

**PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFICATION QUIZWHIZZER
TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS V
SDN KARANGANTU**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

IIN ANDRIYANI
1901344

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS SERANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

Iin Andriyani, 2023

*Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional
Siswa Kelas V SDN Karangantu*

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

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAMIFICATION QUIZWHIZZER*
TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS V SDN
KARANGANTU**

**Oleh
Iin Andriyani
1901344**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Iin Andriyani 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

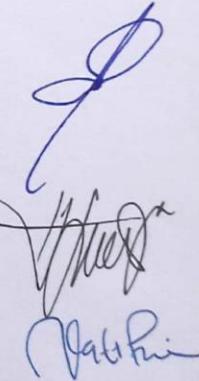
Skripsi ini diajukan oleh

Nama Mahasiswa : Iin Andriyani
NIM : 1901344
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan *Gamification Quizwhizzer*
Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V
SDN Karangantu

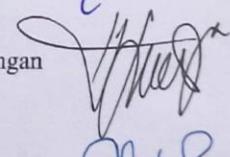
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

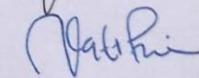
Pengaji I: Drs. Herli Salim, M.Ed., P.hD. tanda tangan
NIP. 195910221985031008



Pengaji II: Firman Robiansyah, M.Pd. tanda tangan
NIP. 198009102005011003



Pengaji III: Fatihatussyidah, S.S., M.Pd. tanda tangan
NIP. 920200819810701201



Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 20 Januari 2023

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GAMIFICATION QUIZWHIZZER TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS V SDN KARANGANTU

Iin Andriyani

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Peserta didik akan mudah diterima di lingkungan sekolah dan rumah serta masyarakat apabila memiliki kecerdasan emosional. Namun, temuan hasil observasi terdapat peserta didik yang belum mampu mengendalikan emosinya secara baik. Di era teknologi, penggunaan *gamification learning* dalam pendidikan sudah sangat mudah dilakukan, salah satunya dengan memanfaatkan *Quizwhizzer*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan *gamification Quizwhizzer* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu. Adapun teori yang digunakan yaitu kecerdasan emosional yang dipopulerkan oleh Daniel Goleman yang mencakup aspek *self-awareness* (pengenalan diri), *self-regulation* (penguasaan diri), *self-motivation* (motivasi diri), *empathy* (empati) dan *effective relationship* (hubungan yang efektif). Penelitian berlokasi di SDN Karangantu, populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Karangantu, adapun sampel pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu kelas VB SDN Karangantu dengan jumlah 35 siswa. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan bentuk *one-group pre-test post-test design* yang termasuk dalam jenis *pre-eksperimen design* dengan instrumen penelitian berupa angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala likert. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan kecerdasan emosional siswa kelas V SDN Karangantu mengalami peningkatan dengan melihat nilai rata-rata *pre-test* dan rata-rata *post-test* dengan peningkatan rata-rata 17,91%. Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi (2 tailed) $0,000 < 0,05$ hal ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan pada masing-masing data, hal tersebut dapat diartikan sebagai Ha diterima dan Ho ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *gamification Quizwhizzer* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V.

Kata kunci: media pembelajaran, *gamification*, *Quizwhizzer*, kecerdasan emosional

ABSTRACT

THE EFFECT OF USING GAMIFICATION QUIZWHIZZER ON EMOTIONAL INTELLIGENCE IN CLASS V SDN KARANGANTU

Iin Andriyani

Elementary School Teacher Education Program, Serang Campus,
Indonesian Education University

Students will be easily accepted in the school and home environment and society if they have emotional intelligence. However, the findings from observations were that there were students who had not been able to control their emotions well. In the age of technology, using gamification learning in education is very easy to do, one of them by utilizing Quizwhizzer. This study aims to determine whether there is an effect of the use of gamification Quizwhizzer on the emotional intelligence of fifth-grade students at SDN Karangantu. The theory used is emotional intelligence popularized by Daniel Goleman which includes aspects of self-awareness, self-regulation, self-motivation, empathy and effective relationship. The research is located at SDN Karangantu, the population of this study is fifth-grade students at SDN Karangantu, while the sample in this study uses a technique of purposive sampling namely class VB SDN Karangantu with a total of 35 students. This research method uses a quantitative method in the form of a one-group pre-test post-test design which is included in the type of pre-experimental design. The results showed that the emotional intelligence abilities of the fifth-grade students at SDN Karangantu had increased by looking at the average pre-test and average post-test increase of 17, 91%. In addition, the results of testing the hypothesis using the paired sample t-test obtained a significance value (2-tailed) $0.000 < 0.05$, this shows that there is a significant effect on differences in treatment in each data, this can be interpreted as Ha accepted and Ho rejected. Based on that, it can conclude that there is an effect of using gamification Quizwhizzer on emotional intelligence of fifth-grade students at SDN Karangantu.

Keywords: learning media, gamification, Quizwhizzer, emotional intelligence

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR GRAFIK	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis.....	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi dan Sampel	32
C. Variabel Penelitian	33
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Prosedur Penelitian	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	66
C. Keterbatasan Penelitian	69

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR REFERENSI	73
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian <i>One-Group Pre-test Post-test Design</i>	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3.3 Skala pengukuran (<i>Likert Scale</i>).....	36
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	39
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas.....	41
Tabel 4.1 Data Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	49
Tabel 4.2 Statistika Deskriptif Data.....	51
Tabel 4.3 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Self-Awareness</i> (Pengenalan Diri).....	52
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Self-Regulation</i> (Penguasaan Diri)	54
Tabel 4.5 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Self-Motivation</i> (Motivasi Diri).....	56
Tabel 4.6 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Empathy</i> (Empati).....	59
Tabel 4.7 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Effective Relationship</i> (Hubungan yang Efektif).....	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov.....	63
Tabel 4.9 Hasil Uji Homogenitas.....	64
Tabel 4.10 Hasil Uji Hipotesis <i>Paired Sample t-test</i>	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan permainan yang terdapat pada <i>Quizwhizzer</i>	14
Gambar 2.2 Elemen gamifikasi <i>Quizwhizzer</i>	16
Gambar 4.1 Tampilan media sebelum dimulai.....	47
Gambar 4.2 Tampilan fitur <i>game board</i>	47
Gambar 4.3 Tampilan berbagai emosi siswa.....	48
Gambar 4.4 Tampilan elemen <i>leaderboards</i>	49

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Hasil Rata-rata (Mean) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Self-Awareness</i> (Pengenalan Diri).....	53
Grafik 4.2 Hasil Rata-rata (Mean) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Self-Regulation</i> (Penguasaan Diri).....	55
Grafik 4.3 Hasil Rata-rata (Mean) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Self-Motivation</i> (Motivasi Diri).....	58
Grafik 4.4 Hasil Rata-rata (Mean) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Empathy</i> (Empati).....	60
Grafik 4.5 Hasil Rata-rata (Mean) <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Aspek <i>Effective Relationship</i> (Hubungan yang Efektif).....	62
Grafik 4.6 Hasil rata-rata (mean) aspek kemampuan kecerdasan emosional.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Keputusan Dosen Pembimbing
- Lampiran 2. Surat Keterangan Bebas Plagiarisme
- Lampiran 3. Surat Izin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian di SD
- Lampiran 5. Lembar Bimbingan Skripsi
- Lampiran 6. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian
- Lampiran 7. Instrumen Penelitian Uji Coba
- Lampiran 8. Rubrik Penilaian Alternatif Jawaban Instrumen Uji Coba
- Lampiran 9. Tabulasi Angket Instrumen Penelitian Uji Coba
- Lampiran 10. Hasil Uji Validasi Instrumen
- Lampiran 11. Kisi-kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran 12. Instrumen Penelitian
- Lampiran 13. Rubrik Penilaian Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian
- Lampiran 14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 15. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 16. Lembar Validasi Media Pembelajaran
- Lampiran 17. Tabulasi Angket *Pre-test* Instrumen Penelitian
- Lampiran 18. Tabulasi Angket *Post-test* Instrumen Penelitian
- Lampiran 19. Hasil Lembar Angket atau Kuesioner
- Lampiran 20. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Penelitian
- Lampiran 21. Dokumentasi Pelaksanaan *Pre-test*
- Lampiran 22. Dokumentasi Pelaksanaan Perlakuan (*treatment*)
- Lampiran 23. Dokumentasi Pelaksanaan *Post-test*

DAFTAR REFERENSI

- Alshammari, M. T. (2020). Evaluation of gamification in e-learning systems for elementary school students. *TEM Journal*, 9(2), 806–813. <https://doi.org/10.18421/TEM92-51>
- Amanullah, M. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Guna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(1), 37-44. <https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2300>
- Anggraini, R. D., Listyarini, I., & Huda, C. (2019). Keefektifan Model Picture And Picture Berbantu Media Flashcard Terhadap Keterampilan Menulis Karangan. *International Journal of Elementary Education*, 3(1), 35–40. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i1.17282>
- Anisah, A. S., & Suntara, H. (2020). Penerapan metode pembelajaran debate untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 14(1), 254-267. <https://dx.doi.org/10.52434/jp.v14i1.907>
- Anshori, S. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 88–100.
- Aswat, H., Sari, E. R., Aprilia, R., Fadli, A., & Milda, M. (2021). Implikasi Distance Learning di Masa Pandemi COVID 19 terhadap Kecerdasan Emosional Anak di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 761–771. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.803>
- Bariyyah, K., & Latifah, L. (2019). Kecerdasan Emosi Siswa Ditinjau dari Jenis Kelamin dan Jenjang Kelas. *PGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 4(2), 68-75. <https://doi.org/10.29210/02379jrgi0005>
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di

- Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Dehghanzadeh, H., Fardanesh, H., Hatami, J., Talaee, E., & Noroozi, O. (2021). Using gamification to support learning English as a second language: a systematic review. *Computer Assisted Language Learning*, 34(7), 934–957. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1648298>
- Faijah, N., Nuryadi, N., & Hetty Marhaeni, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 117-123. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>
- Firmansyah, R., & Saidah, I. (2016). Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Jurnal Informatika*, 3(2), 176–182. <https://doi.org/10.31294/ji.v3i2.834>
- Goleman, D. (2006). *Emotional Intelligence*, New York: Bantam Dell.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ticom*, 5(1), 1-6.
- Hakim, A. R. (2017). *Penggunaan Media Visual dalam Upaya Mengembangkan Emosi pada Anak Autis Jenjang Pendidikan SMP di SLB Bina Anggita Yogyakarta*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Hasyim, A. F., Munawar, B., & Ma, M. (2021). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Pemahaman Karakteristik Arus Searah dan Bolak-balik pada Peserta Didik MAN 1 Pandeglang. *Jurnal Pendidikan*, 9(1), 108–115. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v9i1.545>
- Hengel, H., Jablonski, D., Ochsner-Ndessokia, J., Roseman, L., dan Henderson, M. (2012). A One Group Pretest Posttest Study Of The Effects Of Active Release Technique Therapy On Cervical Range Of Motion.

- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi dan Media Pembelajaran bagi Siswa Sekolah Dasar di dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiskha*, 8(2). 57-65. <https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24759>
- Husni, S. (2018). *Peranan Orangtua Dalam Membentuk Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Lamaeto Kecamatan Angkona Kabupaten Luwu Timur*. (Skripsi). Makassar: UIN Alauddin Makassar.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135-141. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Kusumastuti, A. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Budi Utama.
- Labudasari, E., & Sriastria, W. (2018). Perkembangan Emosi Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Muhammadiyah Cirebon*, 1-9.
- Lavoué, E., Monerrat, B., Desmarais, M., George, S., (2018). Adaptive Gamification for Learning Environments. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 12(1), 16-28. <https://dx.doi.org/10.1109/TLT.2018.2823710>
- Nasution, S. (2017). Variabel penelitian. *Raudhah*, 5(2), 1–9. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v5i2.182>
- Ngura, E. T., Go, B., & Rewo, J. M. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Buku

Iin Andriyani, 2023

Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Cerita Bergambar Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 7(2), 118–124.
<https://doi.org/10.38048/jipcb.v7i2.94>
- Okra, R., & Novera, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, 4(2), 121-134
<https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>
- Othman, M. S., Setambah, M. A. B., Shuib, T. R., Abd Rahim, M. M., & Shafeei, K. (2022). Hubungan Pelaksanaan Gamifikasi Terhadap Penglibatan Pelajar Dalam Kurikulum Al-Quran Dan Fardu Ain (Kafa). *O-JIE: Online Journal of Islamic Education*, 9(2), 13-23.
- Prasetyo, D. (2015). *Tingkat Kecerdasan Emosional Peserta Didik yang Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga Beregu di SMAN 1 Karanganyar Kebumen*. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Quraisy, A. (2020). Normalitas Data Menggunakan Uji Kolmogorov-Smirnov dan Sapiro-Wilk: Studi kasus penghasilan orang tua mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Unismuh Makassar. *J-HEST Journal of Health Education Economics Science and Technology*, 3(1), 7-11.
<https://doi.org/10.36339/jhest.v3i1.42>
- Rahim, F. R. (2019). Implementasi Research Based Learning (RBL) pada Mata Kuliah IPA Terpadu di Program Studi Pendidikan Fisika. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*. 3(2). 82-91. <https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss1/321>
- Rahim, F. R., Suherman, D. S., & Murtiani, M. (2019). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 3(2), 133-141.
<https://doi.org/10.24036/jep/vol3-iss2/367>
- Riyanto, P., & Mudian, D. (2019). Pengaruh Aktivitas Fisik Terhadap Peningkatan Kecerdasan Emosi Siswa. *Journal Sport Area*, 4(2), 339–347.

Iin Andriyani, 2023

Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu
 Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

[https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4\(2\).3801](https://doi.org/10.25299/sportarea.2019.vol4(2).3801)

Salim, H., & Hanif, M. (2021). Online Media Acceptance And Use In Indonesian Rural Area: Primary Schools Teacher's Perspective. *Education and Human Development Journal*, 6(1), 62-75. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v6i1.2041>

Sambung, D., Sihkabuden, & Ulfa, S. (2018). Pengembangan *Mobile Learning* Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 121–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v3i22017p121>

Siregar, M. (2020). Pengaruh Strategi Kepemimpinan Terhadap Kinerja Karyawan Pada PTPN III Medan. *Creative Agung*, 10(2), 408-425.

Sudirman. (2019). Peranan Pendidikan Dalam Menumbuhkan Kecerdasan Emosional Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 4(1), 8–14. <https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.89>

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RAD*. Bandung: Alfabeta.

Susanti, M. M., Widodo, W. U., & Safitri, D. I. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain *Game* Online Pada Smartphone (Mobile Online Games) Dengan Pola Makan Anak Sekolah Dasar Kelas 5 Dan 6 Di Sd Negeri 4 Purwodadi. *The Shine Cahaya Dunia Ners*, 3(2), 28-39. <https://doi.org/10.35720/tscners.v3i2.122>

Susanto, D. A., & Ismaya, E. A., (2022). Pemanfaatan Aplikasi Quizwhizzer Pada PTM Terbatas Muatan Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas VI SDN 2 Tuko. *CJPE: Cokroaminoto Juornal of Primary Education*, 5(1), 104–110. <https://doi.org/https://doi.org/10.30605/cjpe.512022.1583>

Susanto, R., & Sofyani, N. (2019). Analisis Keterkaitan Kecerdasan Emosional (Emotional Quotient) Dan Ketahanmalangan (Adversity Quotient) Dalam

Iin Andriyani, 2023

Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu

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

- Pembentukan Motivasi Belajar Siswa Kelas VA Di Sekolah Dasar Negeri Jelambar Baru 01. *Jurnal Dinamika Sekolah Dasar*, 1(1), 1–13.
- Susilo, S. V., Febriyanto, B., & Ramdiati, T. (2019). Penerapan model multiliterasi untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan persuasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(1), 24-31. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v5i1.1199>
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Kecerdasan Emosional (EQ) dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Siswa Sekolah Dasar SD Negeri 4 Bilokka sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Diri dalam Proses Pembelajaran PKn. *Mahaguru : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 1–19.
- Trias, M. M. (2022). *Pengaruh Game Interaktif Quizwhizzer Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Materi Tata Surya Pada Siswa Mts Negeri Kota Probolinggo*. (Skripsi). Jember: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq.
- Wahyuningsih, F., P, R. D. W., Saksono, L., & Imam, S. (2021). Utilization of QuizWhizzer Educational Game Applications as Learning Evaluation Media. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)*, 148–152. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.2991/aer.k.211215.028>
- Wisudayanti, K. A. (2020). Pengembangan Kecerdasan Emosional Siswa di Sekolah Dasar Melalui Penanaman Pendidikan Karakter. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 135–146. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/918>
- Yaniaja, A. K., Wahyudrajat, H., & Devana, V. T. (2020). Pengenalan Model Gamifikasi ke dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 22-30.
- Yanuarti, R. & Mukti, W. (2020). *Media Pembelajaran Berteknologi Digital*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Iin Andriyani, 2023

Pengaruh Penggunaan Gamification Quizwhizzer Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SDN Karangantu
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu