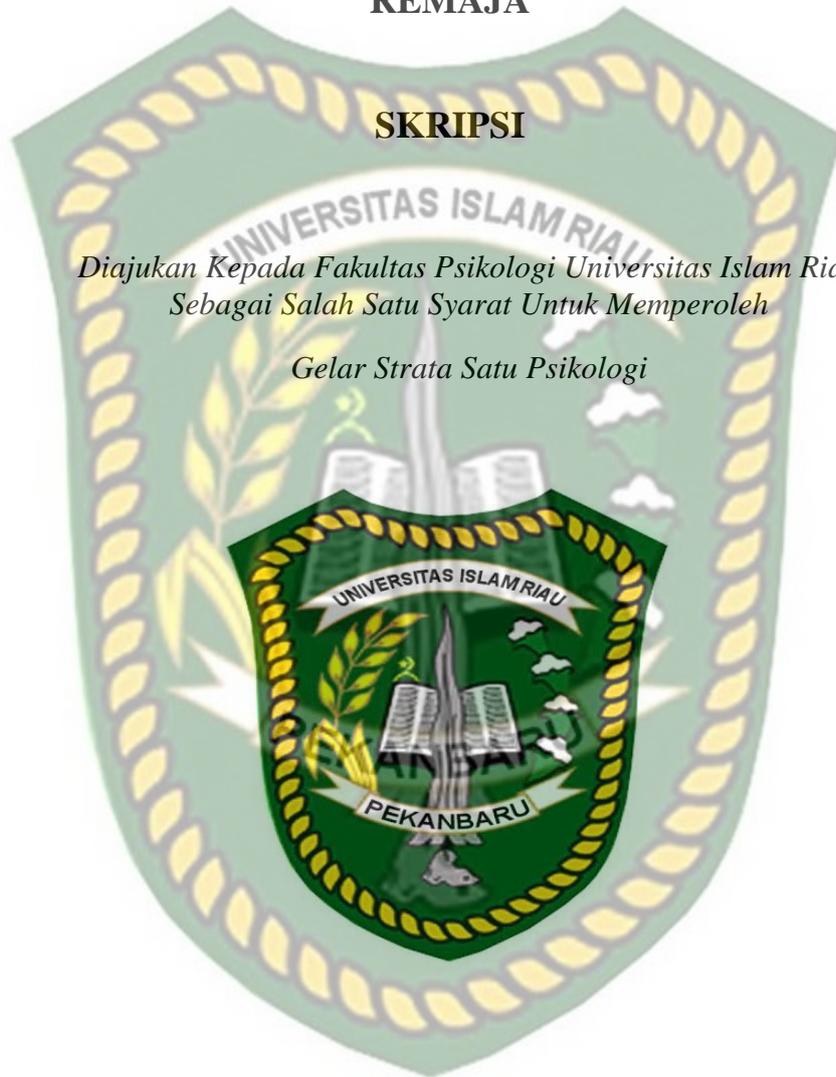


**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN PERMAINAN
ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA
REMAJA**

SKRIPSI

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh*

Gelar Strata Satu Psikologi



BAYU ILHAM RAMADHAN

188110217

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**HUBUNAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN PERMAINAN ONLINE
DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA**

BAYU ILHAM RAMADHAN

188110217

Telah dipertahankan di depan tim penguji pada tanggal

25 April 2022

Dewan Penguji

Tanda tangan

Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog

Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog

Ahmad Hidayat, M.Psi., Psikolog

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar sarjana psikologi**

Pekanbaru, Juni 2022

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi

Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bayu Ilham Ramadhan

NPM : 188110217

Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan *Online*
Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut

Pekanbaru 14 Maret 2022

Yang menyatakan,

Bayu Ilham Ramadhan

188110217

HALAMAN PERSEMBAHAN

Atas Izin Allah Subhanahuwata'ala,

Skripsi ini saya persembahkan khusus untuk :

Ayahanda Dirman,

Ibunda Carsih

&

Adik Tercinta

Semoga kelulusan ini dapat membanggakan dan membahagiakan ayah, ibu dan adik.

Terimakasih kepada diri saya sendiri, karena sudah mengerjakan skripsi ini hingga selesai



MOTTO

Yakinlah, Ada sesuatu yang menunggumu setelah sekian banuak kesabaran yang kau jalani.

(Ali Bin Abi Thalib)

Jangan jahat kepada siapapun

(Penulis)



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam diucapkan kepada baginda nabi Muhammad SAW. Karena dengan-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan *Online* Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja**”. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu gelar sarjana S1 Program Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis menerima banyak bantuan, baik itu bantuan berupa dorongan secara mental, materi, dan sumbangan pikiran dari bermacam pihak. Untuk itu dengan segenap hati dan jiwa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Syafrinaldi, SH., MCL selaku rektor Universitas Islam Riau.
2. Bapak Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Dr. Fikri, S. Psi., M. Si selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
4. Ibu Lisfarika Napitupulu, M. Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
5. Ibu Yulia Herawaty, S. Psi., MA selaku Wakil Dekan III Fakultas

Psikologi Universitas Islam Riau.

6. Ibu Juliarni Siregar, M. Psi., Psikolog selaku Ketua Program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
7. Bapak Didik Widiatoro, M. Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program studi Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
8. Bapak Yanwar Arief, M. Psi., Psikolog selaku Pembimbing dalam penyusunan skripsi yang sangat baik dan sabara dalam membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
9. Dr. Fikri., S. Psi., M. Si selaku Pembimbing Akademik yang baik dan senang meluangkan waktunya dan juga sudah membantu dalam membimbing permasalahan yang terjadi selama masa kuliah hingga akhir.
10. Seluruh dosen di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, Bapak Ahmad Hidayat, S. Psi., S. Th. I., M. Psi, Bapak Dr. Sigit Nugroho., M. Psi, Bahril Hidayat, M. psi., Psikolog., Ibu Tengku Nila Fadhlia, S. Psi., M. Psi, Ibu Irma Kusuma Salim, S. Psi., M. Psi, Ibu Leni Armiyati, S. Psi., M. Si, Ibu Syarifah Farradinna, S. Psi., M. A., PhD, Ibu dr. Raihanatu Bin Qolbin Ruzain, M. Kes, Ibu Icha Herawati, S. Psi., M. Soc. Sc, Ibu Irfani Rizal, S. Psi., M. Psi, Ibu Wina Diana Sari, S. Psi., MBA, Ibu Nindy Amyta, M. Psi., Psikolog dan semua dosen yang tidak tercantum namanya yang pernah mengajar dan mendidik penulis semasa proses perkuliahan di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada

bapak dan ibu yang sudah mengajar selama perkuliahan dan memberikan ilmu yang berkah bagi penulis.

11. Terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tersayang Dirman dan Carsih. Terima kasih untuk do'a yang setiap hari dipanjatkan buat penulis, semangat, kasih sayang, dukungan materi, dan hal-hal lain baik nya yang yang tidak dapat penulis sebutkan dengan kata-kata yang telah diberikan kepada penulis hingga akhirnya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
12. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan *We Are Bear*: Diyawus Sakinah Ilyas dan Nuriyana Syafitri yang sudah berbagi saran, tukar pikiran, pendapat, semangat, dan segala hal bagi penulis selama masa-masa kuliah di Psikologi Universitas Islam.
13. Terima kasih yang paling special buat satu-satunya teman dan sahabat penulis Debi Yana, terima kasih sudah menemani penulis, memberikan dukungan penulis, membagi canda tawa dan tangis bersama, bantuan, serta membuat masa kuliah penulis menjadi berwarna.
14. Terima kasih kepada Sekolah SMAN 1 Bagansiapiapi, Rokan Hilir yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di tempat tersebut serta subjek yang sudah berpartisipasi dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-satu.
15. Terima kasih kepada semua pihak yang sangat berjasa kepada penulis, dan tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, hingga skripsi ini akhirnya terselsaikan dengan baik. Semoga apa yang diberikan dan

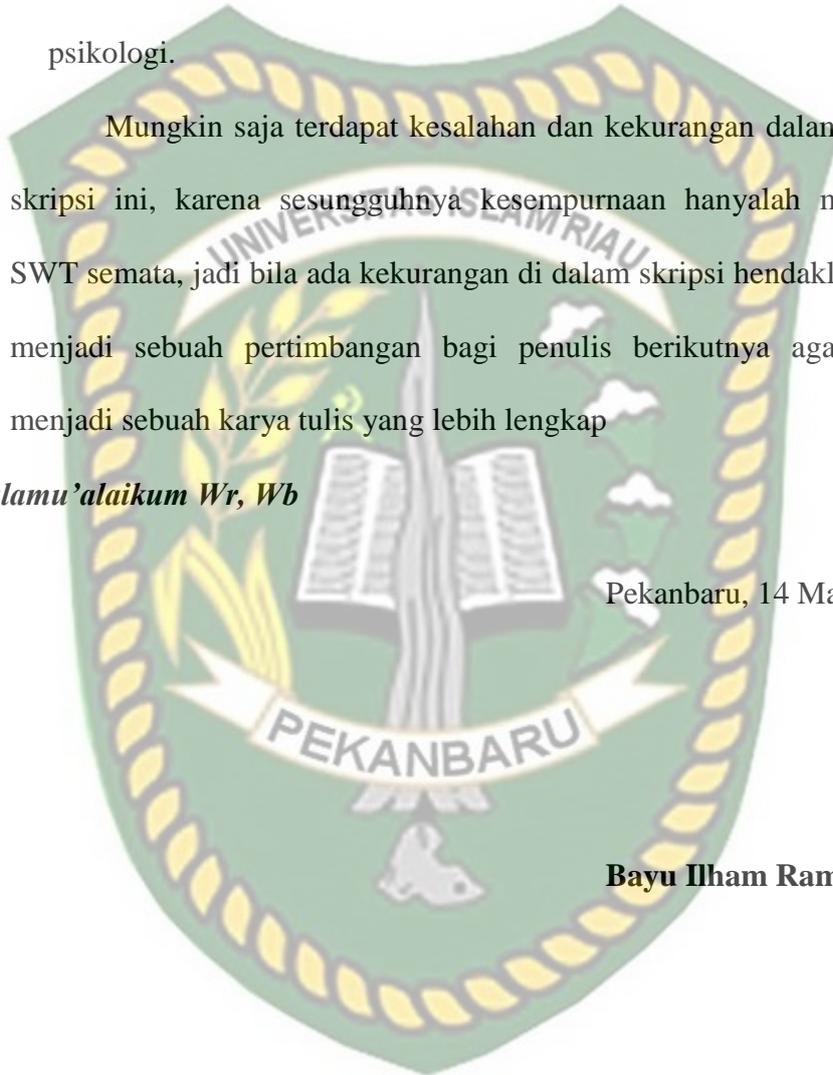
dikerjaan menjadi amal yang baik bagi semuanya dan mendapatkan balasan yang lebih dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini bisa memberikan manfaat serta dan sumbangan ilmu pengetahuan di psikologi.

