

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi Yang Berjudul

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6
TAHUN DI KELURAHAN LEOK I KECAMATAN BIAU KABUPATEN BUOL**

Oleh

GRAHITTA AINUN RIZKY

NIM : 153 417058

Telah diperiksa & disetujui untuk diuji

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Mohamad Zubajdi, S.Pd M.Pd
NIP.196610222006041001

Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd
NIP.197208222005011002

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd
NIP.197208222005011002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Yang Berjudul

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KELURAHAN LEOK 1 KECAMATAN BIAU KABUPATEN BUOL

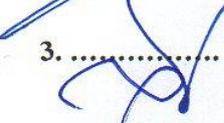
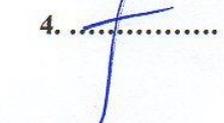
Oleh

**GRAHITTA AINUN RIZKY
153 417 058**

Telah Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji

Hari/tanggal : Jum'at, 29 Oktober 2021

Waktu : 13:00 Wita s/d Selesai

Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
1. Icam Sutisna, S.Pd., M.Pd NIP.197802012006041002	1. 	1. 10-11-2021
2. Nunung Suryana Jamin, SE., M.Si NIP.197912212009121001	2. 	2. 10-11-2021
3. Dr. Mohamad Zubaidi, S.Pd., M.Pd NIP.196610222006041001	3. 	3. 15-11-2021
4. Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd NIP.192708222005011002	4. 	4. 16-11-2021



**Mengetahui
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan**

**Dr. Arwildayanto, S.Pd, M.Pd
NIP.197509152008121001**

ABSTRAK

Grahitta Ainun Rizky.2021. Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo . Pembimbing I: Dr. Mohamad Zubaidi, S.Pd,M.Pd, Pembimbing II : Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Penelitian dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di kelurahan leok 1 kecamatan biau kabupaten buol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif (*Ex-post Facto*). Penelitian ini dilaksanakan di kelurahan leok 1 kecamatan biau kabupaten buol. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah teknik kusioner (angket) yang terdiri dari variable, dan analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas data dan serta pengujian hipotesis yang perhitungan uji signifikan. Dari hasil penelitian dengan jumlah sampel 30 anak adanya pengaruh game online terhadap kemampuan emosional anak dengan melihat besaran nilai rata-rata x dan y. Hal ini dapat dilihat pada X memperoleh nilai rata-rata 31.06 dan standar deviasi 4.25. sedangkan pada data Y memperoleh nilai rata-rata 49.06 dan standar deviasi 5.35. Berdasarkan output Tes Statistik, di ketahui sig.n(2-tailed) bernilai 0.000. Oleh karena nilai $0.000 \leq 0.05$ maka hipotesis diterima. dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau kabupaten Buol.

Kata Kunci : Pendidikan Aud, Game Online, Kemampuan Emosional

ABSTRACT

Grahitta Ainun Rizky. 2021. The Effect of Online Game on Emotional Intelligence of Children Aged 5 to 6 Years in Leok 1 Village, Biau Subdistrict, Buol Regency. Early Childhood Teacher Education, Faculty of Education, State University of Gorontalo. The Principal Supervisor is Dr. Mohamad Zubaidi, S.Pd, M.Pd, and the Co-supervisor is Dr. Setiyo Utoyo, M.Pd. The research problem is whether or not there is an effect of an online game on the emotional intelligence of children aged 5 to 6 years in Leok 1 Village, Biau Subdistrict, Buol Regency. The research aims to determine whether or not there is an effect of online game on the emotional intelligence of children aged 5 to 6 years in Leok 1 Village, Biau Subdistrict, Buol Regency. This research employs quantitative research in the form of Ex-post facto where its samples are 30 children. The research has been conducted in Leok 1 Village, Biau Subdistrict, Buol Regency where the technique to collect data uses questionnaire encompassing certain variables. The data analysis employs validity test, reliability test, normality test, and hypothesis test along with significance test calculation. The research finding reveals that there is an effect of online game on emotional intelligence of children based on the average value of X and Y. The average value of X is 31.06, with a standard deviation of 4.25. On the other hand, the average value of Y is 49.06, with a standard deviation of 5.35. Based on the output of the statistical test, it is obtained that the value of sig (2-tailed) is 0.000. Because the p-value of 0.000 is equal to or lower than 0.05, then the hypothesis is accepted. As a result, the research hypothesis which states that online games affect emotional intelligence of children aged 5 to 6 years in Leok 1 Village, Biau Subdistrict, Buol Regency is accepted.

Keywords: Early Childhood Education, Online Game, Emotional Intelligence

