

**PENGARUH GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 HAURGEULIS**

“SKRIPSI”

“diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



“Oleh:”

Aulia Rahayu Syakira

NIM. 1803689

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH DI PURAWAKARTA
2023**

PENGARUH GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 HAURGEULIS

Oleh

Aulia Rahayu Syakira

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

© Aulia Rahayu Syakira 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

AULIA RAHAYU SYAKIRA

PENGARUH GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 HAURGEULIS

Disetujui dan disahkan oleh:

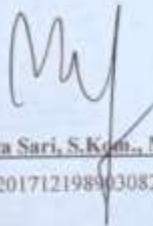
Pembimbing I:



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 20171219910625101

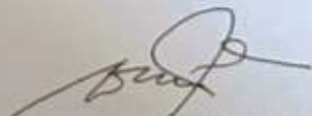
Pembimbing II:



Dian Permata Sari, S.Kom., M.Kom.

NIPT. 920171219890308201

Mengetahui,
Ketua Prodi SI PSTI



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd.

NIPT. 20171219910625101

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, Mahasiswa dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta:

Nama : Aulia Rahayu Syakira

NIM : 1803689

Program Studi : Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

Judul : Pengaruh Gamifikasi Digital Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di SMP Negeri 1 Haurgeulis.

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa keseluruhan isi dalam skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil dari plagiarisme atau ide-ide penulis lain yang saya akui sebagai milik saya. Saya siap dan bersedia menerima semua risiko dan konsekuensi sesuai dengan hukum yang berlaku jika pekerjaan saya ditemukan disalin, palsu, atau dibuat oleh orang lain di masa depan. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran penuh anpa ditekan atau dipaksa oleh siapa pun.

Subang, 29 Juni 2023

Hormat saya,



Aulia Rahayu Syakira

NIM. 1803689

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Pengaruh Gamifikasi Digital terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di SMP Negeri 1 Haurgeulis**”, yang dibuat sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program sarjana (S1) Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Purwakarta.

Penulis telah memberikan usaha terbaiknya untuk membuat skripsi ini. Namun tentunya menyadari bahwa teori ini memiliki banyak kekurangan dan bukannya tanpa kesalahan. Oleh karena itu, penulis “berharap” mendapatkan kritik dan saran yang bermanfaat dari “semua pihak” agar dapat meningkatkan kualitas tulisannya pada karya-karya selanjutnya.

Subang, 29 Juni 2023

Penulis,

Aulia Rahayu Syakira

NIM. 1803689

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, salawat dan salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW serta para sahabatnya. Banyak kisah serta pengalaman yang mewarnai perjalanan penulis dari awal hingga saat ini sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Gamifikasi Digital Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa di SMP Negeri 1 Haurgeulis” sebaik mungkin.

Penulis menyadari bahwasannya dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis mengalami banyak sekali mengalami kendala. Namun berkat Rahmat serta kehendak-Nya. dan bantuan dari berbagai pihak berbagai kendala tersebut dapat penulis atasi sebaik mungkin. Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan sebanyak-banyaknya terima kasih kepada semua pihak yang selama proses penyusunan skripsi ini senantiasa membimbing, mengarahkan, menasehati, dan membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada:

1. Allah SWT. yang telah memberikan penulis rahmat dan karunia-Nya yang telah memberikan kesehatan serta umur dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Diri sendiri, Aulia Rahayu Syakira, terima kasih karena selama penyusunan skripsi ini telah sabar, tegar, dan berjuang hingga skripsi ini selesai.
3. Kepada kedua orang tua Apa Agus Samsudin dan Ibu Carni Kurniasih yang selama ini telah membesarkan saya dengan sabar dan penuh kasih sayang meskipun selama ini penulis masih belum bisa memberikan yang terbaik, yang senantiasa selalu memberikan doa serta dukungan baik psikis maupun materil kepada peneliti dalam penyusunan skripsi ini, serta kedua adik-adikku Ari Marzan Aulia dan Zakyahadi Aulia yang selalu menjadi *mood booster* sekaligus perusuh dikala penulis menyusun skripsi ini.
4. Keluarga besar saya dari pihak ayah, yang senantiasa selalu memberikan semangat serta dukungan kepada penulis dalam menyusun skripsi.
5. Keluarga besar saya dari pihak ibu, yaitu Enin, bi jutek, bi Ndut, mang Ai, kaka Dena, dan lain sebagainya yang senantiasa selalu memberikan semangat serta dukungan, yang mendengarkan keluh kesah penulis serta penulis buat kerepotan selama penulis menyusun skripsi ini.