Mungkin saja terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, karena sesungguhnya kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata, jadi bila ada kekurangan di dalam skripsi hendaklah ini akan menjadi sebuah pertimbangan bagi penulis berikutnya agar nantinya menjadi sebuah karya tulis yang lebih lengkap

Wassalamu'alaikum Wr, Wb

Pekanbaru, 14 Maret 2022

Bayu Ilham Ramadhan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Kecerdasan Emosional	9
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Emosional	9
2.1.2 Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional	12
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional	14
2.2 Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	16
2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	16
2.2.2 Aspek-Aspek Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	18
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	20

2.3 Hubungan Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i> Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja.....	23
--	----

2.4 Hipotesis	27
---------------------	----

BAB III METODE PENELITIAN 28

3.1 Identifikasi Variable Penelitian	28
--	----

3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian	28
--	----

3.2.1 Intensitas Bermain Game Online.....	28
---	----

3.2.2 Kecerdasan Emosional.....	28
---------------------------------	----

3.3 Subjek Penelitian	29
-----------------------------	----

3.3.1 Populasi Penelitian.....	29
--------------------------------	----

3.3.2 Sampel Penelitian	29
-------------------------------	----

3.4 Metode Pengumpulan Data	30
-----------------------------------	----

3.5 Validitas dan Reliabilitas.....	37
-------------------------------------	----

3.5.1 Uji Validitas	37
---------------------------	----

3.5.2 Uji Reliabilitas	37
------------------------------	----

3.6 Metode Analisis Data	38
--------------------------------	----

3.6.1 Uji Normalitas.....	38
---------------------------	----

3.6.2 Uji Linieritas	38
----------------------------	----

3.6.3 Uji Hipotesis	38
---------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 40

4.1 Prosedur Penelitian	40
-------------------------------	----

4.1.1 Persiapan Penelitian.....	40
---------------------------------	----

4.2 Pelaksanaan Penelitian	40
4.3 Deskripsi Data Penelitian	41
4.3.1 Data Demografi.....	41
4.3.2 Deskripsi Data.....	42
4.4 Hasil Analisis Data	46
4.4.1 Uji Asumsi	46
4.4.2 Uji Hipotesis	47
4.5 Pembahasan	49
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Blueprint Skala Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i> Sebelum Try Out	31
Table 3.2 Blueprint Skala Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i> Setelah Try Out.....	33
Tabel 3.3 Blueprint Skala Kecerdasan Emosional Sebelum Try Out.....	34
Tabel 3.4 Blueprint Skala Kecerdasan Emosional Setelah Try Out ..	36
Tabel 4.1 Data Demografi Penelitian.....	40
Tabel 4.2 Data Demografi Penelitian.....	41
Tabel 4.3 Deskripsi Data Penelitian.....	41
Tabel 4.4 Rumus Kategorisasi.....	42
Tabel 4.5 Kategorisaasi Variabel Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	43
Tabel 4.6 Kategorisaasi Variabel Kecerdasan Emosional.....	44
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	45
Tabel 4.8 Hasil Uji Linearitas	45
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis	46
Tabel 4.10 Hasil Uji Koefisien Determinasi	47

DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1 Skala Try Out
- LAMPIRAN 2 Hasil Output Try Out
- LAMPIRAN 3 Skala Penelitian
- LAMPIRAN 4 Hasil Output Penelitian
- LAMPIRAN 5 Data Tabulasi Try Out Dan Penelitian
- LAMPIRAN 6 Kategorisasi Intensitas Bermain Permainan *Online*
- LAMPIRAN 7 Kategorisasi Kecerdasan Emosional
- LAMPIRAN 8 Surat Izin Penelitian Dari Prodi
- LAMPIRAN 9 Surat Balasan Dari Sekolah



**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN PERMAINAN *ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA**

BAYU ILHAM RAMADHAN

188110217

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

ABSTRAK

Intensitas bermain permainan *online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu yang digunakan pada aktivitas bermain permainan online dengan dorongan emosi. Kecerdasan emosional adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam dari mereka yang melakukan kontak, dan menangani hubungan sekaligus memotivasi diri sendiri. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Subjek pada penelitian ini adalah siswa/I SMAN 1 Bagansiapiapi dengan jumlah 190 orang dan pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *Purposive Sampling* dan teknik pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain permainan *online* dan sskala kecerdasan emosional. Metode analisis data yang digunakan analisis product moment. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan SPSS 21 for windows dengan nilai $r = -0,397$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$) artinya ada hubungan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja.

Kata Kunci : Intensitas Bermain Permainan *Online*, Kecerdasan Emosional, Remaja

**THE RELATIONSHIP BETWEEN THE INTENSITY OF PLAYING
ONLINE AND EMOTIONAL INTELLIGENCE IN ADOLESCENTS**

BAYU ILHAM RAMADHAN

188110217

**FACULTY OF PSYCHOLOGY
RIAU ISLAMIC UNIVERSITY**

ABSTRACT

Intensity of playing *online* is a measure of the level of frequency or number of units of time used in the activity of playing online games with emotional impulses. Emotional intelligence is a special ability to read the deepest feelings of those who make contact, and handle relationships while motivating oneself. The purpose of this study was to determine the relationship between the intensity of playing *online* with emotional intelligence in adolescents. The subjects in this study were students of SMAN 1 Bagansiapiapi with a total of 190 people and the sampling in this study used the *purposive sampling* and data collection techniques using the intensity scale of playing *online* and the emotional intelligence scale. The data analysis method used is product moment analysis. Hypothesis testing was carried out using SPSS 21 for windows with a value of $r = -0.397$ and $p = 0.000$ ($p < 0.05$) meaning that there was a relationship between the intensity of playing *online* with emotional intelligence in adolescents.

Keywords: Intensity of Playing *Online*, Emotional Intelligence, adolescents

العلاقة بين كثافة لعب الألعاب عبر الإنترنت والذكاء العاطفي لدى المراهقين

بايو إلهام رمضان

188110217

كلية علم النفس

جامعة رياو الإسلامية

UNIVERSITAS ISLAM RIAU

نبذة مختصرة

تُعد شدة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت مقياساً لمستوى التكرار أو عدد الوحدات الزمنية (المدة) المستخدمة في نشاط ممارسة الألعاب عبر الإنترنت بدوافع عاطفية. الذكاء العاطفي هو قدرة خاصة على قراءة أعمق مشاعر أولئك الذين يتواصلون ، والتعامل مع العلاقات مع تحفيز الذات ، والغرض من هذه الدراسة هو تحديد العلاقة بين كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والذكاء العاطفي لدى المراهقين. كانت الموضوعات في هذه الدراسة من طلاب SMAN 1 Bagansiapiapi مع ما مجموعه 190 شخصاً واستخدم أخذ العينات في هذه الدراسة طريقة أخذ العينات الهادفة وتقنيات جمع البيانات باستخدام مقياس كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ومقياس الذكاء العاطفي. طريقة تحليل البيانات المستخدمة هي تحليل لحظة المنتج. تم إجراء اختبار الفرضيات باستخدام SPSS 21 للنوافذ بقيمة $r = -0.3978$ و $p = 0.000$ ($p > 0.05$) مما يعني أن هناك علاقة بين كثافة لعب الألعاب عبر الإنترنت مع الذكاء العاطفي لدى المراهقين.

الكلمات المفتاحية: شدة ممارسة الألعاب على الإنترنت ، الذكاء العاطفي ، المراهقون

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah tempat atau lingkungan buatan yang dirancang untuk membentuk karakter siswa, terutama keterampilan, untuk membimbing mereka dalam kehidupan masa depan mereka. Masa remaja merupakan masa transisi dalam kehidupan manusia yang menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. Masa remaja merupakan masa yang sangat aktif dalam semua tahapan kehidupan manusia yang ditandai dengan berbagai percepatan perkembangan fisik, biologis, kognitif, dan sosioemosional individu yang terlibat, dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 22 tahun (Santrock, 2007).

Menurut Kupperschmidt (dalam putra,2016) generasi adalah sekelompok orang yang memiliki kesamaan tahun lahir, umur, lokasi, dan juga pengalaman historis atau kejadian-kejadian dalam individu tersebut yang sama memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. Jadi, dapat dikatakan pula bahwa generasi adalah sekelompok individu yang mengalami peristiwa-peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang sama pula.

Generasi X adalah generasi yang lahir pada tahun 1930-1980. Pada tahun tersebut awal perkembangan teknologi dan informasi seperti PC, video, tv, game dan internet. Generasi X mampu beradaptasi dan menerima perubahan dengan baik sehingga dapat dikatakan sebagai generasi tangguh. Karakteristik generasi x adalah: banyak akal,

independen, punya kemampuan berdagang, butuh kenyamanan emosional, lebih suka sesuatu yang informal, mengembangkan kesempatan, menyukai kebebasan, menyukai lingkungan kerja positif dan punya ruang untuk berkembang.

Generasi Y adalah generasi yang lahir pada tahun 1980-1995. Generasi ini dikenal dengan generasi millennial atau millennium, generasi Y ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instant seperti sms, email dan lain-lain. Hal ini dikarenakan generasi Y merupakan generasi yang tumbuh pada era internet *booming*. Generasi Y lebih terbuka dalam pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi disekelilingnya. Karakteristik generasi Y adalah: pekerjaan merupakan prioritas, menyukai peraturan yang tidak berbelit-belit, menyukai transparansi, suka tantangan baru, dan berkomitmen terhadap perusahaan.

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995-2010. Generasi ini dikenal dengan generasi internet atau *igeneration*. Generasi Z lebih banyak berhubungan sosial lewat dunia maya, sejak kecil generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi dan sangat akrab dengan *smarphone* dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif. Karakteristik generasi Z adalah: lebih menyukai kegiatan sosial, lebih suka diperusahaan *start up*, *multi tasking*, sangat menyukai teknologi dan ahli dalam mengoperasikan teknologi tersebut, peduli lingkungan, mudah terpengaruh lingkungan mengenai produk atau game terbaru, pintar, dan mudah menangkap informasi secara tepat.

Perbedaan karakteristik yang paling signifikan antara generasi X, Y, dan Z adalah penguasaan informasi dan teknologi. Bagi generasi Z, informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap internet sudah menjadi budaya global, sehingga berpengaruh terhadap nilai dan pandangan tujuan hidup mereka. Pada generasi Z alat komunikasi smartphone semakin canggih yang tampak semakin menarik perhatian para generasi Z untuk menggunakannya dan mencoba fitur-fitur yang ada pada smartphone keluaran terbaru.

Ali dan Asrori (2011) mengatakan bahwa pada masa ini remaja mengalami perkembangan untuk mencapai kematangan fisik, mental, sosial dan emosional. Berurusan dengan orang lain membutuhkan kecerdasan emosional. Steiner (1997) menjelaskan konsep kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk memahami emosi diri sendiri dan orang lain, dan untuk mengetahui bagaimana mengekspresikan emosi seseorang untuk meningkatkan maksimalisasi moral sebagai kekuatan pribadi.

Menurut Rivai (2010), kecerdasan emosional ialah kemampuan merasakan dan mengekspresikan emosional mengasimilasi emosional kedalam pikiran, mengerti dan menalar emosional dan mengaitkan emosional kedalam diri sendiri dan kepada orang lain. Kemampuan memotivasi diri sendiri dan menanggung kemunduran serta mengendalikan impuls tanpa melebih-lebihkan kebahagiaan, mengatur

emosi, mencegah stres merusak kemampuan berpikir, empati dan doa dikenal sebagai kecerdasan emosional (Goleman, 2002).

