

**PERBEDAAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL AKIBAT GAME
ONLINE MOBILE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

KARYA TULIS ILMIAH

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya
Keperawatan pada jenjang pendidikan Diploma III Keperawatan



Disusun oleh :
Agung Yuswandi
1909745

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III KEPERAWATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2022**

**PERBEDAAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL AKIBAT GAME
ONLINE MOBILE DITINJAU DARI JENIS KELAMIN**

Oleh :

Agung Yuswandi

Sebuah karya tulis ilmiah diajukan untuk memenuhi sebagai syarat memperoleh gelar Ahli Madya Keperawatan pada Program Studi Diploma III Keperawatan

© Agung Yuswandi 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Hak cipta dilindungi undang-undang

Karya tulis ilmiah tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi atau cara lain tanpa izin penulis

Agung Yuswandi, 2022

**PERBEDAAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL AKIBAT GAME ONLINE MOBILE DITINJAU DARI
JENIS KELAMIN**

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

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Yuswandi

NIM : 1909745

Proram Studi : DIII Keperawatan

Institusi : Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa karya tulis ilmiah yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan karya tulis ilmiah ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Sumedang, 13 Juni 2022

Pembuat pernyataan



Agung Yuswandi

NIM 1909745

LEMBAR PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah oleh Agung Yuswandi NIM 1909745 dengan judul Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Akibat Game online Mobile di Tinjau dari Jenis Kelamin, telah diperiksa dan disetujui oleh dosen pembimbing Prodi DIII Keperawatan Universitas Kampus Daerah Sumedang untuk diujikan.

Sumedang, 03 Juni 2022

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping



Popi Sopiah, S.Kep., M.Biomed.

NIP. 19781007200642011



Reni Nuryani, M.Kep., Ners., SP.Kep.J

NIP. 198012102008012008

LEMBAR PENGESAHAN

Karya tulis ilmiah oleh Agung Yuswandi NIM 1909745 dengan judul Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Pemain Game online Mobile di Tinjau dari Jenis Kelamin, telah dipertahankan di depan dewan penguji Prodi DIII Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang pada tanggal 13 Juni 2022.

Dewan Penguji

Ketua Penguji,

Diding Kelana S.P., MMkes.
NIP. 196606241995031002

Penguji Anggota I,

Popi Sopiha S.Kp., M.Biomed.
NIP. 19781007200642011

Penguji Anggota II,

Reni Nuryani, M.Kep., Ns., Sp.Kep.J.
NIP. 198012102008012008

Mengetahui

Kaprodi DIII Keperawatan,

Ng. Dewi Dolfah, M.Kep.
NIP. 197501202000032001

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim....

Alhamdulillah Robbil 'Alamin puji serta syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang mana berkat rahmat, taufik serta hidayahnya yang telah diberikan kepada penulis berupa nikmat sehat, kesempatan, kesungguhan, serta kekuatan lahir batin sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan di Prodi DIII Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia Daerah Sumedang dengan Judul KTI **PERBEDAAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL AKIBAT GAME ONLINE MOBILE DI TINJAU DARI JENIS KELAMIN.**

Selama persiapan, penyusunan, pelaksanaan, banyak sekali mendapatkan bantuan, bimbingan, arahan serta motivasi-motivasi dari berbagai pihak baik secara moral maupun material. Oleh karenanya penulis ingin menyampaikan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Yudha Munajat, M.Ed, selaku direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Sumedang.
2. Ibu Dewi Dolifah, M.Kep., Ners., selaku ketua program studi DIII Keperawatan UPI Kampus Daerah Sumedang.
3. Ibu Popi Sopiah, S.Kep., M.Biomed., selaku pembimbing utama yang telah meluangkan waktu dan ilmunya dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.
4. Ibu Reni Nuryani S.Kep.,M.Kep.,NS.,SP.Kep.Jiwa., selaku pembimbing pendamping yang telah meluangkan waktu dan ilmunya dalam penyusunan Karya Tulis Ilmiah.
5. Seluruh para dosen serta tenaga pendidik di lingkungan Prodi DIII Keperawatan UPI Kampus Daerah Sumedang yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmunya selama penulis menempuh pendidikan di Prodi DIII Keperawatan UPI Kampus Daerah Sumedang.
6. Ucapan terimakasih yang terhingga penulis ucapkan kepada almarhum Ayahanda saya tercinta Alm. Yusep Suwandi dan Ibunda tercinta Cucu Purwa Sumirat yang tidak pernah henti-hentinya dalam membesarkan,