Aulia Rahayu Syakira, 2023

PENGARUH GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 HAURGEULIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

6. Kepada Bapak Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pembimbing I, dosen pembimbing akademik dan Ketua Program Studi PSTI yang senantiasa meluangkan waktunya yang padat untuk membimbing penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga skripsi ini selesai.
7. Ibu Dian Permatasari, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing II yang telah senantiasa meluangkan waktunya yang padat untuk membimbing penulis dari awal hingga skripsi ini selesai.
8. Bapak Prof. Turmudi, M.Ed., M.Sc., Ph.D. sebagai direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
9. Bapak Dr. Idat Muqodas, M.Pd sebagai wakil direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta.
10. Ibu dan Bapak Dosen Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi (PSTI) yang senantiasa memberikan ilmu yang sangat bermanfaat serta membimbing peneliti selama perkuliahan sehingga peneliti sampai di titik ini dan dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada Sekolah SMP Negeri 1 Haurgeulis yang senantiasa mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian dan menjadi tempat penulis untuk pengambilan data.
12. Kepada Agesti Awaliyah, Pungky Riandini, Raisyah Nurul Amanah, Fiqhi Nurimania Ridwan, dan Wulan Nuriyah yang telah banyak membantu memberikan masukan, menyemangati dan memberikan motivasi serta selalu mendengarkan berbagai keluhan penulis selama penulis menyusun skripsi ini.
13. Teman-teman PSTI angkatan 2018 sebagai Angkatan pertama yang telah menemani, berbagi suka-duka, canda dan tawa selama 8 semester ini.
14. Teman-teman angkatan 2018 yang telah menemani dari awal masuk hingga penyelesaian jenjang S1.
15. Berbagai pihak yang senantiasa membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini yang peneliti sendiri tidak bisa sebutkan namanya satu persatu.

Walaupun demikian, peneliti sangat menyadari bahwasannya peneliti masih memiliki banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan berbagai kritik serta saran agar penulis dapat menyempurnakan penelitian ini.

Subang, 29 Juni 2023

Penulis,

Aulia Rahayu Syakira

NIM. 1803689

PENGARUH GAMIFIKASI DIGITAL TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA DI SMP NEGERI 1 HAURGEULIS

Aulia Rahayu Syakira

1803689

ABSTRAK

Gamifikasi adalah proses menggunakan konsep dan mekanisme game untuk memecahkan masalah, melibatkan pengguna dalam menciptakan pengalaman dan memengaruhi perilaku dan emosi game di luar game. Hal ini terkait dengan "kemampuan untuk memahami orang pada tingkat yang mendalam, yaitu kemampuan untuk mengingat perasaan seseorang dan orang lain, untuk mendorong diri sendiri, dan untuk benar-benar menangani perasaan baik di dalam maupun dari jarak jauh." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana gamifikasi digital pendidikan mempengaruhi kecerdasan emosional siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian *posttest-only control group design*. Dengan menggunakan sampel 62 orang siswa, 31 orang untuk kelas control dan 31 orang untuk kelas eksperimen di salah satu sekolah menengah pertama di Kabupaten Indramayu. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket, angket diberikan setelah treatment selesai diberikan di kelas eksperimen dan kelas control. Setelah melaksanakan penelitian tersebut, maka diperoleh hasil; (1) terdapat pengaruh kecerdasan emosional siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi digital; (2) terdapat perbedaan antara kelas yang diberikan pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi digital dengan kelas yang tidak diberikan pengaruh media pembelajaran berbasis gamifikasi digital.