Menurut Suharsono (2003) pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja memiliki beberapa keunggulan terhadap kecerdasan emosional, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri agar remaja tidak terjebak pada perilaku yang dapat merugikan diri sendiri dan yang lain. Kedua, kecerdasan emosional dapat diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau mempresentasikan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk. Ketiga, kecerdasan emosional merupakan aset penting dalam mengembangkan bakat, terutama kepemimpinan dalam bidang apapun.

Faktanya, kecerdasan emosional remaja masih rendah. Hal ini diwujudkan dalam peningkatan penggunaan narkoba remaja, kejahatan dan kekerasan, dan peningkatan depresi, masalah makan, kehamilan yang tidak diinginkan, begal, pembunuhan, kenakalan dan putus sekolah (Goleman, 2001). Temuan dari beberapa survei menunjukkan bahwa penurunan mood remaja tampaknya meningkat pada isu-isu spesifik seperti jauh secara sosial, lebih suka menyendiri, tertutup, sering terlihat cemberut, kurang antusias, merasa tidak bahagia, terlalu bergantung, kecemasan dan depresi, apatis, sering takut dan cemas, ingin menjadi sempurna, merasa tidak dicintai, mudah tegang dan sedih. Diperkirakan 20% penduduk dunia menderita gangguan kecemasan dan sebanyak 47,7% remaja mengalami kecemasan secara teratur. Masalah dengan konsentrasi, tidak bisa duduk diam, sering melamun, bertindak tanpa berpikir, terlalu

gugup untuk focus, Bergaul dengan anak bermasalah, berbohong atau selingkuh, banyak bertengkar, bersikap kasar kepada orang lain, membutuhkan perhatian, Vandalisme, kenakalan di sekolah atau di rumah, keras kepala dan perubahan suasana hati.

Di Indonesia, Pada tahun 2006 kasus kenakalan remaja memiliki presentase 53,52% paling tinggi dibanding kasus-kasus kejahatan lainnya. banyak kasus penurunan kecerdasan emosi remaja, kasus pertama kematian pelajar SMA Budi Luhur Bogor, Hilarius Christian Event Raharjo akibat perkelahian dengan pelajar SMA Mardiyuana (<https://www.liputan6.com/news/read/3103860/4> diakses 19 januari 2022). Kasus kedua, seorang pelajar SMK tewas terkena luka bacok dan pelajar lain mengalami luka sajam akibat tawuran yang dipicu pertengkaran di media sosial (<https://www.republika.co.id/berita/nasional> diakses 19 januari 2022). Kasus ketiga, dua pelajar dipekanbaru nekat menjambret karena kecanduan bermain game. Dua pelaku yakni, TMR, 18, yang masih berstatus pelajar dan Julio Gangga, 19, yang merupakan pengangguran. Mereka melakukan aksinya karena membutuhkan uang untuk bermain game online (<https://m.goriau.com/berita/> diakses 19 januari 2022). Kasus keempat, remaja dipekanbaru menghabisi nyawa temannya. Pelaku Sean Setiawan (18) mengaku nekat menghabisi nyawa korban bernama Rizki Ramadhan karena *chip game online* Point Blank miliknya akan dijual (<https://m.liputan6.com/regional/> diakses 19 januari 2022). Kasus kelima, penjabretan yang dilakukan oleh remaja terjadi di Bagansiapiapi, Masing-masing umur remaja adalah SU(16), MR(16), dan

AJ(16) (<https://riauair.com/mobile/detailberita/> diakses 19 januari 2022). Kasus keenam, ialah pembunuhan yang dilakukan oleh remaja 14 tahun di Rokan Hilir kecamatan bangko pusako terhadap korban JS yang merupakan tukang ojek (<https://m.liputan6.com/regional/> diakses 19 januari 2022).

Menurut Apriliyani (2020), salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional adalah, faktor non keluarga, seperti intensitas bermain game online. Dalam penelitiannya, remaja gemar memainkan permainan *Online* bergenre moba *mobile legend* dan permainan *online pc* dota 2. Hal ini terjadi karena remaja senang memainkan permainan yang sedang populer seperti *mobile legend* dan dota. Dalam penelitian lain yang dilakukan Shalilat (2013) bahwa remaja yang sering memainkan permainan online itu memiliki emosional yang tidak baik, mereka cenderung tidak mau bergaul dengan lingkungan sekitar dan mudah tersinggung.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Misnawati (2016) bila seorang anak dilarang untuk bermain permainan *online* anak tersebut cenderung merasa gelisah ,lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain permainan *online*. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Brian (2005) yang menyatakan bahwa 50% pemain permainan online mereka lebih suka menghabiskan waktu bermain permainan dari pada dengan teman lebih menyukai teman dari dunia permainan *online* dari pada orang yang mereka kenal, merasa lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang yang ditemui dalam bermain

permainan, tidak tertarik dalam hubungan sosial, dan lebih merasa bahagia ketika ditempat bermain permainan *online* dari pada ditempat lain.

Berdasarkan fenomena diatas dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa yang hobby bermain permainan online terutama game *mobile legend* dan *dota 2*, mereka melalaikan tugasnya sebagai siswa dalam mengerjakan tugas, mereka juga membolos sekolah dan mereka tidak mengikuti pelajaran dengan baik, lalu mereka juga menghabiskan waktu dengan sia-sia serta tidak menghiraukan dampak bermain game online tersebut, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah yang ingin diteliti dalam penelitian ini adalah Apakah Ada Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka dapat ditetapkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan kecerdasan emosional dan intensitas bermain game online

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan agar dapat menjadi masukan dan penerapan bagi remaja, agar dapat mengetahui bahwa pentingnya kecerdasan emosial dalam bermain permainan online.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecerdasan Emosional

2.1.1 Pengertian Kecerdasan Emosional

Kecerdasan atau yang biasa disebut dengan *inteligensi* berasal dari bahasa latin "*intelligence*" yang berarti menghubungkan atau menyatukan satu sama lain (*to organize, to relate, to bind together*). Menurut Dusek kecerdasan dapat didefinisikan melalui dua jalan yaitu secara kuantitatif dan kualitatif. Secara kuantitatif, kecerdasan adalah proses belajar untuk memecahkan masalah yang dapat diukur dengan *tes inteligensi*. Sedangkan secara kualitatif kecerdasan merupakan suatu cara berpikir dalam membentuk konstruk bagaimana menghubungkan dan mengelola informasi dari luar yang disesuaikan dengan dirinya. Howard Gardner berpendapat kecerdasan adalah kemampuan untuk memecahkan atau menciptakan sesuatu yang bernilai bagi budaya tertentu.

Alfred Binet merupakan seorang tokoh perintis pengukuran inteligensi, ia menjelaskan bahwa inteligensi merupakan kemampuan individu mencakup tiga hal. Pertama, kemampuan mengarahkan pikiran atau mengarahkan tindakan, artinya individu mampu menetapkan tujuan untuk dicapainya (*goal setting*). Kedua, kemampuan untuk mengubah arah tindakan bila dituntut demikian, artinya individu mampu melakukan penyesuaian diri dalam lingkungan tertentu. Ketiga, kemampuan untuk mengkritik diri sendiri atau melakukan auto kritik, artinya individu mampu melakukan perubahan atas kesalahan-kesalahan.

Goleman (2002) mengatakan bahwa emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran yang khas, suatu keadaan biologis dan psikologis dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak. Emosi merupakan reaksi terhadap rangsangan dari luar dan dalam diri individu, sebagai contoh emosi gembira mendorong perubahan suasana hati seseorang, sehingga secara fisiologi terlihat tertawa, emosi sedih mendorong seseorang berperilaku menangis.

Menurut Chaplin (2002) emosi sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya, dan perubahan perilaku. Emosi menurut Rakhmat (2001) adalah saat dimana menunjukkan perubahan organisme yang disertai oleh gejala-gejala kesadaran, keperilakuan dan proses fisiologis. Kesadaran apabila seseorang mengetahui makna situasi yang sedang terjadi. Jantung berdetak lebih cepat, kulit memberikan respon dengan mengeluarkan keringat dan napas terengah-engah termasuk dalam proses fisiologis dan terakhir apabila orang tersebut melakukan suatu tindakan sebagai suatu akibat yang terjadi.

Menurut Rivai (2010), kecerdasan emosional ialah kemampuan merasakan dan mengekspresikan emosional mengasimilasi emosional kedalam pikiran, mengerti dan menalar emosional dan mengaitkan emosional kedalam diri sendiri dan kepada orang lain. Kemampuan memotivasi diri sendiri dan menanggung kemunduran: mengendalikan impuls tanpa melebih-lebihkan kebahagiaan, mengatur emosi, mencegah

stres merusak kemampuan berpikir; empati dan doa dikenal sebagai kecerdasan emosional (Goleman, 2002).

Sternberg dan Salovey (2008) mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali emosi diri sendiri, yaitu kemampuan seseorang untuk mengenali perasaannya sendiri ketika perasaan atau emosi tersebut muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri jika ia memiliki emosi yang tinggi. Kepekaan terhadap perasaan mereka yang sebenarnya dan kemudian membuat keputusan yang solid.

Goleman mendefinisikan bahwa kecerdasan emosi ialah kemampuan individu yang di dalamnya terdiri dari berbagai kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan maupun kesedihan, tidak stress, tidak melumpuhkan kemampuan berpikir dan kemampuan berempati kepada orang lain, serta adanya prinsip sambil berdoa (Maryati, 2008).

Menurut Stein dan Book (2002) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai keinginan yang diinginkan yang memungkinkan kita untuk membuka jalan kita di dunia kompleks pribadi, sosial, dan pertahanan dari semua kecerdasan, akal sehat yang penuh misteri, dan yang esensial. Untuk bekerja secara efektif setiap hari. Meyer (2004) mengatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam dari mereka yang melakukan kontak, dan menangani hubungan sekaligus memotivasi diri sendiri.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah suatu kemampuan yang berpusat pada hati yang mana dengan kemampuan itu akan dapat mengetahui, memahami, mengenali, dan merasakan keinginan atau kehendak lingkungannya.

2.1.2 Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Goleman (2002) mengemukakan bahwa ada lima aspek kecerdasan emosional yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Mengenali emosi diri sendiri

Salah satu dasar kecerdasan emosional adalah mengenali emosi diri sendiri ketika emosi itu muncul.

b. Mengelola emosi

Setelah mampu mewujudkan emosi dari dalam, seseorang akan mengalami kemajuan emosi lebih lanjut dengan mengembangkan kemampuan mengendalikan emosi.

c. Motivasi diri sendiri

Kemampuan seseorang untuk mengatasi emosi, untuk mencari perhatian pada perasaan positif dan untuk belajar tentang perasaan negatif.

d. Mengenali emosi orang lain

kemampuan menyadari dan emosi diri akan lengkap dengan kontrol yang dikendalikan oleh kemampuan menyadari emosi dan perasaan orang-orang di sekitar kita.

e. Hubungan dengan orang lain

Dalam berhubungan dengan orang lain, individu harus mampu menangani emosi dengan baik ketika berhadapan dengan orang lain dan dengan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar, bernegosiasi dan menyelesaikan interaksi, serta berkomunikasi dan bekerja dalam tim.