membimbing, memotivasi, membiayai dan mendidik dengan penuh kasih sayang yang luar biasa.

7. Keluarga besar yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk apapun.
8. Kepada teman sejawat angkatan 2019, yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan kenangan yang telah dilalui.
9. Semua pihak yang terlibat yang telah bersedia serta membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam penulisan karya tulis ilmiah ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan karya tulis ilmiah ini masih banyak memiliki kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, penulis menerima saran dan kritik yang sifatnya membangun yang ditujukan untuk perbaikan penulis pada penelitian selanjutnya. Penulis berharap, karya tulis ilmiah ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

Sumedang, 10 Juni 2022

Penulis

Agung Yuswandi

NIM. 1909745

PERBEDAAN TINGKAT KECERDASAN EMOSIONAL AKIBAT GAME ONLINE MOBILE DI TINJAU DARI JENIS KELAMIN

Agung Yuswandi¹, Popi Sopiah², Reni Nuryani³

¹Mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia

^{2,3}Dosen Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRAK

Game online mobile merupakan sebuah permainan daring yang menggunakan *smartphone*. Pengguna *Game online mobile* di Jawa Barat pada remaja berada pada angka yang cukup tinggi. *Game online mobile* memiliki daya tarik tersendiri dari kalangan laki-laki maupun perempuan karena dalam bermain *game online* akan mengalisa dengan kemampuan berpikirnya yang mencakup perasaan, pengalaman dan motivasi yang dapat membentuk pada kecerdasan emosional yang dimilikinya. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan tingkat kecerdasan emosional pada laki-laki dan perempuan di SMAN 1 Sumedang. Dalam penelitian ini melibatkan 87 responden 53 laki-laki dan 34 perempuan yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif komparatif. Instrument penelitian yang digunakan yaitu kuesioner kecerdasan emosional yang dibuat oleh peneliti. Hasil dari penelitian ini tidak adanya perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat game online mobile ditinjau dari jenis kelamin dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,072 > 0,05$ dalam artian H_0 diterima.

Kata Kunci : *Game Online Mobile*, Kecerdasan Emosional, Laki-laki, Perempuan.

**THE DIFFERENCES OF EMOTIONAL INTELLIGENCE LEVEL OF
ONLINE MOBILE GAME EFFECTS ACCORDING TO GENDER**

Agung Yuswandi¹, Popi Sopiah², Reni Nuryani³

¹Mahasiswa Prodi DIII Keperawatan Universitas Pendidikan Indonesia

^{2,3}Dosen Universitas Pendidikan Indonesia

ABSTRACT

Game online mobile is an online game that uses a smartphone. Mobile online game users in West Java in adolescents are at a fairly high number. Mobile online games have a special attraction for both men and women because playing online games will analyze their thinking skills which include feelings, experience and motivations that can shape their emotional intelligence. This study aims to identify differences in the level of emotional intelligence in men and women at SMAN 1 Sumedang. This study involved 87 respondents, 53 men and women who met the inclusion and exclusion criteria. This study uses a comparative quantitative method. The research instrument used is emotional intelligence questionnaire made by researcher. The result of this study there is no difference in the level of emotional intelligence of online mobile game effects in terms of gender with the Asymp. Sig. (2-tailed) of $0,072 > 0,05$ in sense that H_0 is accepted.

