim sangatlah penting dalam sebuah permainan. Permainan arena pertempuran multipemain ini merupakan bagian yang sangat terkenal dalam dunia video game. Permainan ini memiliki fitur di mana kita mengontrol satu karakter yang bisa dimainkan, bekerja sama dengan sejumlah pemain lain untuk mengalahkan tim lawan dalam suatu arena permainan.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Wahyu Pratama, "Game Adventure Misteri Kotak Pandora," *Jurnal Telamatika*, 2014, hal. 14.

<sup>8</sup> Tony Wibowo, "Studi faktor Pendukung Popularitas Multiplayer Online Battle Arena dengan Pendekatan Kuantitatif," *Ultima Infosys Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, 2021, hal. 1-2.

3. Game Mobile Legends (ML) adalah game RPG yang didesain khusus untuk perangkat ponsel. Dalam permainan ini, dua tim bertarung untuk menyerang dan menghancurkan basis lawan sambil juga melindungi basis mereka sendiri, yang mengontrol jalur utama tiga arah: atas, tengah, dan bawah, yang menghubungkan kedua basis. Setiap tim terdiri dari lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, disebut sebagai hero, dari perangkat mereka sendiri. Di samping itu, karakter-karakter yang dikontrol oleh komputer, disebut minions, berperang di basis tim dan mengikuti jalur-jalur tersebut untuk menyerang musuh dan menara. Game Mobile Legends termasuk dalam jenis Role-Playing Online Game, di mana pemain memerankan peran karakter tertentu dalam permainan daring tersebut.
4. Free Fire, sering disebut sebagai FF, adalah sebuah game battle royale yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan dipublikasikan oleh Garena untuk sistem operasi Android dan iOS. Free dalam konteks permainan ini merujuk pada tembakan bebas. Game ini merupakan salah satu yang paling banyak diunduh secara global pada tahun 2019. Popularitasnya diakui dengan penghargaan “Best Popular Vote Game” dari Google Play Store pada tahun yang sama.
5. PUBG (Player Unknown’s Battlegrounds) adalah game battle royale di mana 100 orang dapat bermain secara simultan. Pemenang dari permainan ini adalah individu atau tim yang berhasil bertahan hingga akhir, dengan opsi bagi pemain untuk bermain sendirian, dalam tim

berdua, atau dalam tim berempat. Pemain memiliki kemampuan untuk mengundang teman dari daftar kontak mereka untuk bergabung dan bermain sebagai satu tim.

6. Kecerdasan emosional merujuk pada kemampuan individu dalam menerima, mengevaluasi, mengelola, dan mengatur tingkat emosi mereka sendiri serta orang-orang di sekitarnya. Ini juga melibatkan kemampuan untuk mengendalikan diri saat mengalami emosi. Dalam konteks ini, emosi merujuk pada respons perasaan individu terhadap informasi atau situasi tertentu.<sup>9</sup>
7. Dampak game online, bermain game online mempunyai 2 dampak yaitu positif dan negatif, dampak positif dari bermain game online yaitu mampu mengenal bahasa asing yaitu Bahasa Inggris, meningkatkan pengetahuan tentang teknologi komputer. Sedangkan dampak negatif bermain game yaitu menyebabkan ketergantungan yang berlebihan dan menyebabkan lupa akan segala hal, berkurangnya interaksi sosial, mengurangi motivasi belajar, dan kesulitan untuk fokus dalam Pelajaran.

## **F. Kajian Pustaka**

Pada saat melakukan penelitian ini, penulis mendapatkan beberapa penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang penulis angkat dalam penelitian ini, yaitu:

---

<sup>9</sup> Ani Muttaqiyathun, *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Dosen* (Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Ahmad Dahlan, 2010), hal. 397.

1. Penelitian skripsi yang diteliti oleh Mohammad Fatih Billah, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia Kampus, yang berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar”. Di dalam penelitian ini membahas tentang pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan social anak sekolah dasar<sup>10</sup>, yang mana peneliti meneliti bagaimana pengaruh dari sebuah game online yang mampu mempengaruhi perkembangan emosi seorang anak baik berupa nilai positif maupun negatif dari sebuah permainan game online, tapi lebih dominannya kearah negatif yang mana anak lebih tinggi tingkat emosi, dan perkembangan sosialnya pun ikut terganggu dan berpengaruh dengan hasil belajarnya. Persamaan dari penelitian yang diteliti oleh Mohammad Fatih Billah dengan penelitian yang dilakukan penulis yakni sama-sama meneliti tentang pengaruh game terhadap tingkat emosional, tetapi perbedaannya terletak pada penelitian Muhammad Fatih Billah meneliti tentang pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sedangkan penelitian yang dilakukan penulis adalah tentang kecerdasan emosional anak pemain *game multi player battle arena*.
2. Penelitian skripsi yang dilakukan oleh Riska Ayunda Bella Efendi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah

---

<sup>10</sup> Marsanda Triana Caludia Paresmeswara, *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar* (Daerah Cibiru: Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, 2021).

Ibtidaiyah (PGMI), Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, yang berjudul “Hubungan Antara Game Online dan Kecerdasan Emosional dengan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas V SDN 1 Margamulya”. Di dalam penelitian ini membahas tentang penelitian korelational dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dinyatakan dalam skala menggunakan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara game online dengan dengan hasil belajar dan pengaruh kecerdasan emosional dan hasil belajar IPS siswa Kelas V SDN 1 Margamulya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Bimbingan dan Konseling, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukit Tinggi. Didalam penelitian ini membahas tentang pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional santri di MA Sumatera Thawalib Parabek, populasi adalah seluruh kelas IX MA Sumatera Thawalib Prabek, alat pengumpulan data berupa angket, Teknik pengumpulan data menggunakan *Statiscal product and service solution* (SPSS).

Berdasarkan analisis hasil penelitian, ditemukan bahwa pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional santri di MA Sumatera Thawalib Parabek menunjukkan bahwa kemampuan siswa untuk mengendalikan diri saat menggunakan game online dapat membentuk kondisi emosional yang terkendali. Peran orang tua sangat penting dalam

memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap kebiasaan anak agar dampak negatif dari permainan game tidak terus mengganggu perkembangan anak. Sebelum memberikan akses kepada anak untuk bermain game, orang tua sebaiknya membuat perjanjian terlebih dahulu.<sup>11</sup>

### **G. Sistematika Penelitian**

Penelitian ini disusun secara sistematis mengikuti pedoman Karya Ilmiah edisi 2022 yang diterbitkan oleh UIN Antasari Banjarmasin, yang terdiri dari beberapa bab, yakni:

Bab I yaitu pendahuluan, berisi gambaran umum tentang permasalahan yang diteliti. Di dalam pendahuluan berisi latar belakang masalah adalah alasan yang menjadikan acuan penulis untuk melakukan penelitian ini, rumusan masalah berisikan pertanyaan-pertanyaan dari penulis yang ingin ditemukan dalam penelitian nanti, tujuan penelitian adalah tujuan penulis melakukan penelitian ini, signifikansi penelitian adalah dampak dari tercapainya penelitian ini, definisi operasional gunanya agar mempertegas dan memperjelas pembahasan masalah yang diteliti dalam penelitian ini, kajian pustaka berisikan persamaan dan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu, dan yang terakhir sistematika penulisan gunanya agar pembaca lebih mudah memahami penelitian ini.

---

<sup>11</sup> Sri Wahyuni, "Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Santri di MA Sumatera Thawalib Parabek," *Institut Agama Islam Negeri (IAIN)*, 2018.



Bab II Kajian teori, yaitu berisi uraian tentang landasan teori yang berkaitan dengan judul skripsi ini, yaitu “Kecerdasan emosional siswa pemain *game multi player battle arena*”.

Bab III Metode penelitian, berisikan metode penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. Metode penelitian ini berisi jenis penelitian, sifat penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, pengumpulan data, pengolahan data serta analisis data.

Bab IV Hasil penelitian yaitu berupa laporan hasil penelitian yang berfungsi untuk menggambarkan bagaimana gambaran tentang masalah yang diteliti.

Bab V penutup yaitu, berisi kesimpulan dari analisis yang dilakukan dan dijabarkan pada bab sebelumnya dan juga memuat saran.