Sedikit berbeda dengan pendapat Goleman, menurut Tridhonanto (2009) aspek kecerdasan emosional adalah:

a. Kecakapan pribadi (mengelola diri sendiri)

Dengan menguasai emosi, orang akan mampu mengelola emosinya sehingga akan menciptakan keseimbangan emosi dalam diri orang tersebut.

b. Kecakapan sosial (menangani suatu hubungan)

Dalam menangani suatu hubungan, seseorang terlebih dahulu harus mampu mengendalikan diri, mengendalikan emosi dan mengekspresikan perasaan yang mungkin akan berpengaruh buruk terhadap suatu hubungan untuk mengenali dan mengelola emosi orang lain sehingga dapat mengambil keputusan dan bertindak tepat.

c. Keterampilan sosial

Dengan kemampuan mengenali dan memahami perasaan, keinginan, dan emosi orang lain, seseorang mampu untuk mengekspresikan emosinya secara tepat sehingga mampu menciptakan hubungan baik dengan orang lain sebagai suatu keterampilan dasar dalam bersosialisasi.

2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional menurut Goleman (2000) dan Hurlock (2004) yaitu :

a. Faktor lingkungan keluarga

Menurut Goleman (2000) Keluarga merupakan tempat pendidikan pertama dalam mempelajari emosi, dan orangtua adalah yang sangat berperan. Kehidupan emosional yang dibangun di dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak, bagaimana anak dapat cerdas secara emosional. Oleh karena itu, hal ini akan berpengaruh pada kualitas interaksional antara anak dengan orang tua dan antara anak dengan lingkungan sekitar, yang pada akhirnya akan mempengaruhi terbentuknya kecerdasan emosional pada anak.

b. Faktor kematangan

Menurut Hurlock (2004) faktor kematangan berkaitan dengan masa kritis perkembangan, perkembangan kelenjar endokrin penting untuk mematangkan perilaku emosional dan kelenjar adrenalin memainkan peran utama pada emosi. Kematangan terjadi pula pada psikis anak yang meliputi keadaan berpikir, rasa, kemauan, dan kematangan pada psikis ini diperlukan adanya latihan.

c. Faktor belajar

Menurut Hurlock (2004) faktor belajar yang telah dicapai dapat dioptimalkan dengan pemberian rangsangan yang tepat, pengendalian pola reaksi emosi yang diinginkan perlu diberikan kepada anak guna untuk mengganti pola emosi yang tidak diinginkan, apabila pola reaksi emosi

yang tidak diinginkan dipelajari dan membaaur dalam pola emosional akan semakin sulit mengubahnya karena adanya penambahan usia yang dialami sampai individu memasuki masa remaja, pola reaksi emosional yang diberikan pada anak akan mempengaruhi kecerdasan emosional karena pola reaksi yang sudah tertanam akan remaja bawa.

Pendapat lain, menurut Agustian (2007) faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional, yaitu:

a. Faktor psikologis

Faktor psikologis merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor internal membantu individu agar bisa mengelola, mengontrol, mengendalikan, dan mengkoordinasikan emosi individu dengan efektif.

b. Faktor pelatihan emosi

Kegiatan yang dilakukan secara terus-menerus akan menciptakan kebiasaan, kemudian menghasilkan pengalaman yang berujung pada pembentukan nilai.

c. Faktor pendidikan

Individu akan mengenali emosi hingga mengelola emosi melalui pendidikan yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas mengenai faktor-faktor kecerdasan emosional bahwa kecerdasan emosional sangat dipengaruhi faktor internal yang ada di dalam diri remaja tersebut, yakni faktor lingkungan keluarga, faktor kematangan, dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kecerdasan emosional

adalah faktor pendidikan dan faktor belajar untuk mengenali dan mengelola emosi dengan baik.

2.2 Intensitas Bermain Permainan *Online*

2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain Permainan *Online*

Menurut Chaplin (2014), intensitas adalah sifat kuantitatif dari persepsi yang berkaitan dengan intensitas suatu stimulus. Intensitas bermain game *online* mengacu pada besarnya minat seseorang untuk bermain game melalui internet. Intensitas adalah suatu bentuk dukungan yang diberikan dalam bentuk kekuatan yang memperkuat dukungan tersebut, dan juga dapat menunjukkan jumlah atau frekuensi suatu kegiatan. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, intensitas adalah keadaan tingkat atau ukuran intensitas. Neuman mengungkapkan salah satu teori mengenai intensitas yaitu *intensity is the strength of power of a message in a direction*, pengertian tersebut dapat pula dipahami bahwa seberapa banyak atau seberapa sering melakukan kegiatan dalam satu waktu.

Menurut Lillemyr (2009) "*Play is important because of the different experiences it provides or as method for aesthetic expression and aesthetic communication*". Pengertian tersebut dapat pula dipahami bahwa bermain penting karena memberikan pengalaman yang berbeda atau sebagai cara untuk berekspresi dan berkomunikasi. Dengan demikian bermain sangat penting bagi anak untuk mendapatkan suatu pengalaman yang akan mengajarkan mereka mengenai berekspresi dan berkomunikasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002), bermain adalah melakukan

sesuatu untuk bersenang-senang. Bermain merupakan suatu kegiatan dalam bentuk komunikasi yang dapat memberikan pengalaman dan mengembangkan perkembangan fisik, mental dan inteligensi anak yang didalamnya mengandung sebuah cerita. Selain itu, ketika anak bermain anak dapat belajar bagaimana berkomunikasi dan berekspresi.

Menurut Chaplin (2014) permainan adalah aktivitas yang dikejar individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa suatu motif yang tersembunyi. Sedangkan menurut Santrock (2007) permainan adalah aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategistrategi yang rasional.

Menurut Dedik Kurniawan, *online* adalah sebuah kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan segala kegiatan yang dilakukan secara online seperti halnya bisnis, daftar kuliah searching, dll. *Online* adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang dibuat. Sedangkan menurut Asmadi dan Solusindo *online* merupakan sebuah tempat berbagi informasi yang dimana kita dapat menyumbang kemampuan kita untuk membuat sebuah komunitas yang solid melalui internet.

Permainan *online* adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana perangkat yang digunakan disambungkan

ke jaringan (Hardanti,2013). Menurut Kim, Park, Dkk permainan *online* ialah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui jaringan internet dalam waktu yang sama. Adam dan Rollings mendefinisikan permainan *online* adalah permainan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Menurut Febrina (2014) intensitas bermain permainan *online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain permainan online dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Semakin tinggi tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain permainan *online*, berarti semakin tinggi juga intensitas bermain permainan *onlinenya* dan semakin rendah tingkatan ukuran frekuensi yang dihabiskan siswa dalam bermain permainan *online*, berarti semakin rendah juga intensitas bermain permainan *onlinenya*.

Dari definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain permainan *online* adalah suatu sikap yang dilakukan dengan banyak waktu untuk melakukan aktifitas yang di pilih seperti bermain permainan *online*.

2.2.2 Aspek-Aspek Intensitas Bermain Permainan Online

Menurut Horrigan (2002) intensitas bermain game online terdiri dari dua aspek, yaitu :

1. Aspek frekuensi bermain permainan online

Frekuensi menurut kamus besar bahasa Indonesia adalah frekuensi, jadi frekuensi disini adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online (berupa frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu tertentu).

2. Aspek aktivitas bermain permainan online

Aktivitas adalah seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain game online, dalam hal ini seperti lamanya waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain game maka semakin lama durasi bermain game online.

Aspek-aspek intensitas bermain permainan *online* lain menurut Chaplin (2004) yaitu:

1. *Frekuensi*

Frekuensi merupakan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas game online (dalam bentuk *frekuensi* seperti sekali, dua kali, tiga kali, atau seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

2. Lama Waktu

Lama waktu merupakan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain permainan *online*, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain permainan *online* maka menunjukkan semakin lama seseorang tersebut untuk bermain.

3. Perhatian Penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan game online bahkan tidak menghiraukan hal-hal yang lainnya

seperti mandi, makan, beribadah, sekolah, kerja serta tidak memperdulikan yang ada di sekelilingnya pada saat bermain game online.

4. Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Yang dimaksud emosi di sini yaitu emosi dari permainan game online yang meliputi rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain game, sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Permainan Online

Menurut Lumban (2012) tiga faktor utama yang mempengaruhi intensitas bermain permainan *online* adalah:

a. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan permainan online. Laki-laki dan perempuan sama sama tertarik pada fantasi permainan online.

b. Kondisi psikologis

User permainan *online* sering bermimpi mengenai permainannya, karakter mereka dan berbagai situasi. Fantasi di dalam permainan menjadi salah satu keuntungan bagi pemain dan kejadian-kejadian yang ada pada permainan sangat kuat, yang mana hal ini membawa pemain dan alasan mereka untuk melihat permainan itu kembali. Pemain juga tanpa sadar termotivasi bermain permainan *online* tersebut untuk memberikan kesempatan mengekspresikan dirinya karena jenuh terhadap kehidupan

nyata mereka. Bermain permainan *online* juga dapat menimbulkan masalah-masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain permainan *online*.

c. Jenis permainan

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Permainan *online* merupakan bagian dari dimensi sosial, yang dapat menghilangkan stereotip rasa kesepian, ketidakmampuan bersosial bagi pemain yang kecanduan. Jenis permainan *online* dapat mempengaruhi seseorang untuk bermain permainan *online* dengan waktu yang lama. Pemain menjadi sering memainkan permainan *online* tersebut karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang. Hal ini menyebabkan pemain semakin sering termotivasi untuk memainkannya.

Young (2000) mengungkapkan faktor yang mempengaruhi intensitas bermain permainan *online*, yaitu faktor internal yang berasal dari dalam diri yaitu faktor kepribadian individu dan faktor situasional, dan faktor eksternal yang berasal dari luar diri yaitu faktor lingkungan dan interaksional.

a. Faktor kepribadian

Pengguna permainan online sering terlihat kurang dapat menyesuaikan diri dengan norma sosial, cenderung sensitive, mudah bosan, kesepian dan mengalami kecemasan sosial.

b. Faktor situasional

Faktor situasional menunjukkan keadaan individu secara personal yang ditandai dengan ketidakmampuan mengontrol perilaku, menganggap game sebagai alat pelarian dari depresi, stress, tekanan emosional, dan kebosanan.

c. Faktor lingkungan

Faktor lingkungan menjadi salah satu hal yang sangat berpengaruh karena adanya penyedia jasa layanan internet yang murah dan tidak terbatas, sehingga membuat pengguna internet dapat bertahan lebih lama untuk bermain permainan *online*.

d. Faktor interaksional

Faktor interaksional didukung dengan adanya interaksi antara pengguna internet yang satu dengan yang lainnya. Aplikasi komunikasi dua arah meliputi *discord*, *email*, *chatting room* dan *news groups*. *Discord* adalah aplikasi *voice chat* gratis yang bisa dipakai untuk berkomunikasi dua arah atau lebih dalam bermain permainan *online*, yang tujuannya untuk memudahkan pemain berbagi informasi dalam permainan *online*.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas mengenai faktor-faktor intensitas bermain permainan *online* bahwa intensitas bermain permainan *online* sangat dipengaruhi oleh faktor *gender*, faktor kondisi psikologis dan faktor jenis permainan.