Keywords : Emotional Intellegence, Game Online Mobile, Men ,Woman.

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Akademik	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.4.3 Manfaat Pengembangan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Konsep Dasar <i>Game Online Mobile</i>	7
2.1.1 Definisi <i>Game Online Mobile</i>	7
2.1.2 Sejarah <i>Game Online Mobile</i>	7
2.1.3 Jenis <i>Game Online Mobile</i>	8
2.1.4 Faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online Mobile</i>	9
2.1.5 Dampak Dari <i>Game Online Mobile</i>	9
2.2 Konsep Dasar Jenis Kelamin	11
2.2.1 Definisi Jenis Kelamin	11
2.2.2 Peran Jenis Kelamin	11

2.2.3	Perbedaan Jenis Kelamin	12
2.3	Konsep Dasar Kecerdasan Emosional.....	14
2.3.1	Definisi Kecerdasan Emosional	14
2.3.2	Aspek-aspek Kecerdasan Emosional	14
2.3.3	Ciri-ciri Tingkat Kecerdasan Emosi.....	15
2.3.4	Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional.....	15
2.3.5	Perkembangan Psikososial	17
2.3.6	Perkembangan Emosional	18
2.4	Skema Penelitian	20
2.4.1	Kerangka Teori.....	20
2.4.2	Kerangka Konsep	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Metode Penelitian.....	22
3.2	Desain Penelitian.....	22
3.3	Partisipan.....	22
3.3.1	Populasi	22
3.3.2	Sampel.....	23
3.4	Definisi Operasional.....	23
3.5	Instrumen Penelitian.....	24
3.5.1	Uji Validitas	25
3.5.2	Uji Reliabilitas.....	25
3.5.3	Uji Normalitas	26
3.6	Prosedur Penelitian.....	26
3.6.1	Metode Pengumpulan Data	26
3.6.2	Langkah Pengumpulan Data	27
3.7	Analisis Data	28
3.7.1	Analisis Data Univariat	29
3.7.2	Analisis Data Bivariat	30
3.8	Penyajian Data.....	31
3.9	Hipotesis.....	32
3.10	Prinsip Etik.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		33

4.1	Hasil Penelitian	33
4.1.1	Mengidentifikasi Tingkat Kecerdasan Emosional Akibat <i>Game Online Mobile</i> Pada Laki-laki	33
4.1.2	Mengidentifikasi Tingkat Kecerdasan Emosional Akibat <i>Game Online Mobile</i> Pada Perempuan.....	33
4.1.3	Mengidentifikasi Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Akibat <i>Game Online Mobile</i> Pada Laki-laki dan Perempuan.....	34
4.2	Pembahasan.....	35
4.2.1	Tingkat Kecerdasan Emosional Akibat <i>Game Online Mobile</i> Pada Laki-laki dan Perempuan	35
4.2.2	Perbedaan Tingkat Kecerdasan Emosional Akibat <i>Game Online Mobile</i> Pada Laki-laki dan Perempuan	37
4.3	Keterbatasan Penelitian	38
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		39
5.1	Kesimpulan.....	39
5.2	Saran.....	40
5.2.1	Bagi Akademik.....	40
5.2.2	Bagi Praktis	40
5.2.3	Bagi Pengembangan.....	40
DAFTAR PUSTAKA		41
LAMPIRAN		47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka teori	20
Gambar 2 Kerangka Teori.....	21