Kata Kunci: Gamifikasi, Kecerdasan Emosional, Kecerdasan.

***THE INFLUENCE OF DIGITAL GAMIFICATION ON STUDENTS'
EMOTIONAL INTELLIGENCE AT HAURGEULIS 1st MIDDLE SCHOOL***

Aulia Rahayu Syakira

1803689

ABSTRAK

Gamification is the process of using game concepts and mechanics to solve problems, engage users in creating experiences and influence game behavior and emotions outside of games. It is related to "the ability to understand people on a deep level, which is the ability to remember one's own feelings and that of others, to push one's self, and to really deal with feelings both internally and remotely." The purpose of this research is to find out how educational digital gamification affects students' emotional intelligence. The method used in this study is the quantitative method by using a posttest-only control group design. Using a sample of 62 students, 31 people for the control class and 31 people for the experimental class at one of the junior high schools in Indramayu Regency. The instrument used in this research was a questionnaire, the questionnaire was given after the treatment was completed in the experimental class and control class. After carrying out the research, the results were obtained; (1) there is an influence on students' emotional intelligence after using digital gamification-based learning media; (2) there are differences between classes that are influenced by digital gamification-based learning media and classes that are not influenced by digital gamification-based learning media.

Keywords: Gamification, Emotional Intelligence, Intelligence

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Manfaat Penelitian.....	4
1.5. Struktur Organisasi Skripsi.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Gamifikasi Digital	6
2.2. Emosi.....	7
2.3. Kecerdasan Emosional	8
2.3.1. Definisi.....	8
2.3.2. Aspek Kecerdasan Emosional.....	11
2.3.3. Ranah Kecerdasan Emosional.....	12
2.4. Penelitian Terdahulu.....	16

2.5.	Hipotesis Penelitian	22
2.6.	Kerangka Berpikir	22
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1.	Desain Penelitian	24
3.2.	Lokasi, Populasi dan Sampel.....	25
3.2.1	Lokasi	25
3.2.2	Populasi	25
3.2.3	Sampel.....	25
3.3.	Teknik Pengumpulan Data	26
3.4.	Prosedur dan Alur Penelitian.....	27
3.4.1	Tahap Perencanaan.....	27
3.4.2	Tahap Penyusunan Rancana Penelitian.....	27
3.4.3	Tahap Pelaksanaan dan Analisis Data.....	28
3.5	Instrumen Penelitian	29
3.5.1	Angket.....	30
3.6	Uji Coba Instrumen Penenlitan	31
3.6.1	Uji Validitas Instrumen	32
3.6.2	Uji Reliabilitas Instrumen	36
3.7	Teknik Analisis Data	37
3.7.1	Analisis Data Deskriptif.....	37
3.7.2	Analisis Data Infetensial	37
3.7.3	Analisis Regresi Sederhana.....	39
3.7.4	Hipotesis Statistika.....	40
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Temuan.....	41
4.1.1	Pelaksanaan Perlakuan/ <i>Treatment</i>	41

4.1.2	Analisis Data	41
4.1.3	Analisis Inferensial Data	42
4.1.4	Uji Pengaruh (Regresi).....	45
4.2	PEMBAHASAN.....	47
4.2.1	Pengaruh Gamifikasi Digital Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa.....	47
4.2.2	Perbedaan Skor Rata-rata Kecerdasan Emosional Siswa.....	48
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		50
5.1	SIMPULAN.....	50
5.2	IMPLIKASI.....	50
5.3	REKOMENDASI.....	50
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN.....		57
RIWAYAT HIDUP		100

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian.....	26
Tabel 3. 2 Skor Point Penilaian Skala Likert	31
Tabel 3. 3 Hasil Uji Validitas.....	33
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	42
Tabel 4. 2 Hasil Uji Normalitas	43
Tabel 4. 3 Hasil Uji Homogenitas.....	43
Tabel 4. 4 Hasil Uji T.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Uji Linieritas.....	45
Tabel 4. 6 Hasil Uji Koefisien Regresi	45
Tabel 4. 7 Hasil Uji Determinasi.....	46
Tabel 4. 8 Interpretasi Nilai R <i>Square</i>	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aspek emosional dan karakteristik perilakunya.....	11
Gambar 2. 2 Model Kecerdasan Emosional.....	12
Gambar 2. 3 Model Empat Batu Penjuru Kecerdasan Emosional	15
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir	23
Gambar 3. 1 <i>Posstest-Only Control Group Design</i>	24
Gambar 3. 2 Prosedur Penelitian.....	29
Gambar 3. 3 Langkah-langkah Uji Coba Instrumen	32
Gambar 3. 4 Rumus <i>Product Moment Correlation</i>	32
Gambar 3. 5 Rumus <i>Spearman Brown</i>	36
Gambar 3. 6 Rumus <i>Shapiro-Wilk</i>	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian.....	57
Lampiran 2 Lembar Judgement Expert 1.....	58
Lampiran 3 Lembar Judgement Expert 2.....	64
Lampiran 4 Surat Keputusan Dosen Skripsi	70
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 1.....	73
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing 2.....	74
Lampiran 7 RPP/Modul Ajar	75
Lampiran 8 Dokumentasi Penelitian.....	90
Lampiran 9 Hasil Data	91
Lampiran 10 Hasil Pengolahan Data.....	93
Lampiran 11 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	99

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Q., Rahardja, U., Moeins, A., & Apriani, D. M. (2018). Penerapan Gamifikasi pada Sistem Informasi Penilaian Ujian Mahasiswa Untuk Meningkatkan Kinerja Dosen. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(1).
- Amos Neolaka (2014) Metode Penelitian dan Statistik. Bandung. Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2002). Metodologi penelitian suatu pendekatan proposal. *Jakarta: PT. Rineka Cipta*, 16.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Baptista, G., & Oliveira, T. (2019). Gamification and serious games: A literature meta-analysis and integrative model. *Computers in Human Behavior*, 92, 306–315.
- Cooper, R. K., & Sawaf, A. C. (1997). *Executive EQ: Emotional intelligence in leadership and organization*. Grosset & Putnum.
- Damanik, R. K., Harianja, E. S., Galvani Volta Simanjuntak, T., & Hutabarat, M. T. (2019). HUBUNGAN TINGKAT KECANDUAN GADGET DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA DI SMA NEGERI 2 DOLOK SANGGUL TAHUN 2019. *Jurnal Health Reproductive*, 4(1).
- Danuri & Siti Maisaroh. (2019). Metode Penelitian Pendidikan. Yogyakarta : Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Guepedia.
- Dewi, A. V., & Mulyatiningsih, E. (2013). Pengaruh pengalaman Pendidikan kewirausahaan dan keterampilan kejuruan terhadap motivasi berwirausaha siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2), 231-240.
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116–133.
- Fananda, S. I. (2021). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kecerdasan Emosional, Perilaku Sosial Dan Perilaku Keagamaan Generasi Z Di SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta*. Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Goleman, D. (1999). *Working With Emotional Intelligent, Kecerdasan Emosi untuk*

- Mencapai Puncak Prestasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2016). *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (1999). *An introduction to theories of personality*. Prentice-Hall, Inc.
- Herlina, V. (2019). *Panduan praktis mengolah data kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hidayat, R., Achwandi, M., & Soemah, E. N. (2020). *HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DISMK PGRI KABUPATEN MOJOKERTO*. STIKES BINA SEHAT PPNI MOJOKERTO.
- Izzul, Islamy. (2019). *Penelitian Survei dalam Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa Inggris*.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel psychology*, 28, 563–575.
- Marisa, F., Akhriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., & Andarwati, M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *JOINTECS (Journal of Information Technology and Computer Science)*, 5(3), 219–228.
- Mullins, J. K., & Sabherwal, R. (2020). Gamification: A cognitive-emotional view. *Journal of Business Research*, 106, 304–314.
- Nasrum, A. (2018). *Uji normalitas data untuk penelitian*. Jaya Pangus Press Books, i–117.
- Pambudi, S., Sukardiyono, T., & Surjono, H. D. (2018). The development of mobile gamification learning application for Web programming learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1140(1), 12046.
- Patton, P. (1998). *Emotional Intelligence in the Workplace, Kecerdasan Emosional di Tempat Kerja*. Pustaka Delapratasa.
- Pratama, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. *PREPOTIF: Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(2), 268-273.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh

- Gamifikasi pada iDu (iLearning Education) dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120–124.
- Rozi, mochamad achrur, D. (2020). *Antologi Penerapan Adaptasi Kebiasaan Baru pada Era Pandemi Virus Corona 19 di Berbagai Sektor Pendidikan*. (A. Dr. Wijayanto, Adi S.Or., S.Kom., M.Pd., M. K. Dr. Ahmad Lani, M. P. Diana Lutfiana Ulfa, & M. P. Muhamad Syamsul Taufik, S.Si. (eds.)). Akademia Pustaka. id1lib.org
- Saphiro, L. E. (1997). *How To Rais A Child With A High EQ: A Present Guide to Emotional Intelligent*. Gramedia.
- Saputra, G. W., Rivai, M. A., Su'udah, M., Wulandari, S. L. G., Dewi, T. R., & Fitroh, F. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (intelektual, spiritual, emosional dan sosial) studi kasus: anak-anak. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2).
- Sayekti, I. H. (2019). Pengembangan Gamifikasi pada Perangkat Smartphone Android untuk Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 4(1), 123–140.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Zarnekow, R., & Brockmann, T. (2017). *Gamification* (pp. 1-164). Berlin: Springer.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). CV. ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Cv.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sukarno, Z. A., & Hardinto, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis

- Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 9–19.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Surianto, N. N., Dewi, C., & Siu, O. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X SMA Buddhis Bodhicitta Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Prosiding Bodhi Dharma*, 1(1), 52–61.
- Uno, H. B. (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Saphiro, L. E. (1997). *How To Rais A Child With A High EQ: A Present Guide to Emotional Intelligent*. Gramedia.
- Saputra, G. W., Rivai, M. A., Su'udah, M., Wulandari, S. L. G., Dewi, T. R., & Fitroh, F. (2017). Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Kecerdasan (intelektual, spiritual, emosional dan sosial) studi kasus: anak-anak. *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2).
- Sayekti, I. H. (2019). Pengembangan Gamifikasi pada Perangkat Smartphone Android untuk Pembelajaran Mahasiswa Jurusan Manajemen Informatika. *REMIK: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 4(1), 123–140.
- Solviana, M. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19: Penggunaan Gamifikasi Daring di Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 1(1), 1–14.
- Stieglitz, S., Lattemann, C., Robra-Bissantz, S., Zarnekow, R., & Brockmann, T. (2017). *Gamification* (pp. 1-164). Berlin: Springer.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (19th ed.). CV. ALFABETA.
- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Cv.
- Sukarno, Z. A., & Hardinto, P. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget, Minat Belajar Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Iis

- Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sman 1 Kepanjen. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 11(1), 9–19.
- Surianto, N. N., Dewi, C., & Siu, O. C. (2021). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas X SMA Buddhis Bodhicitta Medan Tahun Pembelajaran 2020/2021. *Prosiding Bodhi Dharma*, 1(1), 52–61.
- Uno, H. B. (2006). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. PT. Bumi Aksara.
- Yola, Y., Guslinda, L., & Fega, D. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja Di SMP ADABIAH Padang Tahun 2018. *Kesiapan Tenaga Kesehatan Dalam Mengembangkan Entrepreneurial Mindset*, 3.
- Yusuf, M. (2014). *METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN GABUNGAN* (1st ed.). PT Fajar Interpratama Mandiri.

