

ABSTRAK

Ranung, Renaldis, 2019 Hubungan Bermain *Game Mobile* Tebak Gambar dengan Kreativitas siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.

Pembimbing I: Drs. H. Atnuri. SH., M.Pd dan
Pembimbing II: Dra Bernadetta Budilestari M. Si.

Kata Kunci: Game Mobile, Tebak Gambar, Kreativitas.

Game mobile tebak gambar adalah kumpulan gambar disusun sedemikian rupa sehingga bisa menimbulkan sebuah kosa kata baru yang diadaptasi dari istilah sehari-hari, ungkapan unik dan lucu, apapun berupa isu dan peristiwa yang sedang terjadi. Aktivitas bermain game mobile yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya. Dan dampak negatif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkurangnya jam tidur siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya yang berjumlah 124 siswa. Dimana dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability Sampling* yang meliputi *Simple Random Sampling*, sampel dengan mengambil 95 Siswa kelas VIII SMPN 2 Surabaya.

Metode penelitian yang digunakan adalah Kuantitatif dengan jenis penelitian Deskriptif Statistik, dan metode analisis data yang digunakan adalah Korelasi *Product Moment*. Data-data yang disajikan dalam penelitian ini yaitu game mobile dan kreativitas melalui kuisioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan bermain game mobile dengan kreativitas mempunyai ada hubungan yang signifikan dengan kreativitas yang ditunjukan dari uji analisis Korelasi *Product Moment* dengan hasil game mobile dengan kreativitas $0,00 < 0,05$.

ABSTRACT

Ranung, Renaldis, 2019 Relationship to Playing Mobile Games Guess Images with Creativity of Grade VIII students of SMPN 2 Surabaya. Pancasila and Citizenship Education Study Program.Faculty of Teacher Training and Education.University of PGRI AdiBuana Surabaya.

Advisor I: Drs. H. Atnuri. SH., M.Pd and Advisor II: DraBernadetaBudilestari M. Si.

Keywords: Mobile Games, Guess Images, Creativity.

Mobile games guess images are a collection of images arranged in such a way that can give rise to a new vocabulary adapted from everyday terms, unique and funny expressions, anything in the form of issues and events that are happening. Excessive activity in playing mobile games can have a negative effect on class VIII students of SMPN 2 Surabaya. And the negative impact referred to in this study is the reduced sleep hours of class VIII students of SMPN 2 Surabaya. The population in this study were VIII grade students of SMPN 2 Surabaya, totaling 124 students. Where in this study using probability sampling techniques which include Simple Random Sampling, the sample was taken by 95 students of class VIII of SMPN 2 Surabaya.

The research method used is quantitative with the type of descriptive statistical research, and the data analysis method used is the Product Moment Correlation. The data presented in this study are mobile games and creativity through questionnaires. The results showed that the relationship between playing mobile games and creativity had a significant relationship with creativity aimed at testing the Product Moment Correlation analysis with the results of mobile games with creativity $0.00 < 0.05$.