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Definisi operasional	23
Tabel 2 Kisi-kisi instrumen penelitian	24
Tabel 3 Uji validitas	25
Tabel 4 Uji reliabilitas.....	26
Tabel 5 Pernyataan	29
Tabel 6 Interpretasi	30
Tabel 7 Distribusi frekuensi tingkat kecerdasan emosional pada laki-laki (N:53)	33
Tabel 8 Distribusi frekuensi tingkat kecerdasan emosional pada perempuan (N:34)	33
Tabel 9 Analisis univariat tingkat kecerdasan emosional akibat <i>game online mobile</i> pada laki-laki dan perempuan	34
Tabel 10 Perbedaan tingkat kecerdasan emosional akibat <i>game online mobile</i> pada laki-laki dan perempuan.....	35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Timeline penelitian	47
Lampiran 2 Surat izin penelitian	48
Lampiran 3 Instrument penelitian	49
Lampiran 4 Uji validitas, reliabilitas dan normalitas	51
Lampiran 5 Hasil uji mann whitney test dan analisis univariat	58
Lampiran 6 G-form	60
Lampiran 7 Tabulasi data.....	75
Lampiran 8 Dokumentasi.....	80
Lampiran 9 Konsultasi bimbingan	82
Lampiran 10 Hasil turnitin	84

DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, P. (2014). Purwa Admaja Prawira, Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru, (Yogyakarta : AR-RUUZ MEDIA, 2014). hlm. 140. 7, 7–33.
- Amanda, D. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Pembelajaran IPA Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Masalah yang Berbasis SETS. *Journal of Natural Science Education Research*, 1(1), 57–64.
- Andi, Q. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji *Kolmogorov Smirnov* dan *Shapiro Wilk*. Universitas Muhammadiyah Makassar. *Journal J-HEST*, 3(1), hal 7-11.
- Anugrah, M. (2021). Pengaruh Kualitas Pelayanan Jasa (Service Quality) Terhadap Kepuasan Konsumen (Studi Pengguna Game Online di Warnet Nemesys Gaming Center Bandung). *Journal Information*, 10(3), 1–16.
- Arrajab, N. (2022) Pengaruh Kecerdasan emosi terhadap Adiksi Game Online Remaja. *In Bandung Conference Series : Psychology Science.2 (1)*
- Ayu Sri Utami, P. (2013). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Anak Melalui Metode Bercakap- Cakap Pada Keluarga Anak Usia Dini Di Wilayah Kelurahan Bojongherang RW 10 Cianjur. *Repository.Upi.Edu/ Perpustakaan.Upi.Edu*, 48–58.
- Azmi, N. (2015). Potensi Emosi Remaja dan Perkembangannya, 2(1), 36–46.
- Azwar, K. (2020). Dampak Esport Game Terhadap Tingkat Emosional dan Prestasi Belajar Remaja di Kota Lhoksumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. STIKes Getsempena Lhoksukon. *Jurnal Visipena*, 11(2), 255–265.
- Cahyono, E. (2018). Pengaruh Citra Merek, Harga Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Handphone Merek Oppo Di Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. *JBMA (Jurnal Bisnis Manajemen Dan Akuntansi)*, 5(1), 61–75.
- Cooper, C & Sawaf, A. (2013). 1999. Executive EQ: Kecerdasan Emosional dalam. Kepemimpinan dan Organisasi. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama., 13–44.
- Christie. (2018). Pengaruh pelatihan dasar komputer dan teknologi informasi bagi guru-guru dengan uji-t berpasangan. *D'CARTESIAN :Jurnal*

Matematika dan Aplikasi, 7(1), 44-46.

- Debora, B. 2019. Gambaran Kecerdasan Emosi di Pulau Jawa dan Bali. *Provita Jurnal Psikologi Pendidikan*, 12(1), 81-100.
- Fadhillah, N. (2017). Pelaksanaan Prinsip Etik Keperawatan Dalam Asuhan Keperawatan Pada Perawat Pelaksana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Keperawatan*, 2(3), 1-7.
- Fitri, N. F., & Adelya, B. (2017). Kematangan emosi remaja dalam pengentasan masalah. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 2(2), 30-39.
- Fitriyani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, 18(1), 93-110.
- Gusniwati, M. (2015). Pengaruh Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar terhadap Penguasaan Konsep Matematika Siswa SMAN di Kecamatan Kebon Jeruk. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(1), 26-41.
- Gustiana. (2020). Perilaku Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Golden Age*, 4(01), 181-190.
- Handayani, S. L. (2015). Gambaran Dukungan Suami Dalam Pemberian Asi Eksklusif Di Posyandu Padasuka Rw 06 Dan Rw 12 Kelurahan Padasuka Kota Bandung. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Handriana. (2021). Hubungan Kebiasaan Bermain Game Online dengan Pola Tidur pada Remaja di Desa Baturuyuk Kecamatan Dawuan Kabupaten Majalengka tahun 2021 PENDAHULUAN Manusia dalam menjalani berbagai fase kehidupan memiliki kebutuhan- kebutuhan yang harus dipenuhi . *Kebutuh*, 9(2), 168-179.
- Hartanto. (2011). Pengaruh Perkembangan Bahasa Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 1-3 Tahun. *Ilmu Kesehatan Anak*, 12(6).
- Hasmarlin. (2019). Regulasi Emosi Pada Remaja Laki-Laki Dan Perempuan. *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama Dan Jender*, 18(1), 87.
- Hayulita. (2018). Faktor Dominan Yang Berhubungan Dengan Kualitas Hidup Lansia. *Keperawatan Keluarga*, (2), 42-46.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1),

9–19.

- Junaid, I. (2016). Analisis Data Kualitatif Dalam Penelitian Pariwisata. *Kepariwisataaan, 10*, 1–20.
- Kemenkes RI. (2018). Hasil Riset Kesehatan Dasar Tahun 2018. *Kementrian Kesehatan RI, 53*(9), 1689–1699.
- Khaerul, B. (2019). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja. *Jurnal: Ilmiah Psikologi, 4*(2), 40-47.
- Khasanah, U. A. (2019). Hubungan Perkembangan Psikososial Dengan Prestasi Anak Usia Sekolah. *Program Keperawatan, 2*(3), 157–162.
- Kusumastuti, D., & Mastuti, E. (2019). Hubungan kecerdasan emosional dengan perilaku agresi elektronik pada remaja pengguna media sosial. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan, 8*, 10–20.
- Kusumawati. (2020). Dampak perceraian orang tua terhadap kondisi emosi anak usia 6-12 tahun. *Jurnal Edukasi Nonformal, 1*(1), 61–69.
- Kusumawati, E., Rahardjo, S., & Sari, H. P. (2015). Model Pengendalian Faktor Risiko Stunting pada Anak Bawah Tiga Tahun. *Kesmas: National Public Health Journal, 9*(3), 249.
- Lybertha. (2016). Kematangan Emosi dan Persepsi Pada Dewasa Awal. *Empati: Jurnal Karya Ilmiah Undip, 5*(1), 148–152.
- Manizar, E. (2017). Mengelola Kecerdasan Emosi. *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam, 2*(2), 198–213.
- Marlius, D. (2017). Keputusan Pembelian Berdasarkan Faktor Psikologi dan Bauran Pemasaran PT. Intercom Mobilindo Padang, *110265*(01), 110493.
- Mayssara. (2014). Konsep Dasar Gender. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents, (2002)*.
- Misnawati. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo, 2016, Vol 4, No*(2), 217–223.
- Mulyadi, M. (2013). Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media, 15*(1), 128.
- Nasution, H. F. (2016). Instrumen Penelitian dan Urgensinya Dalam Penelitian Kuantitatif. *Al-Masharif: Jurnal Ilmu Ekonomi Dan Keislaman 4 (1)*, 59–75.
- Ningtyas, S. I. (2021). Application of Educational Game Learning Media for

- Early Childhood TKQ Al-Banna. *KANGMAS: Karya Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 221–230.
- Notoatmodjo. (2013). Variabel Independen Dan Variabel Dependen. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- Nuraeni, Z. (2017). Aplikasi Persamaan Diferensial Dalam Estimasi Jumlah Populasi. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(1), 9.
- Nurmalasari. (2020). Hubungan Faktor Perkembangan Psikososial Dengan Identitas Vokasional Pada Remaja. *Quanta*, 4(1), 44–51.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103.
- Oktaviani, M. (2014). Perbandingan Tingkat Konsistensi Normalitas Distribusi *Kolmogorov Smirnov*, *Shapiro Wilk*, *Lilliefors* dan *Skewness kurtosis*. *Jurnal Biometrika dan Kependudukan*, 3 (2), 127-135.
- Olivia. (2019). Pengaruh Video Advertising Tokopedia Versi “Jadikan Ramadhan Kesempatan Terbaik” Terhadap Respon Afektif. *Jurnal Lontar*, 7(1), 16–24.
- Pramesty, B. I. (2021). Diskriminasi pada Pemain Game Online Perempuan. *Jurnal Audience*, 4(02), 234–248.
- Riendravi, S. (2014). Perkembangan Psikososial Anak. *Proceedings of the Physical Society*, 87(1), 293–298.
- Salviana, V., & Soedarwo. (2016). Pengertian Gender dan Sosialisasi Gender. *Sosiologi*, 1(1), 1–32.
- Sapuro, J. T. (2016). Kebijakan Pembelian dan Perhatian Setelah Transaksi Terhadap Pembentukan Disosiasi Kognitif Konsumen Pemilik Sepeda Motor Honda Pada Ud. Dika Jaya Motor Lamongan. *Euphytica*, 18(2), 22280.
- Sari, I. A., & Saputro, D. R. S. (2021). Algoritme Quick ROust Clustering using linKs (QROCK) untuk Clustering Data Kategorik. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 640–644.
- Sarwono. (2013). Konsep Remaja. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Satia, A. A. G. (2017). PENGARUH PERTUMBUHAN PERUSAHAAN, STRUKTUR MODAL, DAN PROFITABILITAS TERHADAP NILAI PERUSAHAAN. *Dictionary of Gems and Gemology*, 2(1), 245–245.
- Sebastian, C., Kusuma, W. A., & Wibowo, H. (2020). Analisis Tingkat Stres Manusia Terhadap Perubahan Genre Game Dengan Menggunakan Sensor Biofeedback. *Jurnal Repositor*, 2(11), 1474.
- Setyowati. (2017). Hubungan Tingkat Pengetahuan Ibu tentang Perkembangan Emosi Anak dengan Perkembangan Emosi Anak Pra Sekolah Usia 3-6 Tahun. *Jurnal Keperawatan*, 6(1), 1–5.
- Sukatin. (2020). Analisis Perkembangan Emosi Anak Usia Dini. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(2), 77–90.
- Sulistyowati, Y. (2021). Kesetaraan Gender Dalam Lingkup Pendidikan Dan Tata Sosial. *IJouGS: Indonesian Journal of Gender Studies*, 1(2), 1–14.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 01(01), 28–38.
- Surono, R. N. & Y. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Kota Banjarbaru. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(1), 7–15.
- Syafi, M. (2020). Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam. *Pengaruh Mengakses Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam*, 1, 8.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan dengan Penyesuaian Sosial pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Uswatun. (2018). Kecerdasan Emosional Pada Remaja di Tinjau Dari Jenis Kelamin. *Jurnal Psikologi*, 2(1).
- Wulandari, N. K. M., Darmawiguna, I. G. M., & Wahyuni, D. S. (2014). Survey Deskriptif Optimalisasi Penggunaan Smartphone di Kalangan Mahasiswa dan Siswa Se-Kota Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan*

- Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3(Nomor 6. November), 401–410.
- Yusup. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Insrumen Penelitian *Kuantitatif Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1).
- Zein, S., Yasyifa, L., Ghazi, R., Harahap, E., Badruzzaman, F., & Darmawan, D. (2019). Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–7.
- Zulpadjri. (2019). Perbedaan Coping Stress Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Penderita Kanker. *Skripsi*.