2.3 Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja

Masa remaja dikenal dengan masa topan dan badai, yaitu terjadi pergolakan emosi yang diiringi dengan pertumbuhan fisik yang pesat dan pertumbuhan secara psikis yang bervariasi. Pergolakan emosi yang terjadi pada remaja tidak terlepas dari bermacam pengaruh, seperti lingkungan, tempat tinggal, keluarga, sekolah dan teman-teman sebaya, serta aktivitas-aktivitas yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari (Monks, dkk., 2002). Mengingat remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh pengaruh luar dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut dengan kecerdasan emosional (Fatimah, 2006).

Menurut Rivai (2010), kecerdasan emosional ialah kemampuan merasakan dan mengekspresikan emosional mengasimilasi emosional kedalam pikiran, mengerti dan menalar emosional dan mengaitkan emosional kedalam diri sendiri dan kepada orang lain. Kemampuan memotivasi diri sendiri dan menanggung kemunduran: mengendalikan impuls tanpa melebih-lebihkan kebahagiaan, mengatur emosi, mencegah stres merusak kemampuan berpikir; empati dan doa dikenal sebagai kecerdasan emosional (Goleman, 2002).

Sternberg dan Salovey (2008) mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali emosi diri sendiri, yaitu kemampuan seseorang untuk mengenali perasaannya sendiri ketika

perasaan atau emosi tersebut muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri jika ia memiliki emosi yang tinggi. Kepekaan terhadap perasaan mereka yang sebenarnya dan kemudian membuat keputusan yang solid.

Menurut Apriliyani (2020), salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional adalah, faktor non keluarga, seperti intensitas bermain permainan online. Waktu yang dimiliki remaja banyak yang digunakan untuk bermain, salah satunya bermain permainan online (Priatini, 2008). Misnawati (2016) menambahkan bahwa kemudahan mengakses permainan online dengan fasilitas menarik akan membuat remaja semakin tertarik bermain permainan online.

Menurut Febrina (2014) intensitas bermain permainan *online* adalah tingkatan ukuran frekuensi atau jumlah satuan waktu (durasi) yang digunakan pada aktivitas bermain game online dengan dorongan emosi (semangat dan giat). Danforth (2003) menyatakan bahwa *frekuensi* bermain permainan *online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi remaja dari bermain permainan *online*. Hal ini didukung oleh Fauziah (2013) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa remaja yang tidak bisa mengontrol diri dari bermain permainan *online* maka bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja salah satunya kecerdasan emosional. Salah satu dampak negatif terkait kecerdasan emosional yang muncul yaitu kurangnya kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri.

Seo (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa remaja yang bermain permainan *online* secara berlebihan menunjukkan tingkat emosi *negatif* yang lebih tinggi seperti depresi, kesepian, kemarahan, permusuhan, dan kecemasan. Hal ini sesuai dengan pendapat Nurazmi, dkk (2018) yang mengungkapkan remaja yang memiliki kecenderungan bermain permainan *online* secara berlebihan dan terus-menerus, ketika mengalami perubahan emosi, tidak mampu berfikir jernih dalam mengenali dan mengelola emosi diri, sehingga perilaku yang muncul tidak berdasarkan logika dan kesadaran. Pada saat perubahan emosi tidak dapat dikendalikan dengan baik, maka perilaku negatif akan muncul pada saat bermain permainan *online*. Hal ini didukung oleh Malik, dkk (2018) dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan pemain game *online* dengan intensitas bermain yang tinggi kurang mampu mengendalikan emosi dan berperilaku negatif ketika mengalami kekalahan dengan mengeluarkan kata-kata kasar, umpatan, makian, bahkan membanting barang yang ada disekitar dan ketika teman bermain permainan *online* namun bermain tidak seperti yang diharapkan, maka individu dapat melakukan kekerasan secara verbal seperti membentak, memakidan non verbal seperti memukul.

Menurut Young (2009), bermain permainan *online* dengan *frekuensi* yang berkepanjangan akan berdampak negatif seperti hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar permainan *online*, salah satunya adalah turunnya motivasi dalam kegiatan belajar dibangku sekolah maupun perkuliahan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lee, Chen, & Holim (2007) yang menyatakan bahwa remaja dengan *frekuensi* bermain permainan

online yang tinggi mengalami performa akademik yang kurang baik karena cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar komputer atau handphone, kurang berkonsentrasi dalam belajar karena terus mengkhayal untuk bermain permainan *online* sehingga membuat motivasi belajar dan prestasi menurun. Hal ini didukung oleh Angela (2013) dalam penelitiannya yang mengungkapkan remaja yang bermain permainan *online* secara berlebihan akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena remaja lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas dari sekolah atau kuliah.

Penelitian yang dilakukan Kholidiyah (2013), didapatkan hasil adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP di Surakarta. Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* maka akan semakin rendah kecerdasan emosional sebaliknya semakin rendah intensitas bermain permainan *online* maka akan semakin tinggi kecerdasan emosional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Apriliyani (2020), didapatkan hasil adanya hubungan negatif dan signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional, Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, jika semakin rendah intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi. Penelitian lain dilakukan oleh Zelin dan Endang (2018), didapatkan hasil adanya hubungan *negatif* antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain

game online pada komunitas *game online* ingress di Bandung, semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online* demikian pula sebaliknya.

Mengacu kepada beberapa pendapat para ahli diatas, jelas ada keterkaitan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional. Karena kecerdasan emosional merupakan kemampuan yang dimiliki individu untuk mengatur emosi dengan baik agar perilaku *negatif* tidak muncul dan dapat mengontrol waktu untuk bermain permainan *online*.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian teori yang telah dijelaskan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif (berlawanan arah) yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* pada remaja maka semakin rendah kecerdasan emosional remaja tersebut. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain permainan *online* pada remaja maka semakin tinggi kecerdasan emosional remaja tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Identifikasi Masalah Variable

Variabel penelitian merupakan suatu variabel yang bervariasi yaitu faktor-faktor yang dapat berubah-ubah ataupun dapat diubah untuk tujuan penelitian. Variabel harus ditetapkan dengan jelas agar alir hubungan variabel dalam penelitian dapat dicari dan dianalisa (Bungin, 2010). Pada penelitian ini sesuai dengan judul yang akan diteliti, maka variabel-variabel dalam penelitian dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X) : Intensitas Bermain Permainan *Online*
2. Variabel terikat (Y) : Kecerdasan Emosional

3.2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

3.2.1 Intensitas Bermain Permainan *Online*

Intensitas bermain permainan *online* adalah seberapa besar minat atau niat seseorang bermain permainan *online* yang terkait dengan *frekuensi* individu dalam bermain permainan *online*.

3.2.2 Kecerdasan Emosional

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, memotivasi dirinya sendiri, kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri dan orang lain, dan mengekspresikan emosi secara tepat agar eksistensinya diakui oleh lingkungan sekitarnya.

3.3 Subjek Penelitian

3.3.1 Populasi Penelitian

Populasi berasal dari bahasa Inggris yang berarti population, yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian kata populasi digunakan untuk menyebutkan serumpun atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian.

Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek yang terdapat dalam penelitian berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan lain sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian (Bungin, 2010). Populasi harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian dan bersifat berbeda dari kelompok subjek yang lainnya. Populasi juga bersifat tidak terbatas, artinya terdiri dari karakteristik-karakteristik individu yang akan dipelajari (Azwar, 2001). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 1 Bagansiapiapi berjumlah 400 siswa (Kemendikbud, 2021).

3.3.2 Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi (Bungin, 2005). Sampel diambil dari sebagian jumlah populasi yang sesuai dengan karakteristik. Sampel juga dianggap sebagai sumber data yang paling penting dalam penelitian (Sugiyono, 2017).

a. Jumlah Sampel

Berdasarkan tabel penentuan jumlah sampel dalam Sugiyono (2017) dengan populasi 400 siswa. Sampel yang didapat berjumlah 190

siswa. Jumlah didapatkan dari rumus Slovin dengan taraf kesalahan yang telah ditetapkan sebesar 5 % sehingga ketepatan sampel sebesar 95 %, dengan rumus berikut ini :

$$n = \frac{N}{(N \cdot (e)^2) + 1}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

e = Batas toleransi eror

b. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonprobability Sampling* dengan teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan (Sugiyono, 2013). Dengan kriteria sebagai berikut:

1. Bermain permainan *online*.
2. Siswa/i SMAN 1 Bagansiapiapi yang bermain permainan online.
3. Siswa/i yang berumur antara 15-21 tahun.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Bungin (2010) mengatakan pengumpulan data adalah suatu bagian dalam menentukan apakah berhasil atau tidaknya suatu penelitian yang

ingin diteliti. Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif yang memiliki tujuan ingin mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Alat ukur yang dipakai pada penelitian ini adalah skala yaitu dengan cara mengumpulkan data dengan menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang akan diberikan kepada subjek yang berisi aitem-aitem (Azwar,2012).

Bentuk skala yang digunakan adalah skala *likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang pada fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2017). Skala *Likert* terdiri dari aitem pernyataan yang harus dijawab oleh partisipan dengan memilih salah satu dari beberapa pernyataan yang telah disediakan. Skala penelitian ini terdiri atas dua macam pernyataan sikap yaitu, pernyataan *favorable* dan *unfavorable*. Menurut Azwar (2001) pernyataan *favorable* merupakan pernyataan yang sesuai dengan objek sikap yang akan diukur dan pernyataan yang tidak *favorable* atau *unfavorable* adalah pernyataan yang tidak sesuai dengan objek maupun sikap yang akan ukur. Penilaian atas setiap pernyataan memiliki nilai atau skor yang berbeda.

1. Skala Intensitas Bermain Permainan *Online*

Skala intensitas bermain permainan *online* pada penelitian ini di susun oleh Pratiwi (2019) sendiri berdasarkan kriteria atau aspek dari Chaplin (2004) yang terdiri dari empat hal yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional. Dari empat aspek itu didapatkan 50 aitem

yang dapat menunjukkan tingkat intensitas bermain permainan *online* individu, terdapat 25 aitem *favorable* dan 25 aitem *unfavorable*.

Setiap aitem pada skala tersebut menggunakan model skala *Likert*. Subjek diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari lima alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan subjek. Penyekoran pertanyaan dimulai dari 1 sampai 5. Adapun ketentuan nilai untuk pernyataan *favorable* jawaban “Sangat Tidak Setuju” memperoleh skor 1, “Tidak Setuju” memperoleh skor 2, “Netral” memperoleh skor 3, “Setuju” memperoleh skor 4, “Sangat Setuju” memperoleh skor 5. Sedangkan pada pernyataan *unfavorable* “Sangat Tidak Setuju” memperoleh skor 5, “Tidak Setuju” memperoleh skor 4, “Netral” memperoleh skor 3, “Setuju” memperoleh skor 2, “Sangat Setuju” memperoleh skor 1

Berikut adalah distribusi skala intensitas bermain permainan *online* sebelum uji coba dapat dilihat pada Tabel 3.1:

Table 3.1

***Blue Print* Skala Intensitas Bermain Permainan *Online* Sebelum Try Out**

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Frekuensi	1, 2, 3, 4, 8, 9, dan 22	5, 6, 7, 10, 14, 27, dan 40	14
Lama waktu	11, 12, 15, 16, 18, dan 19	13, 17, 20, 21, 35, dan 39	12
Perhatian penuh	23, 24, 26, 28, dan 29	25, 30, 32, 34, dan 38	10

Emosional	31, 33, 41, 43, 44, 47, dan 50	36, 42, 45, 46, 48, 49, dan 37	14
Total Aitem	25	25	50

Uji coba skala (*try out*) dilakukan selama 3 hari yakni pada hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 21-23 Februari 2022 dengan 79 siswa/i disekolah SMAN 1 Bagansiapiapi. Skala disebarakan secara offline dengan siswa langsung mengisi angket yang telah disediakan peneliti. Penetapan nilai daya beda aitem berdasarkan pada aitem yang memiliki koefisien $\geq 0,300$.

Berdasarkan analisis skala intensitas bermain permainan *online*, sebelum dilakukan analisis daya beda aitem, reliabilitas skala intensitas bermain permainan *online* adalah 0,843. Setelah dilakukan analisis daya beda, terdapat 19 butir aitem yang dibuang dari 50 aitem. Adapun aitem yang dibuang yaitu aitem 7, 8, 9, 17, 20, 21, 23, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 47, dan 48. Setelah peneliti membuang aitem tersebut indeks koefisien reliabilitas meningkat menjadi 0,925 sehingga aitem yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 31 butir aitem.

Distribusi penyebaran hasil seleksi aitem sesudah uji coba dapat dilihat pada table 3.2 dibawah ini :

Table 3.2

Blue Print Skala Intensitas Bermain Permainan Online Setelah Try Out

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Frekuensi	1, 2, 3, 4, 8, 9 , dan 22	5, 6, 7 , 10, 14, 27, dan 40	14
Lama waktu	11, 12, 15, 16, 18, dan 19	13, 17, 20 , 21, 35 , dan 39	12
Perhatian penuh	23 , 24, 26 , 28, dan 29	25 , 30 , 32 , 34, dan 38	10
Emosional	31 , 33, 41, 43, 44, 47 , dan 50	36 , 42, 45, 46, 48 , 49, dan 37	14
Total Aitem	25	25	50

Keterangan: aitem yang ditebalkan adalah aitem yang gugur.

2. Skala Kecerdasan Emosional

Skala Kecerdasan emosional pada penelitian ini diadaptasi Heske Agustin (2018) berdasarkan kriteria atau aspek dari Goleman (2002) yang menyatakan bahwa terdapat lima aspek dalam kecerdasan emosional terdiri dari 5 hal yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Dari aspek tersebut menciptakan 50 aitem yang dapat menunjukkan kecerdasan emosional pada individu yang terdapat 25 aitem *favorable* dan 25 aitem *unfavorable*.

Setiap aitem pada skala tersebut menggunakan model skala *Likert*. Subjek diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari lima alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan subjek. Penyelesaian

pertanyaan dimulai dari 1 sampai 5. Adapun ketentuan nilai untuk pernyataan favorable jawaban “Sangat Tidak Setuju” memperoleh skor 1, “Tidak Setuju” memperoleh skor 2, “Netral” memperoleh skor 3, “Setuju” memperoleh skor 4, “Sangat Setuju” memperoleh skor 5. Sedangkan pada pernyataan unfavorable “Sangat Tidak Setuju” memperoleh skor 5, “Tidak Setuju” memperoleh skor 4, “Netral” memperoleh skor 3, “Setuju” memperoleh skor 2, “Sangat Setuju” memperoleh skor 1

Berikut adalah distribusi skala Kecerdasan Emosional sebelum uji coba dapat dilihat pada tabel 3.3:

Tabel 3.3
Blue Print Skala Kecerdasan Emosional Sebelum Try Out

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Mengenali Emosi Diri	1, 2, 3, 4, dan 41	5, 6, 7, 8, dan 40	10
Mengelola Emosi	9, 10, 11, 12, dan 49	13, 14, 15, 16, dan 42	10
Memotivasi Diri	17, 18, 19, 20, dan 43	21, 22, 23, 24, dan 50	10
Mengenali Emosi Orang Lain	25, 26, 27, 28, dan 44	29, 30, 31, 32, dan 47	10
Membina Hubungan Dengan Orang Lain	33, 34, 35, 36, dan 45	37, 38, 39, 46, dan 48	10
Total Aitem	25	25	50

Uji coba skala (*try out*) dilakukan selama 3 hari yakni pada hari Senin, Selasa dan Rabu tanggal 21-23 Februari 2022 dengan 79 siswa/i

disekolah SMAN 1 Bagansiapiapi. Skala disebarikan secara offline dengan siswa langsung mengisi angket yang telah disediakan peneliti. Penetapan nilai daya beda aitem berdasarkan pada aitem yang memiliki koefisien $\geq 0,300$.

Berdasarkan analisis kecerdasan emosional, sebelum dilakukan analisis daya beda aitem, reliabilitas skala kecerdasan emosional adalah 0,822. Setelah dilakukan analisis daya beda, terdapat 22 butir aitem yang dibuang dari 50 aitem. Adapun aitem yang dibuang yaitu aitem 1, 2, 3, 7, 8, 9, 10, 11, 15, 17, 18, 21, 22, 23, 24, 33, 35, 36, 38, 39, 40, dan 47. Setelah peneliti membuang aitem tersebut indeks koefisien reliabilitas meningkat menjadi 0,905 sehingga aitem yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 28 butir aitem.

Distribusi penyebaran hasil seleksi aitem sesudah uji coba dapat dilihat pada table 3.4 dibawah ini:

Tabel 3.4
Blue Print Skala Kecerdasan Emosional Setelah Try Out

Aspek	Nomor Aitem		Jumlah
	Favorable	Unfavorable	
Mengenali Emosi Diri	1, 2, 3, 4 , dan 41	5, 6, 7, 8 , dan 40	10
Mengelola Emosi	9, 10, 11 , 12, dan 49	13, 14, 15 , 16, dan 42	10
Memotivasi Diri	17, 18 , 19, 20, dan 43	21, 22, 23, 24 , dan 50	10
Mengenali Emosi	25, 26, 27, 28,	29, 30, 31, 32,	10

Orang Lain	dan 44	dan 47	
Membina Hubungan Dengan Orang Lain	33, 34, 35, 36, dan 45	37, 38, 39, 46, dan 48	10
Total Aitem	25	25	50

Keterangan: aitem yang dibalkan adalah aitem yang gugur.

3.5 Validitas dan Realibilitas

3.5.1 Uji Validitas

Menurut Azwar (2014) uji validitas mengukur sejauh mana akurasi tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Validitas yang tinggi menghasilkan data secara akurat dan memberi gambaran mengenai variabel yang diukur seperti tujuan pengukuran, sedangkan validitas yang rendah menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran. Mengukur nilai signifikansi menggunakan alat ukur yaitu *pearson product moment* (r). Apabila nilai signifikansi $\leq 0,05$ maka indikator kuesioner dinyatakan valid.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Azwar (2014) mengatakan bahwa uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan mengetahui konsistensi hasil pengukuran yang dilakukan berulang pada responden kuesioner yang sama. Metode ini menggunakan alat ukur yaitu *cronbach's alpha*, dimana pertanyaan kuesioner yang masuk dalam pengujian hanya pertanyaan yang valid saja dengan nilai *cronbach's alpha* $> 0,06$ maka instrumen dikatakan reliabelitas.

3.6 Metode Analisis Data

3.6.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan agar dapat menentukan apakah nilai variabel dalam penelitian bersifat normal atau tidak dengan menggunakan *one sample kromogrov-smirnov test*. Melakukan perhitungan uji normalitas menggunakan program computer IBM SPSS *versi 21.0 for windows*. Metode yang dipakai untuk melihat normal atau tidak normalnya sebaran data ialah jika $P > 0,05$ maka sebaran data dikatakan normal, jika sebaliknya $p < 0,05$ maka sebaran data dikatakan tidak normal (Azwar,2012).

3.6.2 Uji Linieritas

Uji linearitas bisa digunakan untuk melihat apakah variabel Y dengan variabel X mempunyai korelasi yang linear ataupun tidak dengan melihat nilai P dan nilai F (*Linearity*). Data dengan nilai $p < 0,05$ maka kedua variabel itu *linear*. Akan tetapi apabila nilai $p > 0,05$ maka hubungan keduanya tidak *linear* (Siregar, 2013).

3.6.3 Uji Hipotesis

Sebelum dilakukannya uji hipotesis, terlebih dahulu peneliti melakukan uji asumsi yaitu, normalitas dan linearitas yang kemudian dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilaksanakan dengan bantuan program aplikasi SPSS 21.0 *for windows*. Jika uji prasyarat analisis terpenuhi yaitu data berdistribusi normal dan linear maka peneliti menggunakan *korelasi product moment*, namun jika tidak terpenuhi peneliti menggunakan *korelasi spearman rho*. Penyelesaian analisis

dilakukan dengan menggunakan hasil uji hipotesis untuk membuktikan diterima atau ditolaknya hipotesis yang dikemukakan didalam penelitian.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Prosedur penelitian

4.1.1 Persiapan Penelitian

Sebelum dilakukannya penelitian, terlebih dahulu peneliti menentukan lokasi dimana akan melakukan penelitian dan juga mengatur segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian. Peneliti menemukan subjek penelitian berdasarkan karakteristik yang telah ditetapkan yakni remaja yang bermain permainan *online*, berumur 15-21 tahun, dan siswa/i SMAN 1 Bagansiapiapi.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu teknik *Purposive Sampling*. *Purposive Sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang diinginkan, maka seseorang tersebut dapat digunakan sebagai sampel. angket disebarakan secara langsung atau *offline* yang sudah dipersiapkan oleh peneliti kepada subjek.

4.2 Pelaksanaan Penelitian

Setelah melakukan perbaikan alat ukur maka dilaksanakan penelitian. Penelitian dilakukan secara langsung atau *offline* kepada siswa/i SMAN 1 Bagansiapiapi menggunakan angket. Adapun dalam proses pengambilan data secara *offline* dengan meminta jam kelas bimbingan

konseling (BK) untuk menyebarkan angket dengan berjumpa langsung dengan siswa/i yang bermain permainan *online*. Angket yang disebarkan oleh peneliti adalah angket intensitas bermain permainan *online* dan angket kecerdasan emosi. Sebelum subjek mengerjakan angket, peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara mengisi angket tersebut kepada subjek. Angket yang diberikan berisi 31 aitem angket intensitas bermain permainan *online* dan 28 aitem angket kecerdasan emosional. Waktu dalam penelitian ini dari tanggal 04 Maret – 12 Maret 2022.

4.3 Deskripsi Data Penelitian

4.3.1 Data Demografi

Terdapat table mengenai deskripsi data demografi sampel penelitian yang berjumlah 190 sampel diperoleh gambaran berdasarkan usia dan kelas dengan jumlah yaitu:

Tabel 4.1

Data Demografi Penelitian

Kategori Usia	Jumlah	Presentase
15	77	41%
16	11	6%
17	100	52%
18	2	1%
19	-	-
20	-	-
21	-	-
TOTAL	190	100%

Berdasarkan table 4.1 dapat dilihat pada kategori usia 15 tahun sebanyak 77 responden (41%), sebanyak 11 responden (6%) pada kategori usia 16 tahun, 100 responden (52%) masuk pada kategori usia 17 tahun, dan 2 responden (1%) masuk pada kategori usia 18 tahun. Artinya sampel dalam penelitian ini kebanyakan termasuk pada usia 17 tahun yaitu sebanyak 100 dari 190 responden atau sebesar (52%).

Tabel 4.2
Data Demografi Penelitian

Kategori Kelas	Jumlah	Presentase
SMA KELAS X	88	46%
SMA KELAS XI	102	54%
TOTAL	190	100%

Berdasarkan table 4.2 dapat dilihat pada kategori SMA kelas X jumlahnya sebanyak 88 responden (46%) dan sebanyak 102 responden (54%) pada kategori kelas XI. Artinya, sampel dalam penelitian ini kebanyakan termasuk pada kelas XI yaitu sebanyak 102 dari 190 responden atau sebesar (54%).

4.3.2 Deskripsi Data

Deskripsi data penelitian mengenai intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Setelah peneliti melakukan penelitian tentang intensitas bermain permainan *online* dengan

kecerdasan emosional kemudian memasukkan data tersebut kedalam tabel excel dilakuakn dengan skoring, kemudian peneliti mengolah data tersebut menggunakan program SPSS 21.0 for windows. Sehingga dihasilkan sistematika seperti yang dipaparkan pada tabel 4.3 sebagai berikut:

Tabel 4.3
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor X yang diperoleh (Empirik)				Skor X yang diperoleh (Hipotetik)			
	Xmin	Xmax	Mean	SD	Xmin	Xmax	Mean	SD
Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	75	121	98,29	9,08	51	155	93	20,66
Kecerdasan Emosional	80	112	96,89	7,06	28	140	84	18,66

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat bahwa data hipotetik nilai *mean* (rata-rata) untuk skala intensitas bermain permainan *online* adalah 93 dengan *standar deviasi* sebesar 20,66. Sedangkan nilai *mean* (rata-rata) pada skala kecerdasan emosional adalah 84 dengan *standar deviasi* sebesar 18,66. Apabila dilihat dari data empirik menggunakan program SPSS 21.0 *for windows* dihasilkan nilai *mean* (rata-rata) skala intensitas bermain permainan *online* adalah 98,29 dengan *standar deviasi* sebesar 9,08. Sedangkan nilai *mean* (rata-rata) pada skala kecerdasan emosional adalah 96,89 dengan *standar deviasi* sebesar 7,06.

Berdasarkan dari tabel 4.3 tersebut, skor dari variabel intensitas bermain permainan *online* dan kecerdasan emosional digunakan untuk

kategorisasi. Dari hasil deskripsi statistik tersebut, kategorisasi yang dibuat berdasarkan rata-rata empirik. Ada lima kategorisasi yang digunakan dalam penelitian. Kategorisasi ini dilakukan dengan maksud sebagai pengelompokan skor-skor yang terasingkan secara berkala menggunakan aspek yang diukur. Penggolongan ini dilakukan berdasarkan data dari tabel 4.3. Rumus kategorisasi dalam penelitian ini diperoleh dari tabel 4.4 sebagai berikut:

Tabel 4.4

Rumus Kategorisasi

Kategorisasi	Rumus
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
Sangat Rendah	$X \leq M - 1,5 SD$

Berdasarkan tabel 4.4 diatas, dapat dilihat bahwa pada skala intensitas bermain permainan *online* pada penelitian ini disusun menjadi lima kategori yaitu sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Skor kategorisasi dapat dilihat pada tabel 4.5 sebagai berikut:

Tabel 4.5

Kategorisaasi Variabel Intensitas Bermain Permainan *Online*

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	$X \geq 112$	6	3%
Tinggi	$104 \leq X \leq 112$	55	28%

Sedang	$95 \leq X \leq 103$	71	35%
Rendah	$76 \leq X \leq 94$	69	33%
Sangat Rendah	$X \leq 75$	1	1%
Jumlah		190	100%

Berdasarkan tabel 4.5 yang telah dipaparkan, diketahui bahwa kriteria intensitas bermain permainan *online* terbanyak dengan jumlah frekuensi 71 dari 190 orang atau sebesar 35% dan berada pada rentang skor 95-103 termasuk kedalam kategori sedang yang artinya, siswa/I SMAN 1 Bagansiapiapi memiliki intensitas bermain permainan *online* dengan tingkat intensitas bermain sedang. Selanjutnya kategori pada variabel kecerdasan emosional dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.6
Kategorisaasi Variabel Kecerdasan Emosional

Kategori	Skor	Frekuensi	Presentase (%)
Sangat Tinggi	$X \geq 107$	17	9%
Tinggi	$101 \leq X \leq 107$	32	17%
Sedang	$94 \leq X \leq 100$	73	38%
Rendah	$81 \leq X \leq 93$	64	34%
Sangat Rendah	$X \leq 80$	4	2%
Jumlah		190	100%

Berdasarkan tabel 4.5 yang telah dipaparkan, diketahui bahwa kriteria kecerdasan emosional terbanyak dengan jumlah frekuensi 73 dari

190 orang atau sebesar 38% dan berada pada rentang skor 94-100 termasuk kedalam kategori sedang.

4.4 Hasil Analisis Data

4.4.1 Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Ketentuan yang digunakan untuk mengetahui normalitas sebaran data adalah jika $p > 0,05$ maka data berdistribusi normal dan jika $p < 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dengan menggunakan *one sample kolmogorov-smirnov test* maka didapatkan hasil dalam tabel 4.7 sebagai berikut:

Tabel 4.7

Hasil Uji Normalitas

Variabel	Skor K-SZ	Assymp sig (p)	Keterangan
Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i>	1,316	0,063	Normal
Kecerdasan Emosional	1,313	0,064	Normal

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji normalitas menunjukkan bahwa variabel intensitas bermain permainan *online* diperoleh *assymp sig* (*2-failed*) atau $p = 0,115$ ($p > 0,05$), maka pada kedua variabel tersebut berdistribusi normal karena kedua variabel memiliki nilai signifikansi ($p > 0,05$)

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui terdapatnya linearitas hubungan antara kedua variabel penelitian. Hubungan linear menggambarkan bahwa perubahan variabel bergantung pada garis linear. Ketentuan sebuah data dapat dikatakan linear apabila nilai $p < 0,05$ sedangkan jika nilai $p > 0,05$ maka data tersebut tidak linear. Pengujian linearitas dengan menggunakan program SPSS 21.0 *for windows*. Hasil pengujian linearitas dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut :

Tabel 4.8
Hasil Uji Linearitas

Variabel	F Linearity	Signifikan	Keterangan
Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i> *Kecerdasan Emosional	44, 54	0,000	Linear

Berdasarkan tabel diatas, hasil uji linearitas pada variabel intensitas bermain permainan *online* dan kecerdasan emosional memiliki signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara intensitas bermain permainan *online* terhadap kecerdasan emosional bersifat linear

4.4.2 Uji Hipotesis

a. Uji *Korelasi produc moment*

Ketentuan diterimanya hipotesis dalam penelitian ini adalah apabila nilai signifikan $p < 0,05$ artinya hipotesis diterima, sedangkan jika nilai

signifikan $p > 0,05$ artinya hipotesis ditolak dan hasil uji korelasi dapat dilihat pada tabel 4.9 sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Uji Hipotesis

		Intensitas Bermain Permainan Online	Kecerdasan Emosional
Intensitas Bermain Permainan Online	Pearson	1	-.397**
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	190	190
Kecerdasan Emosional	Pearson	-.397**	1
	Correlation		
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	190	190

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Menarik kesimpulan dari hasil analisis pearson correlation didapatkan nilai r berbentuk negatif (berlawanan arah) sebesar $-0,397$ dengan signifikan (p) $0,000$ ($p < 0,05$) hal ini berarti hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima, yaitu terdapat hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* pada remaja maka semakin rendah kecerdasan emosional remaja tersebut. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain permainan *online* pada remaja maka semakin tinggi kecerdasan emosional remaja.

2. Uji Koefisien Determinasi

Ketentuan dari uji koefisien determinasi adalah dengan mengkalika nilai R square x 100 agar mengetahui seberapa besar hubungan kedua variabel secara persentase. Hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel 4.10 sebagai berikut :

Tabel 4.10
Hasil Uji Koefisien Determinasi

Variabel	R	R Square	Keterangan
Intensitas Bermain Permainan <i>Online</i> *Kecerdasan Emosional	0,397	0,158	15,8 %

Menarik kesimpulan dari tabel tersebut, maka diketahui bahwa nilai R Square sebesar 0,158 dan dipersentasekan ($0,158 \times 100 = 15,8\%$). Hal ini berarti besaran sumbangan intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja adalah sebesar 15,8% sedangkan sisanya 84,2% disumbangkan oleh variabel-variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

4.5 Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti kepada remaja menghasilkan adanya terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja. Dapat dilihat dari hasil analisis teknik korelasi pearson product moment dengan menggunakan program SPSS 21.0 for windows, didapatkan bahwa intensitas bermain permainan *online* memiliki hubungan

negatif yang signifikan dengan kecerdasan emosional dengan nilai $p < 0,05$ yaitu 0,000.

Dapat dilihat dari nilai koefisien korelasi dengan nilai skor - 0,397 dengan ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang negatif (berlawanan arah) yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional, maka dapat diartikan hasil uji analisis data penelitian ini menyatakan bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima. Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* pada remaja maka semakin rendah kecerdasan emosional remaja tersebut. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain permainan *online* pada remaja maka semakin tinggi kecerdasan emosional remaja.

Perkembangan teknologi perangkat lunak multimedia dan internet yang memiliki kemampuan yang tidak terbatas, *smartphone* memenuhi syarat utama untuk mempelajari keterampilan kecerdasan emosional yaitu secara bersamaan merangsang bagian otak emosional dan otak berpikir, menyediakan perulangan yang diperlukan untuk mengembangkan jalur-jalur syaraf yang baru, menjadikan belajar sebagai proses interaktif sehingga pengajaran disesuaikan dengan gaya belajar yang disukai dan unsur dorongan atau dukungan sudah tersedia dengan sendirinya (Shapiro,1997).

Menurut Shapiro program komputer yang baik dapat memotivasi individu untuk bermain permainan *online* lagi dan bermain lagi. Dalam mengajarkan berbagai kecerdasan emosional ini ternyata program-program

komputer ada yang dapat merangsang bagian otak emosi dengan memadukan animasi, suara, musik, video dan warna yang menyebabkan remaja memiliki motivasi untuk bermain permainan *online* lagi dan bermain lagi.

Danforth (2003) menyatakan bahwa *frekuensi* bermain permainan *online* yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari. Masalah ini bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan jika tidak ada kontrol diri untuk bisa membatasi remaja dari bermain permainan *online*. Hal ini didukung oleh Fauziah (2013) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa remaja yang tidak bisa mengontrol diri dari bermain permainan *online* maka bisa menimbulkan dampak yang buruk bagi perkembangan remaja salah satunya kecerdasan emosional. Salah satu dampak negatif terkait kecerdasan emosional yang muncul yaitu kurangnya kemampuan dalam mengenali dan mengelola emosi diri.

Hasil penelitian ini sejalan dan didukung oleh Kholidiyah (2013) didapatkan hasil adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP di Surakarta. Semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* maka akan semakin rendah kecerdasan emosional sebaliknya semakin rendah intensitas bermain permainan *online* maka akan semakin tinggi kecerdasan emosional.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Apriliyani (2020), didapatkan hasil adanya hubungan negatif dan signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional, Semakin tinggi

intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, jika semakin rendah intensitas bermain permainan *online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin tinggi. Seo (2012) dalam penelitiannya menyatakan bahwa remaja yang bermain permainan *online* secara berlebihan menunjukkan tingkat emosi *negatif* yang lebih tinggi seperti depresi, kesepian, kemarahan, permusuhan, dan kecemasan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Nurazmi, dkk (2018) yang mengungkapkan remaja yang memiliki kecenderungan bermain permainan *online* secara berlebihan dan terus-menerus, ketika mengalami perubahan emosi, tidak mampu berfikir jernih dalam mengenali dan mengelola emosi diri, sehingga perilaku yang muncul tidak berdasarkan logika dan kesadaran. Pada saat perubahan emosi tidak dapat dikendalikan dengan baik, maka perilaku *negatif* akan muncul pada saat bermain permainan *online*.

Hal ini didukung oleh Malik, dkk (2018) dalam hasil penelitiannya yang mengungkapkan pemain game *online* dengan intensitas bermain yang tinggi kurang mampu mengendalikan emosi dan berperilaku *negatif* ketika mengalami kekalahan dengan mengeluarkan kata-kata kasar, umpatan, makian, bahkan membanting barang yang ada disekitar dan ketika teman bermain permainan *online* namun bermain tidak seperti yang diharapkan, maka individu dapat melakukan kekerasan secara verbal seperti membentak, memakikan non verbal seperti memukul.

Berdasarkan hasil analisis diketahui subjek yang memiliki tingkat intensitas bermain permainan *online* pada kategori sangat tinggi berjumlah 6 orang dengan presentase 3%, kategori tinggi berjumlah 55 dengan presentase 28%, kategori sedang 71 orang dengan presentase 35%, kategori rendah 69 orang dengan presentase sebesar 33%, dan kategori sangat rendah sebanyak 1 orang dengan presentase sebesar 1% dari hasil analisis pada subjek remaja, menunjukkan bahwa sebagian subjek berada ditingkat intensitas bermain permainan *online* dalam kategori sedang.

Sedangkan hasil analisis subjek yang memiliki tingkat kecerdasan emosional pada kategori sangat tinggi sebanyak 17 orang dengan presentase 9%, kategori tinggi sebanyak 32 orang dengan presentase 17%, kategori sedang sebanyak 73 orang dengan presentase sebesar 38%, kategori rendah sebanyak 64 orang dengan presentase sebesar 34%, dan kategori sangat rendah sebanyak 4 orang dengan presentase sebesar 2 % dengan total keseluruhan subjek sebanyak 190 orang. Sebagian besar subjek pada penelitian ini mempunyai tingkat kecerdasan emosional dalam kategori sedang.

Menurut Young (2009), bermain permainan *online* dengan *frekuensi* yang berkepanjangan akan berdampak negatif seperti hilangnya ketertarikan pada aktifitas diluar permainan *online*, salah satunya adalah turunnya motivasi dalam kegiatan belajar dibangku sekolah maupun perkuliahan. Hal ini didukung oleh Angela (2013) dalam penelitiannya yang mengungkapkan remaja yang bermain permainan *online* secara berlebihan akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena remaja

lebih memilih bermain dan menjadi malas belajar serta tidak peduli dengan tugas-tugas dari sekolah atau kuliah. Penelitian ini didukung oleh Dewandari (2013), didapatkan hasil adanya hubungan yang signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa kelas X SMKN 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo, semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah motivasi belajar, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka semakin tinggi motivasi belajar.

Penelitian lain dilakukan oleh Zelin dan Endang (2018), didapatkan hasil adanya hubungan *negatif* antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas *game online* ingress di Bandung, semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online*, sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari kendala atau keterbatasan dan terdapat kelemahan-kelemahan. Kelemahan yang terdapat dari penelitian ini terletak pada proses pengumpulan data yang dimana peneliti menyebarkan angket secara langsung atau *offline* kepada subjek, namun adanya keterbatasan yang dimana terbagi *shift* dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas. *Shift* dibagi menjadi 2 per satu kelas yang dimana jumlah siswa per sesi hanya 16-17 orang, hal tersebut yang membuat pengumpulan data memakan waktu sedikit lama dan hampir sebagian besar dari responden tidak menjawab beberapa pernyataan yang ada diangket yang dimana peneliti harus mengingatkan

responden untuk mengisi dengan memastikan kembali setiap jawaban sudah terisi dengan penuh tanpa ada yang terlewatkan. Kurangnya variasi hasil analisis dari segi subjek, hal tersebut dapat dilihat dari hasil kategorisasi intensitas bermain permainan *online* dan kecerdasan emosional sama-sama masuk kedalam kategori sedang.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif (berlawanan arah) yang signifikan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja dengan nilai *r koefisien* -0,397 dengan diketahui bahwa nilai signifikan sebesar 0,000 ($p < 0,05$). Adapun sumbangan efektif dari variabel intensitas bermain permainan *online* sebesar 15,8 % adanya hubungan dengan variabel kecerdasan emosional.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, adapun saran yang diungkapkan dari peneliti sebagai berikut :

5.2 1. Kepada Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik meneliti tentang hubungan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional hendaknya dapat melakukan uji coba data secara langsung kepada siswa dalam perkelas dengan jumlah aitem yang lebih banyak lagi, dengan responden berbeda dan jumlah responden yang lebih banyak dan dengan menambahkan variabel-variabel yang berbeda sehingga hasil penelitiannya dapat menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2018). Intensas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang (Dissertation, Uin Raden Fatah Palembang).
- Agustian, A. G. (2007). *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual ESQ: Emotional Spiritual Quotient berdasarkan 6 Rukun Imandan 5 Rukun Islam*. Jakarta: Arga Publishing.
- Angela. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-Journal Ilmu Komunikasi*, 1 (2)
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo*, 8(1), 40-47.
- Azwar, Syaifudin (2001). *Metode Penelitian*, Edisi I. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin (2014). *Metode penelitian psikologi*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar
- Bungin, B. (2010). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta.: Rajawali Pers.
- Chaplin, J.P. 2004. *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta:Raja Grafindo Persada
- Cowie. (1994). *Advanced learner's dictionary*. (4th Ed). Britain: Oxford University Press
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus besar bahasa indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka.
- Danfort, I. (2003). Running Head: Addiction Classificatin and Personality Correlates; Addiction to Online Game: Classification and Personality Correlates. (Online). Tersedia di (<http://www.iandanforth.net>. diakses pada 12 desember 2021)
- Endang Sri, I., & Zelin Eka, S. Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung. *Jurnal Empati*, Volume 7 (Nomor 4), Halaman 1-5.
- Fatimah, Enung. (2006). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Pustaka Setia
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensas Bermain Game Online terhadap Agresivitas Siswa. *Ilmiah Visi P2 Tk Paudni*, Vol. 9, Hal. 28-35.
- Gunarsa, S. D. dan Yulia S. D. G. (2003). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

- Griffiths, M.D, Davies, M.N.O, & Chappell, D. (2004). Demographic Factors and Playing Variables in Online Computer Gaming. *Journal of Cyber Psychology & Behavior* 2(7), 479-487
- Goleman, Daniel. 2001. Emotional Intelligence. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2002). *Kecerdasan emosional untuk mencapai puncak prestasi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka
- Harvien Amelia Hardanti dkk, Faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah, Volume 1 nomor 3 desember 2013.
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users: What They do Online, What They Don't, and Implications For the 'Net's Future. *Journal Pew Internet and American Life Project*. 1(2), 1-27.
- <https://www.liputan6.com/news/read/3103860/4-fakta-tersangka-kasus-duel-gladiator-siswa-bogor> diakses 19 januari 2022
- <https://www.liputan6.com/read/1367605/tawuran-di-depok-seorang-pelajar-kritis-terkena-luka-bacok> diakses 19 januari 2022
- <https://www.republika.co.id/jpg-today/15/01/2019/kecanduan-game-online-pelajar-nekat-menjambret/> diakses 19 januari 2022
- <https://m.goriat.com/berita/read/2418301/gara-gara-game-online-remaja-pekanbaru-habisi-nyawa-teman-karib> diakses 19 januari 2022
- <https://riauair.com/mobile/detailberita/> diakses 19 januari 2022
- <https://www.liputan6.com/regional/read/4566951/abg-rokan-hilir-habisi-nyawa-tukang-ojek-di-pinggir-jalan> diakses 19 januari 2022
- Hurlock, Elizabeth B. (2011). Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan. Jakarta : Erlangga.
- Kusuma, A. R., Adriansyah, M. A., & Prastika, N. D. (2013). Pengaruh Daya Juang, Kecerdasan Emosional, dan Modal Sosial terhadap Organizational Citizenship Behavior dengan Persepsi Keadilan Organisasi Sebagai Variabel Moderasi. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 2(2), 100-116.
- Kholidiyah, U. (2013). Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi. *Journal Indigenous*. 2(1), 28-41.
- Lillenmyer, Ole Fredrik. (2009). *Taking play seriously children and play in early childhood educationan excting challenge*. USA: ANSI.

- Lumban,T. (2012). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa Di Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Skripsi (tidak diterbitkan). Depok: Universitas Indonesia
- Malik, dkk. (2018). Kecanduan Game Online Pada Regulasi Emosi Remaja Di Game Center Panglima Batur Banjarbaru. *Dinamika Kesehatan*. Vol. 9, No. 1 Juli 2018.
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2).
- Meyer, H. R. (2004). *Emotional intelligence*, Kuala Lumpur: Penerbit Nuansa.
- Nurazmi, dkk. (2018). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. *Jom Fkp*. Vol. 5. No.2.
- Priatini, W., Latifah, M., & Guhardja, S. (2008). Pengaruh Tipe Pengasuhan, Lingkungan Sekolah, dan Peran Teman Sebaya terhadap Kecerdasan Emosional Remaja. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 1(1), 43-53.
- Pratiwi, A. P. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja (Doctoral dissertation, UNTAG).
- Putra, A. R., & Rusli, D. (2021). Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif Pada Remaja. *Jurnal Riset Psikologi*, 2021(2).
- Rivai, S. M. (2010). Pengaruh Budaya Sekolah, Kecerdasan Emosional, dan Kepuasan Kerja terhadap Kinerja Guru Di Smk Negeri Kabupaten Deli Serdang. Tesis (tidak diterbitkan). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Saptarini Dewandari, Skripsi, Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Satya Wacana, 2013.
- Sandya, S.N. Dan Ayunda Ramadhani (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa.vol 9 no 1 2021.
- Seo, et. al. (2012). Emotional competence and online game use in adolescents. *CIN (Computer, Informatics, Nursing)*. Vol. 30, No. 12, 640-646. Wolters Kluwer Helth I Lippincott Williams& Wilkins.
- Shapiro Lawrence, E. 1997. Mengajarkan Kecerdasan Emosional Pada Anak.
Jakarta : Gramedia Utama
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*. Bandung: PT Alfabet.
- Sternberg, R.J & Salovey. (2008). *Psikologi kognitif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Young, K. S., & De Abreu, C. N. (2011). *Internet addiction: A handbook and guide to evaluation and treatment*. Canada: Hoboken.

Young, K. S.(2009). Internet Addiction: The Emergence Of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*. Vol 1. No. 3 : 237-244.



Dokumen ini adalah Arsip Miik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau