



**INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA SISWA
KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 5
PALEMBANG**

SKRIPSI

**HESKE AGUSTIN
12350069**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN FATAH
PALEMBANG
2018**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya :
Nama : Heske Agustin
NIM : 12350069
Alamat : Jl. Sersan zaini lrg mawar 2
Judul : **Intensitas Bermain Game Online
Dengan Kecerdasan Emosi Pada
Siswa Kelas XI Di SMA
Muhammadiyah 5 Palembang**

Menyatakan bahwa apa yang tertulis dalam skripsi ini adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya bersedia gelar keserjanaan saya dicabut.

Palembang, 23 April 2018

Penulis



METERAI
TEMPEL
1CBFFFAEF938505776
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Heske Agustin
NIM. 12350069







HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : Heske Agustin
 NIM : 12350069
 Program Studi : Psikologi Islam
 Judul Skripsi : **INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA SISWA KELAS XI DI SMA MUHAMMADIYAH 5 PALEMBANG**

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi pada Program Studi Psikologi Islam Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

DEWAN PENGUJI

Ketua : Listya Istiningtyas, M.Psi. Psikolog ()
 Sekretaris : Alkhoriah Nur Kholifah, M.Psi ()
 Pembimbing I : Dr. Muhammad Uyun, M.Si ()
 Pembimbing II : Iredho Fani Reza, S.Psi.I., MA.Si ()
 Penguji I : Budiman, S.Psi, M.Si ()
 Penguji II : Alhamdu, S.Psi., M.Ed.Psy ()

Ditetapkan di : Palembang.....
 Tanggal : 23 Mei 2018.....
 Dekan,

 Prof. Dr. H. Ris'an Rusli., M.A
 NIP. 196505191992031003

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMISI

Sebagai sivitas akademik Universitas Islam Negeri Raden Fatah, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heske Agustin
NIM : 12350069
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang **Hak Bebas Royalti Non eksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: **Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Islam Negeri Raden Fatah berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Palembang
Pada tanggal : 23 April 2018

Yang menandatangani



ABSTRACT

Name : Heske Agustin
Study Program / Faculty : Islamic Psychology / Psychology
Title : Intensity of Playing Online Games
With Emotional Intelligence In
Grade XI Students In SMA
Muhammadiyah 5 Palembang

Intensity of Playing Online Game With Emotional Intelligence In Grade XI Students in SMA Muhammadiyah 5 Palembang. This research uses quantitative method with sampling technique using cluster random sampling with reference to isaac and michael table at 5% error level. So that the research sample obtained as many as 110 students. Data analysis method used to test the research hypothesis is Product Moment correlation analysis. The conclusion drawn from the research result is there is a very significant negative relationship between the intensity of playing online games of emotional intelligence on the students of class XI in SMA Muhammadiyah 5 Palembang is evidenced by the correlation coefficient of -0.617 and the value $p = 0,000$ which means that Can be interpreted that the higher level the intensity of playing online games owned by the students the lower the emotional intelligence they have, and vice versa if the lower the intensity of playing online games owned by the students the higher the emotional intelligence that is in him

Key words:

Intensity of Playing Online Games and Emotional Intelligence

INTISARI

Nama : Heske Agustin
Program Studi / Fakultas : Psikologi Islam / Fakultas Psikologi
Judul : Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Skripsi ini membahas Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling* dengan mengacu pada tabel *isaac* dan *michael* pada taraf kesalahan 5%. Sehingga diperoleh sampel penelitian sebanyak 110 siswa. Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian adalah analisis korelasi *Product Moment*. Kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian adalah ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara *intensitas bermain game online* kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang dibuktikan dengan koefisien korelasi sebesar $-0,617$ dan nilai $p = 0,000$ yang berarti bahwa Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat *intensitas bermain game online* yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah *kecerdasan emosi* yang dimilikinya, dan sebaliknya apabila semakin rendah intensitas bermain game online yang dimiliki siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang ada pada dirinya.

Kata Kunci:

Intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi

LEMBAR MOTTO

“Hidup di dunia ini tidak lain hanyalah suatu kesenangan dan permainan sungguh negeri akhirat adalah kehidupan yang sebenarnya jika mereka mengetahui secara pasti”

(Q.S Al-Ankabut : 64)

Skripsi ini merupakan hadiah kecil yang kupersembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku, Saroji dan Supriyati .Orang yang paling berharga dan penting dalam hidupku. Terima kasih untuk kasih sayang, do’a, bimbingan, nasehat, dan semua pengorbanan yang telah kalian berikan kepadaku
- ❖ Keluarga besarku yang telah mendo’akan dan memberi dukungan baik berupa materi maupun moril.
- ❖ Beserta seluruh keluarga, baik itu kakak-kakakku tersayang Eka Safitri, dan Dwi Meilinda yang selalu mendorongku untuk selalu bersemangat, semoga keakraban kita selalu terjaga dan tidak ada yang bisa memisahkan kita kecuali maut. Beserta seluruh keluarga tercinta yang selalu menyemangati.
- ❖ Teman-teman Psikologi Islam 2012, terkhusus untuk Siti Rahmi Hazriami, Deliyanti Wulan Dari, Fitri Yuliandini, Tri Wulandari, Istiqomah Rizky dan lain sebagainya yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
- ❖ Almamaterku UIN Raden Fatah Palembang dan semua teman-teman seperjuanganku mahasiswa Psikologi Islam 02.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah dilimpahkan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Pada Siswa Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada Drs. H. M. Sirozi, MA, Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, atas kesediaannya penulis belajar di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang; kepada Prof. Dr. H. Ris'an Rusli, M.A., selaku dekan Fakultas Psikologi, atas kesediaannya penulis belajar di Fakultas Psikologi; Dr. Muhammad Uyun, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Psikologi dan Zaharuddin, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Psikologi.

Penulis sangat berterima kasih kepada Dr. Muhammad Uyun, M.Si, selaku pembimbing utama, Iredho Fani Reza, S.Psi.I, MA.Si, selaku pembimbing pendamping, atas segala perhatian dan bimbingannya serta arahan-arahan yang diberikan kepada penulis dalam upaya menyelesaikan skripsi ini.

Terimakasih juga kepada Dosen-Dosen, bagian Tata Usaha, dan Perpustakaan di Fakultas Psikologi UIN Raden Fatah Palembang.

Tidak lupa mengucapkan banyak terimakasih kepada Ir. Rusman Effendi selaku Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 5 Palembang atas kesediaannya memberi izin penelitian kepada penulis; Bapak Rizal, selaku Wakil Kesiswaan SMA Muhammadiyah 5 Palembang Palembang yang telah memberikan bantuan data dan Guru beserta Staf SMA Muhammadiyah 5 Palembang yang telah memberika informasi selama pelaksanaan penelitian.

Harapan penulis semoga laporan hasil penelitian skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca dan berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan sosial.

Palembang, 16 Oktober 2017
Penulis,

Heske Agustin
NIM. 12350069

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
ABSTRACT	iv
INTISARI	v
LEMBAR MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR BAGAN	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	11
1.3 Tujuan Penelitian	11
1.4 Manfaat Penelitian	11
1.5 Keaslian Penelitian	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Kecerdasan Emosi	14
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Emosi	14
2.1.2 Aspek Kecerdasan Emosi	16
2.1.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi.....	21
2.1.4 Kecerdasan Emosi Dalam Pandangan Islam	24
2.2 Intensitas Bermain Game Online	26
2.2.1 Pengertian Intensitas Bermain Game Online	26
2.2.2 Aspek Intensitas Bermain Game Online	28
2.2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online	30

2.2.4	Jenis-Jenis Game Online.....	31
2.2.5	Game Online Dalam Pandangan Islam	36
2.3	Hubungan Antara <i>Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi</i>	38
2.4	Kerangka Konseptual Penelitian	40
2.5	Hipotesis Penelitian	41
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Jenis Penelitian	42
3.2	Identifikasi Variabel	42
3.3	Definisi Operasional	43
3.4	Populasi dan Sampel Penelitian	44
3.5	Metode Pengumpulan Data	45
3.6	Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	50
3.7	Metode Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Orientasi Kancah	54
4.2	Persiapan Penelitian	57
4.3	Pelaksanaan Penelitian	60
4.4	Hasil Penelitian	68
4.5	Pembahasan	74
4.6	Kelemahan Penelitian	78
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Simpulan	79
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR BAGAN**Halaman**

1. Kerangka Konseptual Penelitian 40

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Populasi Penelitian	44
2. Pedoman Penelitian Respon Subjek	47
3. Blue Print Skala Intensitas Bermain Game Online	47
4. Blue Print Skala Kecerdasan Emosi	49
5. Sarana Dan Prasarana	56
6. Blue Print Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Uji Coba (<i>Try Out</i>)	61
7. Blue Print Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Uji Coba (Untuk Penelitian)	63
8. Blue Print Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Pada Saat Penelitian	64
9. Blue Print Skala Kecerdasan Emosi Uji Coba (<i>Try Out</i>)	65
10. Blue Print Skala <i>Kecerdasan Emosi</i> Uji Coba (Untuk Penelitian)	66
11. Blue Print Skala Kecerdasan Emosi Pada Saat Penelitian	67
12. Deskripsi Data Penelitian	69
13. Kategorisasi Skor Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	70
14. Rumus 3 Kategori	71
15. Kategorisasi Skor Skala <i>Kecerdasan Emosi</i>	71
16. Deskripsi Hasil Uji Normalitas	72
17. Deskripsi Hasil Uji Linieritas	73
18. Deskripsi Hasil Uji Hipotesis	74

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
 LAMPIRAN A	
1. Petunjuk Pengisian Skala	86
2. Skala Kecerdasan Emosi Uji Coba (<i>Try Out</i>)	87
3. Skala Kecerdasan Emosi Setelah Uji Coba (Penelitian)	95
4. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Uji Coba (<i>Try Out</i>)	91
5. Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba (Penelitian)	98
 LAMPIRAN B	
1. Data Mentah Skala Kecerdasan Emosi Uji Coba (<i>Try Out</i>)	102
2. Data Mentah Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Uji Coba (<i>Try Out</i>)	107
3. Data Mentah Skala Kecerdasan Emosi Setelah Uji Coba (Penelitian)	112
4. Data Mentah Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> Setelah Uji Coba (Penelitian)	116
5. Skor Total Skala Kecerdasan Emosi dan Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	120
 LAMPIRAN C	
1. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecerdasan Emosi (<i>Try Out</i>)	125
2. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> (<i>Try Out</i>)	127
3. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecerdasan Emosi (Penelitian)	130

4. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain *Game Online* (Penelitian) 132
5. Uji Validitas dan Reliabilitas Skala Kecerdasan Emosi dan Intensitas Bermain *Game Online* Sebelum dan Sesudah Item Gugur di Keluarkan 134

LAMPIRAN D

1. Statistik Deskriptif
 - a. Deskripsi Data Penelitian Kecerdasan Emosi 138
 - b. Deskripsi Data Penelitian Intensitas Bermain *Game Online*..... 141
 - c. Kategorisasi Skor Skala Kecerdasan Emosi 143
 - d. Kategorisasi Skor Skala Intensitas Bermain *Game Online*..... 144
2. Uji Prasyarat
 - a. Uji Normalitas 145
 - b. Uji Linieritas 146
3. Uji Hipotesis
 - a. Uji Korelasi 147

LAMPIRAN E

1. Surat SK Pembimbing 149
2. Surat Izin Penelitian 150
3. Surat Izin Penelitian Balasan 151
4. Lembar Konsultasi 152
5. Daftar Riwayat Hidup 153

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3).

Menurut Crow and Crow (Willis, 2013:4) pengertian pendidikan (*education*) adalah melayani manusia dalam hubungannya dengan manusia lain terus menerus dalam kehidupannya yang efektif. Sedangkan pendidikan secara umum adalah proses pendewasaan individu melalui pengalaman hidup. Di dalam proses pendewasaan itu melakukan berbagai aktivitas yang dinamakan pengalaman atau belajar yang membentuk berbagai hal mulai dari berfikir, bergerak, merasa, berbicara, bahkan bermimpi sekalipun. Dengan hasil perilaku itu maka terbentuklah hukum, undang-undang, lembaga sosial dan keagamaan, teknologi, bahasa dan sebagainya dari generasi ke generasi.

Melalui pendidikan manusia mulai distimulasi untuk berpikir, menghargai, dan berbuat. Untuk berpikir dan berbuat serta menghargai yang

berkualitas, manusia dituntut untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi. Makin tinggi pendidikannya makin baik aktivitasnya. Dengan kata lain, semakin tinggi pendidikan, semakin tinggi tingkat kreativitasnya, sebaliknya makin rendah pendidikan maka tingkat kreativitasnya juga semakin rendah. Orang-orang berpendidikan tidak hanya kaya dalam ilmu pengetahuannya saja, akan tetapi juga sikap, komunikasi, keterampilan dan ide-ide yang jauh lebih baik.

Sekolah merupakan lingkungan artifisial yang sengaja diciptakan untuk membina anak-anak kearah tujuan tertentu, khususnya untuk memberikan kemampuan dan keterampilan sebagai bekal kehidupannya di kemudian hari. Bagi para remaja pendidikan jalur sekolah yang di ikutinya adalah jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Di mata remaja sekolah dipandang sebagai lembaga yang cukup berpengaruh terhadap terbentuknya konsep yang berkenaan dengan nasib mereka di kemudian hari. Mereka menyadari jika prestasi atau hasil yang dicapai disekolah itu baik, hal itu akan membuka kemungkinan hidupnya di kemudian hari menjadi cerah, tetapi sebaliknya apabila prestasi yang di capainya kurang baik, hal itu akan berakibat gelapnya masa depan mereka.

Oleh karena itu, remaja telah memikirkan benar-benar dalam memilih dan mendapatkan sekolah yang diperkirakan mampu memberikan peluang baik baginya di kemudian hari. Pandangan didasari oleh berbagai faktor yaitu faktor ekonomi,

faktor sosial, dan harga diri (status dalam masyarakat). Akan tetapi, dalam menentukan pilihan sekolah bagi anaknya, banyak terjadi campur tangan orang tua terlalu besar. Hal ini sering membawa akibat dalam pendidikan sekolah, karena anak terpaksa mengikuti pelajaran yang tidak sesuai dengan pilihan dan minatnya (2013: 195).

Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*) (2014: 37). Menurut Chaplin *adolescence* (Chaplin, 2014: 165) adalah periode antara pubertas dan kedewasaan usia diperkirakan 12 sampai 21 tahun bagi anak perempuan yang lebih cepat matang dibandingkan anak laki-laki, dan antara 13 hingga 22 tahun bagi anak laki.

Menurut Piaget secara psikologis (Hurlock 1980: 206) masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek afektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual mencolok, transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial yang kenyataannya merupakan ciri-ciri khas umum dari proses perkembangan ini.

Fase remaja umur 12-18 tahun menurut Erikson (Danim, 2014: 10) hasil perkembangan ego pada fase ini adalah identitas vs kekacauan peran. Kekuatan dasarnya adalah pengabdian dan *fidelity*. Sampai tahap ini, menurut Erikson, perkembangan manusia sebagian besar tergantung pada apa yang dilakukannya. Masa remaja merupakan suatu tahap di mana manusia bukan lagi anak-anak dan belum masuk fase kehidupan orang dewasa. Kehidupannya pasti semakin kompleks, karena mereka mencoba menemukan jati dirinya sendiri, perjuangan melalui interaksi sosial, dan bergulat dengan isu-isu moral.

Pada transisi sosial remaja ini mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dan perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan para proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja tersebut.

Emosi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Emosi merupakan salah satu pendorong manusia untuk melakukan tindakan. Perilaku manusia baik yang tampak maupun tidak tampak sangat dipengaruhi oleh emosi. Perasaan-perasaan seperti rasa takut, amarah, bahagia, sedih, dan cinta adalah hasil dinamika emosi manusia.

Selain itu sebagai makhluk sosial, sehingga emosi individu berpengaruh pada konteks sosial. dalam berhubungan interpersonal, peran emosi tampak bagaimana individu memposisikan dirinya dan bagaimana individu memandang emosi orang lain. Kesadaran akan kondisi emosi dan perasaannya sendiri membawa individu, bahwa individu yang pun memiliki sisi-sisi emosi perasaan yang serupa (Soetjipto, 2015).

Menurut Goleman salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi adalah faktor non keluarga, misalnya intensitas bermain game online, remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend dan mudah terpengaruh oleh lingkungan. Kemudahan mengakses game online dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman membuat remaja semakin tertarik bermain game online. Menurut Yee disebutkan sebanyak 64,45% remaja laki-laki dan 47,85% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online menyatakan bahwa mereka menganggap diri mereka kecanduan terhadap game online, sebanyak 25,3% remaja laki-laki, dan 19,25% remaja perempuan usia 12-22 tahun yang bermain game online mencoba untuk berhenti main namun tidak berhasil (Ulfa Kholidiyah: 2013)

Berdasarkan data yang didapat di lapangan siswa yang bermain *game online* tepatnya game online point blank, pada *game* tentang perang-perangan ini mereka akan mengalami emosi yang tidak stabil, seperti mereka akan merasakan gelisah

ketika mereka tidak bermain *game online* sehari saja, mereka juga merasa senang apabila menang dalam permainan *game online* tersebut. Selain itu juga *game online* ini cukup menantang, karena *game* ini membuat orang menjadi berlomba-lomba untuk mendapatkan level selanjutnya atau mencapai level yang tinggi. Oleh karena itu mereka lebih agresif terhadap permainan game online point blank tersebut.

Di samping itu juga ketika mereka sedang bermain *game online* yang sedang memuncak keseruannya terhadap lawan mainnya, lalu mereka kalah dalam bermain game tersebut, mereka bakalan marah, kesal, sedih, dll, sehingga mereka ingin membanting mouse maupun keyboard yang ada di depannya. Itulah yang selalu terjadi terhadap mereka jika kalah dalam bermain, dan biasanya juga mereka akan mengucapkan atau melontarkan kata-kata yang kasar atau tidak layak untuk di ucapkan sebagai pelampiasan kemarahannya.

Saat ini perkembangan teknologi berkembang pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudahnya, sehingga banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kehidupan manusia salah satunya adalah *game online*. *Game online* merupakan permainan sebagai hiburan, dan juga jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer. Jaringan yang biasa digunakan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini seperti modern dan koneksi kabel (Yohanesti ,2016).

Internet adalah lingkungan virtual yang luas. Mereka dapat mengakses banyak informasi dan berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh dunia, berbagai pengalaman, dan kepentingan. Mereka dapat mendengarkan music dari seluruh dunia, menonton iklan layanan masyarakat, dan bermain *game* yang menguji keterampilan dan koordinasi. Sebagian besar anak-anak di Indonesia telah mengakses internet lebih dari 70% telah *online* di rumah. Adapun anak-anak yang mengakses internet setidaknya seminggu dari sekolah, rumah, atau perpustakaan. 50% anak menghabiskan waktu lebih dari satu jam di internet dalam satu hari. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan video game dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal sebagai *game online* (Dewi,2015:152).

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh salah satu jaringan. Kalangan remaja merupakan pasar *game online* atau yang disebut dengan warnet yang berada dimana-mana. Sebanyak 56% pelajar Amerika menyatakan bahwa pernah bermain *game online*. Banyaknya peminat permainan ini disebabkan oleh semakin baiknya mutu dan kualitas *game* yang ada sekarang ini. *Game online* saat ini menjadi tren baru yang banyak diminati oleh semua kalangan, karena seseorang

tidak lagi bermain sendirian, tetapi dapat bermain bersama puluhan bahkan ratusan orang sekaligus dari berbagai lokasi (Theresia Lumban, 2012)

Di Indonesia *game online* muncul pada tahun 2001, dengan diluncurkannya Nexia Online yang dikeluarkan oleh Bolehgame, seiring dengan pesatnya perkembangan yang pesat. Terlihat munculnya berbagai jenis permainan online seperti, *Ragnarok Online, Gunbound, Counter Strike, World Of Warcraft, Point Blank, Seal Online, Luna Online, Clash Of Clans*, dan *Atlantica Online*. Fenomena maraknya *game online* juga bisa dilihat maraknya warung internet (warnet) yang melengkapi fasilitas game online dalam tiap komputer yang mereka sediakan yang ada dikota-kota besar, hanya dengan membayar biaya relatif murah yaitu Rp.3.000 perjamnya dan ada juga per paket biar lebih murah, dan seorang individu betah menghabiskan waktu berjam-jam kesenangannya bermain *game online*.

Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru dikalangan penggemar game dari hidupnya menjadi kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. Bermain *game online* mempunyai dua sisi yaitu negatif dan positif. *Game online* berbahaya karena ketergantungan pada aktivitas game.banyak anak yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain game online. Ketergantungan pada aktivitas gamers ini akan mengurangi aktivitas para remaja yang seharusnya di jalani oleh perkembangan anak untuk bermain.

Tugas siswa seharusnya adalah belajar bukan bermain *game online*, tetapi yang terjadi di lapangan adalah ada beberapa siswa yang bermain *game online* mereka rela minggat dari sekolah, dan juga ada yang pura-pura sakit sehingga tidak masuk sekolah demi bermain *game online*, alasan mereka karena mereka malas dengan gurunya, dan tidak membuat tugas yang diberikan oleh gurunya.

Permasalahan kecerdasan emosi remaja juga bisa dilihat dari sikap para remaja yang kurang sopan kepada guru, kurang fokus pada pelajaran, membolos sekolah untuk bermain game online, dan tidak mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah). Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian siswa sering berbohong kepada orang tuanya dan kurang pandai mengatur waktu mereka (Ulfa Kholidiyah, 2013).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang di lakukan oleh peneliti pada tanggal 27 juli 2016 hari rabu, terhadap siswa SMA di Muhammadiyah 5 Palembang, Siswa-siswa ini kebanyakan bermain *game online* PB , atau disebut dengan (*Point Blank*). Point blank itu adalah game online yang mengusung genre FPS (*First Person Shooter*), yang dapat berperang dengan seluruh orang di Indonesia mengumpulkan experience dan naik level. Player ini juga bermainnya seperti di dunia nyata. Bagi mereka *game* PB ini sangat lah seru, dimana permainan ini ada level atau pangkatnya, dari pangkat kecil sampai pangkat besar. Dimana jika pangkatnya sudah besar maka id *game* itu bisa dijual, dengan harga yang cukup

tinggi yaitu rata-rata diatas 1 juta, apalagi yang sudah berpangkat mayor atau jenderal bisa di tawar orang yang sangat tinggi, maka dari itu mereka lebih suka bermain *game online* PB tersebut.

Game Pb ini juga harus membeli senjata-senjata di game tersebut dengan uang asli, dengan cara membeli vocher , harga vocher itu hanya Rp. 10.000. mereka juga menghabiskan uang sehari bisa mencapai Rp. 20.000 , itu sudah termasuk uang vocher,internet, dan uang jajan. Mereka juga bermain *game online* paling lama 4 jam dalam sehari pada waktu di jam sekolah, sehingga mereka tidak mengikuti pelajaran di sekolah seperti biasanya, kecuali hari libur mereka menghabiskan waktu seharian hanya untuk bermain *game online* saja. Dan juga mereka lebih memilih bermain game online di bandingkan belajar, menurut mereka belajar itu cepat bosan, dan bermain *game online* itu sangat mengasyikkan, maka dari itu mereka lebih suka bermain game online dibandingkan belajar.

Berdasarkan fenomena di atas dapat di simpulkan bahwa kebanyakan siswa yang hobby bermain *game online* terutama *game Point Blank*, lalu mereka lalai dalam mengerjakan tugas di sekolah, mereka juga membolos sekolah dan mereka tidak mengikuti pelajaran seperti biasanya, kemudian mereka juga rela menghabiskan waktunya yang terbuang sia-sia dan mereka juga tidak menghiraukan dampak bermain *game online* tersebut. maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul

"Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan *Kecerdasan Emosi* Pada Siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah Apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikembangkan di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah Ada tidaknya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis :

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan sumbangan keilmuan bagi keilmuan yang terkait, khususnya pada ilmu psikologi pendidikan.

2. Manfaat Praktis :

a. Bagi Subjek

Agar lebih berhati-hati dan bijaksana dalam bergaul dan bermain game online, karena dapat memberi pengaruh baik maupun buruk dan juga lebih memperhatikan faktor lain seperti usia dan pengalaman untuk meningkatkan kecerdasan emosi.

b. Bagi penelitian selanjutnya

Agar untuk memperdalam ilmu yang dikaji dalam penelitian ini, dengan tempat, dan subjek penelitian yang berbeda.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian yang sama pernah dilakukan oleh Husniah yang berjudul "Hubungan pola permainan *video game* dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidiarjo" pada tahun 2003. Hasil tersebut menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara hubungan pola permainan *video game* dengan pembentukan perilaku agresi siswa kelas II SLTP Negeri 3 Sidiarjo dengan nilai $p=0,003$. Persamaan dengan penelitian ini adalah variabel bebas yaitu permainan game elektronik.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Fauziah yang berjudul "Pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja" pada tahun 2013. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mengakses *game online* memiliki pengaruh

perilaku positif dan negatif pada siswa SMP Negeri 1 Samboja.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ulfi Kholidiyah yang berjudul tentang " Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi." Pada tahun 2013. Hasil analisis menggunakan korelasi product moment. Didapatkan $r_{xy}=0,190$, dengan signifikansi $(p)=0,024$; $(p)\leq 0,05$, sehingga ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi.

Selanjutnya dilakukan oleh Cahyaningtya yang berjudul tentang "Hubungan antara kecerdasan emosi dengan ketidakpuasaan sosok tubuh pada remaja putri" pada tahun 2009. Hasil analisis data menggunakan tehnik korelasi product moment dari pearson. Didapatkan hasil, ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan ketidakpuasaan sosok tubuh pada remaja putri.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, yang membedakan dengan penelitian terdahulu yakni mengenai judul, yang membedakannya yaitu: Subjek penelitian dan tempat penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecerdasan Emosi

2.1.1 Pengertian kecerdasan emosi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kecerdasan sebagai perihal cerdas yaitu kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian dan ketajaman pikiran). Adapun pengertian kecerdasan (*Intelligence*)

Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2014:165) adalah 1. Kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi secara cepat dan efektif, 2. Kemampuan menggunakan abstrak secara efektif, 3. Kemampuan pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat.

Emosi menurut *KKBI* juga diartikan persaaan batin yang keras atau perasaan terharu Kemudian pengertian emosional (*emotional*) menurut Chaplin adalah berkaitan dengan ekspresi emosi atau dengan perubahan-perubahan yang mendalam yang menyertai emosi. Emosi juga dapat di definisikan sebagai keadaan (*state*) yang ada pada individu atau organisme pada sesuatu waktu, misalnya seseorang merasa sedih, senang, takut, marah ataupun gejala-gejala yang lain setelah melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu (2010: 222).

Dan kecerdasan emosi itu sendiri menurut Salovy, menempatkan kecerdasan pribadi dari Gardner sebagai definisi dasar dari kecerdasan emosi. Kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intrapribadi. Kecerdasan emosi dapat

menempatkan emosi individu pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik (Mafiroh, 2014).

Goleman mendefinisikan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan seseorang yang di dalamnya terdiri dari berbagai kemampuan untuk dapat memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan *impulsive needs* atau dorongan hati, tidak melebihi-lebihkan kesenangan maupun kesusahan, mampu mengatur *reactive needs*, menjaga agar bebas stres, tidak melumpuhkan kemampuan berfikir dan kemampuan untuk berempati pada orang lain, serta adanya prinsip sambil berdoa (Maryati, 2008).

Goleman juga menjelaskan kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence*) adalah kemampuan untuk mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya (Setiawati, 2015).

Menurut Cooper dan Sawaf kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi dan pengaruh yang manusiawi. Setyawan juga mengartikan kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk menggunakan emosi

secara efektif untuk mencapai tujuan untuk membangun produktif dan meraih keberhasilan berdoa (Maryati, 2008).

Mayer dan salovey menyatakan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu tipe intelegensi sosial yang melibatkan kemampuan memantau emosi sendiri dan emosi orang lain, membedakannya, dan menggunakan informasi ini untuk mengarahkan pikiran dan tindakan.

Kemudian Reuven Bar-On menyatakan bahwa kecerdasan emosi atau Emotional Intelligensi (E.I) adalah susunan kecakapan non kognitif, kompetensi dan keterampilan yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan (Rustiana, 2013).

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas maka dapat di simpulkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan dan memahami secara lebih efektif terhadap kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri atau orang lain, pengendalian diri, mampu memahami perasaan orang lain dengan efektif, dan mampu mengelola emosi yang dapat di gunakan untuk membimbing pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik.

2.1.2 Aspek-aspek kecerdasan emosi

Sampai sekarang belum terdapat alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan emosi seseorang. Walaupun demikian, ada beberapa ciri-ciri yang mengindikasi seseorang memiliki kecerdasan

emosi. Menurut Salovey (Goleman, 2015: 56) terdapat lima aspek kecerdasan emosi, antara lain:

a. Mengenali emosi diri

Mengenali emosi diri merupakan kesadaran diri untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar dari kecerdasan emosional.

b. Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepas kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang timbul karena kegagalan keterampilan emosi dasar. Orang yang buruk kemampuan dalam keterampilan ini akan terus-menerus bertarung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar akan dapat bangkit kembali jauh lebih cepat. Kemampuan mengelola emosi meliputi kemampuan penguasaan diri dan kemampuan menenangkan kembali.

c. Memotivasi diri sendiri

Memotivasi diri sendiri merupakan kemampuan untuk mengatur emosi merupakan alat untuk mencapai tujuan dan sangat penting untuk memotivasi dan menguasai diri. Orang yang memiliki keterampilan ini cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam upaya apapun yang dikerjakannya. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan mengendalikan emosi, yaitu menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai kekuatan berfikir positif dan optimis.

d. Mengenali emosi orang lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati, yaitu kemampuan yang bergantung pada kesadaran emosional, kemampuan ini merupakan keterampilan dasar bersosial. Orang empatik ini mampu menangkap sinyal-sinyal sosial tersembunyi yang mengisyaratkan apa yang dibutuhkan orang atau dikehendaki orang lain.

e. Membina hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan mengelola emosi orang lain, meliputi keterampilan sosial yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain. Orang-orang yang hebat keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain.

Menurut Goleman terdapat lima dimensi atau komponen kecerdasan emosional yaitu: 1) Pengenalan diri (*self awareness*) yaitu gagasan mengenai diri sendiri yang mencakup keyakinan, pandangan, serta penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, 2) Pengendalian diri (*self regulation*) yaitu kemampuan diri dalam mengendalikan perilaku untuk tujuan tertentu, 3) Motivasi (*motivation*) yaitu suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan

suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu, 4) Empati (*emphaty*) yaitu kemampuan seseorang untuk berbagi perasaan yang dilandasi oleh rasa kepedulian. 5) Keterampilan Sosial (*sosial skill*) yaitu kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif dan negatif oleh lingkungan.

Adapun menurut Salovey dan Mayer (Nurdin, 2009) membagi kecerdasan emosional menjadi empat wilayah kecerdasan yaitu: 1) Kemampuan untuk mengidentifikasi emosi yaitu kemampuan untuk mengenali bagaimana individu dan orang-orang yang ada di dalam lingkungan mengekspresikan perasaan, 2) Kemampuan untuk menggunakan emosi sebagai fasilitator untuk berpikir yaitu kemampuan-kemampuan yang melibatkan kemampuan untuk menghubungkan emosi dengan sensasi-sensasi mental seperti kemampuan merasa dan mewarnai serta menggunakan pemikiran dalam menyelesaikan masalah, 3) Pemahaman emosi yaitu kemampuan untuk memahami perasaan-perasaan yang kompleks, 4) Kemampuan untuk mengelola emosi yaitu kemampuan untuk mengatur emosi diri sendiri dan orang lain.

Goleman juga menambahkan dalam Setiawan aspek-aspek kecerdasan emosi meliputi: (Maryati, 2008)

a. Kesadaran Diri

Mengetahui apa yang kita rasakan pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan untuk diri sendiri memiliki tolak ukur realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.

b. Pengaturan Diri

Menangani emosi kita sehingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas, dan peka terhadap kata hati.

c. Motivasi

Kemampuan untuk menggerakkan dan menuntut kita menuju sasaran serta membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif.

d. Empati

Merasakan apa yang dirasakan orang lain, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam-macam orang.

e. Keterampilan Sosial

Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang dan cermat membaca situasi jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan-keterampilan ini mempengaruhi dan memimpin secara bermusyawarah serta menyelesaikan perselisihan untuk bekerja sama dalam tim.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas yang telah dikemukakan untuk di jadikan indikator alat ukur kecerdasan emosi dalam penelitian di atas meliputi mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan. Aspek-aspek tersebut sudah cukup mewakili dalam mengungkapkan sejauh mana kecerdasan emosi subjek penelitian.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi

Goleman menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang (Maryati, 2008: 42) yaitu:

a. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Peran serta orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subjek pertama yang perilakunya diidentifikasi, diinternalisasi yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari kepribadian anak. Kecerdasan emosi ini dapat diajarkan pada saat anak masih bayi dengan contoh-contoh ekspresi. Kehidupan emosi yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak di kemudian hari, sebagai contoh melatih kebiasaan hidup disiplin, bertanggung jawab, kemampuan berempati, kepedulian dan sebagainya. Hal ini akan menjadikan anak lebih mudah untuk menangani dan menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak memiliki banyak masalah tingkah laku seperti tingkah laku kasar dan negatif.

b. Lingkungan non keluarga

Dalam hal ini adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan pendidik. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan dalam aktivitas bermain anak seperti bermain peran. Anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang

menyertainya sehingga anak akan mulai belajar mengerti keadaan orang lain.

Menurut Le Dove bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi antara lain:

- a. Fisik, secara fisik yang paling menentukan atau paling berpengaruh terhadap kecerdasan emosi seseorang adalah anatomi saraf emosinya. Bagian otak yang digunakan untuk berpikir yaitu *konteks* (kadang-kadang disebut juga neo konteks). Sebagai bagian yang berada dibagian otak yang mengurus emosi yaitu *system Limbic*, tetapi sesungguhnya antara kedua bagian inilah yang menentukan kecerdasan emosi seseorang.
- b. Psikis, Kecerdasan emosi sehingga dipengaruhi juga oleh kepribadian individu, juga dapat dipupuk dan diperkuat dalam diri individu

Goleman juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional (Minarti, 2013:19) yaitu:

- a. Faktor Otak

Mengungkapkan bagaimana otak memberikan tempat istimewa bagi amigdala sebagai penjaga emosi, penjaga yang mampu membanjak otak. Amigdala berfungsi sebagai semacam gudang ingatan emosional dan demikian makna emosional

itu sendiri hidup tanpa amigdala merupakan kehidupan tanpa makna pribadi sama sekali.

b. Faktor Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi yaitu belajar bagaimana merasakan menanggapi perasaan diri sendiri, berpikir tentang perasaan tersebut. Khususnya orang tua memegang peranan penting dalam mengembangkan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak.

c. Lingkungan Sekolah

Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi anak melalui gaya kepemimpinan dan metode pengajarnya sehingga kecerdasan emosional berkurang secara maksimal setelah lingkungan keluarga.

Ifham dan Helmi menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi (Setiawati: 2015) adalah:

a. Faktor internal

Merupakan faktor yang timbul dari dalam individu yang dipengaruhi oleh keadaan otak emosional seseorang, otak emosional dipengaruhi oleh keadaan amigdala, *neokonteks sytem limbic, lobus prefrontal* dan hal-hal lain yang berada pada otak emosional.

b. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang datang dari luar individu dan mempengaruhi atau mengubah sikap. Pengaruh luar yang bersifat individu dapat secara perorangan, secara kelompok, antara individu mempengaruhi kelompok atau sebaliknya, juga bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa baik cetak maupun elektronik serta informasi yang canggi lewat jasa internet.

Berdasarkan penjelasan beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja yaitu genetik, tetapi faktor pengalaman dan lingkungan yang banyak membentuk dan mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang.

2.1.4 Kecerdasan Emosi Menurut Pandangan Islam

Al-Qur'an adalah kitab suci yang merupakan sumber utama ajaran islam dan menjadi petunjuk kehidupan umat manusia yang diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai salah satu rahmat yang tidak ada duanya dalam semesta ini, selain itu Al-Qur'an dengan banyak mengungkap tentang aspek-aspek psikologis manusia termasuk aspek kecerdasan emosional. Dalam pandangan islam kecerdasan emosional yang dianjurkan adalah seseorang dapat mengelola emosi dan menahan hawa nafsu dengan cara mengendalikan perasaan, dalam

firman Allah SWT dalam mengelola emosi manusia hendaknya dapat menyadari perbuatannya.

Dalam Surah As-Saffat : 102.

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يُبْنِيَ لِئَنِّي أَرَى فِي
 الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى قَالَ يَا بَنِي
 أَفْعَلْ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ مِن
 الصَّابِرِينَ ١٠٢

Artinya : "Maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: "Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!" Ia menjawab: "Hai bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku termasuk orang-orang yang sabar".

Maksudnya dari ayat di atas adalah di dalam Islam seseorang untuk mengelola emosi dengan cara mengekspresikannya dalam bentuk bersabar dalam menghadapi suatu masalah, yang mana dengan bersabar seseorang akan menyadari bahwa dengan seseorang akan bisa lebih ikhlas terhadap masalah yang di hadapinya. Karena apapun yang ada di dundia ini kita akan kembali kepada Allah, oleh karena itu kita harus sabar dalam hal apapun.

Di samping itu juga seseorang memiliki kecerdasan pada diemensi emosional yakitu mampu menguasai situasi yang penuh tantangan yang biasa menimbulkan ketegangan dan kecemasan. Pengendalian emosi dan tidak adanya tindakan agresi terhadap orang lain yang disebabkan emosi yang berlebihan dan untuk intropeksi diri, sebagaimana firman allah dalam Al-Qur'an:

وَلَا تَسْئُويَ الْحَسَنَةَ وَلَا السَّيِّئَةَ ادْفَعْ بِالَّتِي
 هِيَ أَحْسَنُ فَإِذَا الَّذِي بَيْنَكَ وَبَيْنَهُ عَدَاوَةٌ □ كَأَنَّهُ
 وَلِيٌّ حَمِيمٌ □

Artinya : “Dan tidaklah sama kebaikan dan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik, maka tiba-tiba orang yang antaramu dan antara dia ada permusuhan seolah-olah telah menjadi teman yang sangat setia”

Memilihara dan meningkatkan kecerdasan emosional telah diterangkan dalam Al-Qur’an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَجِيبُوا لِلَّهِ وَلِلرَّسُولِ
 إِذَا دَعَاكُمْ لِمَا يُحْيِيكُمْ وَأَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ
 يَحُولُ بَيْنَ الْمَرْءِ وَقَلْبِهِ وَأَنَّهُ إِلَيْهِ تُحْشَرُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah seruan Allah dan seruan Rasul apabila Rasul menyeru kamu kepada suatu yang memberi kehidupan kepada kamu, ketahuilah bahwa sesungguhnya Allah membatasi antara manusia dan hatinya dan sesungguhnya kepadanya-Nya-lah kamu akan dikumpulkan”.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan 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 dan dapat mengambil hikmah sehingga akan memperoleh kemudahan untuk berinteraksi, berdaptasi dan bersosialisai dengan baik.

2.2 Intensitas Bermain Game Online

2.2.1 Pengertian Intensitas bermain game online

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Sax mengatakan bahwa, intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2014: 254) berpendapat bahwa intensitas adalah 1) satu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, atau kerasnya bunyi, 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas suatu reaksi emosional, 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan. *Game* juga dapat diartikan sebagai aktivitas rekreasi tujuannya untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga santai (Akbar: 2016).

Menurut Chaplin (Chaplin, 2014: 373) *play* (permainan) adalah aktivitas yang dikejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa sesuatu motif yang tersembunyi. *Online* adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang dibuat. Adapun pengertian *online* menurut Dedik kurniawan adalah sebuah kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan segala kegiatan yang dilakukan secara

online seperti halnya bisnis, daftar kuliah, searching, stalking, mencari berita, dll.

Game Online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Menurut Kim, Park, dkk game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui internet dalam waktu yang sama (Herdanti, 2013). Adam dan Rollings juga mendefinisikan game online adalah permainan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Intensitas bermain *game online* itu sendiri adalah besarnya minat seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (virtual game) secara game online.

Griffiths mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain game online setiap minggu (Kartini: 2016)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering individu melakukan aktivitas dalam bermain game online.

2.2.2 Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek-aspek intensitas ini diambil dari pengertian-pengertian intensitas menurut Chaplin (Akbar, 2016: 5) yaitu:

- a. 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).

b. Lama Waktu

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

c. Perhatian penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* bahkan tidak menghiraukan hal-hal yang lainnya seperti mandi, makan shalat, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game online*.

d. Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Jadi maksud emosi disini 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.

Adapun aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Cowie (Kartini, 2016) ada dua aspek yaitu:

a. Kuantitas , yaitu lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*

b. Aktivitas, yaitu seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

Horrigan (Ulfa Kholidiyah: 2013) juga membagi aspek-aspek intensitas bermain *game online* yang terdiri dari dua aspek yaitu:

- a. Aspek Frekuensi, aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*
- b. Lama Mengakses, yaitu berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat di atas telah dikemukakan untuk dijadikan alat ukur penelitian meliputi Frekuensi, Lama waktu, Perhatian penuh, dan Emosional.

2.2.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online

Menurut Adam dan Rollings (Dewandari, 2013:10) yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu:

- a. Gender

Menurut Imanuel, Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*.

- b. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain game online karena bermain *game online* itu menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan

kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

c. Jenis *Game*

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Jenis *game online* ini juga dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Adapun faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan game online yaitu:

- a. Faktor Internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dorongan dalam dirinya sendiri. Contohnya: adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi, dan kurang kegiatan.
- b. Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dorongan dari luar diri. Contohnya : adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan Lingkungan.

2.2.4 Jenis-Jenis *Game Online*

Ada beberapa jenis-jenis *Game Online*, yang dibedakan menjadi beberapa genre atau jenis, yaitu: (Akbar : 2016)

a. *Game Online Jenis Real-Time Strategy (RTS)*

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (genre) dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa

permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan tingkat strategis, misalnya pasukan, peperangan, dan diplomasi.

Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis game ini, tetapi game RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara. RTS dibedakan dari *Trun-Bases Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun.

b. *Game Online jenis First-Person Shooter (FPS)*

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar dengan menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata gengam jarak jauh. Game FPS yang sedang booming di Indonesia sejak 5 tahun terakhir adalah *Point Blank* besutan dari Gamescool. FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara nyata.

c. *Game Online Jenis Role-Playing Games (RPG)*

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memiliki aksi tokoh-tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan yang ditetapkan.

Role-Playing Game (RPG) adalah istilah yang mengacu pada salah satu *genre* dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi (*quest*) yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah 'team', guild atau clan. Standar permainan RPG bertipe '*slash-em-up*' atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada juga yang menfokuskan pada *quest*.

d. *Game Online Jenis Action Adventure Strategy*

Action Adventure adalah jenis permainan video yang mengkombinasikan *adventure game* dan *action game*. *Adventure game* adalah petualang interaktif yang mengandung unsur eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan, sedangkan *action game* adalah permainan yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam permainan jenis ini menawarkan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog, dan figur *adventure game* lainnya. Jenis *game* ini juga dapat dibedakan menjadi jenis *survival horror game*, *platform-adventure*, *action-role playing game*, dan *first-person action-adventure*.

e. *Game Online Jenis Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur sport racing biasanya lebih dominan dalam permainan ini.

f. *Game Online Jenis Turn Base Strategy*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik *game* ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi.

g. *Game Online Jenis Sport*

Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis *game* ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga, maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan game sesungguhnya.

Adapun jenis-jenis *game online* menurut fiutami dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu (Theresia, 2012)

- a. *Massively Multiplayer Online Role Playing (MMORPG)* adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Pemain ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan ini adalah : *Ragnarok, Prefeck World, Audition Ayo Dance, dll.*
- b. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)* adalah permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy (RTS)* dengan pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan

pengembangan teknologi konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh permainan ini antara lain : *War Craft*, dan *Sim City*.

- c. *Massively multiplayer online first person shooter (MMOFPS)* adalah jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Contohnya : *Counter Strike (CS)*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan jenis-jenis *game online* antara lain *Real Time Strategy*, *First Person Shooter*, *Role Playing Games*, *Action Adventure Strategy*, *Race*, *Trun Base Strategy*, dan *Sport*. Diantara jenis-jenis game online diatas ada beberapa game yang sering dimainkan oleh beberapa siswa yaitu *Point Blank*, *Counter Strike*, *League Of Legend*, dan *Dota*.

Jenis *game online Point Blank* ini merupakan sebuah permainan tentang perang-perangan dengan menggunakan senjata, sedangkan *Game Counter Strike* adalah permainan video tentang tembak-menembak, ada juga *Game League Of Legend* adalah *game* yang para pemain harus bertarung melawan pemain lainnya, Dan *Game Dota* itu sendiri adalah permainan yang memerankan satu peran tokoh.

Permainan ini lah yang mereka sering mainkan karena mereka menganggap bahwa jenis permainan ini sangat seru dan menantang, sehingga mereka tidak bisa menahan emosinya seperti mereka kesal , sedih, dan marah apabila tidak bisa melawan musuhnya.

Mereka menganggap bahwa mereka akan kalah, maka dari itu mereka akan terus tetap bermain atau berusaha untuk mengalahkan musuhnya sampai mereka menang, merasa puas dan senang terhadap musuh yang dilawannya.

2.2.5 Bermain Game Online Menurut Pandangan Islam

Allah Swt menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya dan menjadikan makhluk-Nya merupakan campuran antara daging dan ruh serta memberikan di dalamnya beberapa karakteristik yang menjadikan keberlangsungan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya, yaitu senantiasa bergerak dan berpindah dan berpindah antara kegiatan dengan kemalasan, serius dengan main-main serta ketaatan dengan lawannya. Allah memberikan taufik kepada orang yang di dalam kegiatannya adalah ketaatan Allah.

Di antara rahmat dan hikmah-Nya adalah menyediakan bagi manusia hal-hal yang mudah untuk melenyapkan berbagai pengaruh kejenuhan dan kebosanan setelah keseriusan dan aktivitas melalui hiburan dan permainan yang dibolehkan. Di kalangan remaja kebanyakan gemar bermain game online sebagai hiburan. Dimana game online ini ada dampak positif dan negatifnya. Dilihat dampak positif nya dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan bisa melatih kesabaran. Dan dampak negatifnya bisa merusak mata, menimbulkan ketagihan, menyebabkan keborosan, lalai dalam segala

hal, serta menyalakan waktu yang terbuang yang sia-sia.

Waktu adalah kesempatan untuk memakmurkan akhirat dan membangun kebahagiaan. Sebaliknya waktu yang digunakan untuk menghancurkan akhirat dan kesengsaran yang panjang.

Terdapat dalam Surah Al-Ashr:2

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ

Artinya "Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian"

Maksudnya : orang yang suka menghabiskan waktu dan lalai untuk mengingat Allah atau melakukan hal-hal yang tidak berguna adalah orang-orang yang merugi semasa hidupnya. Maka dari itu jauhkan larangannya dan gunakan lah waktu yang berguna agar kita termasuk orang-orang yang beriman..

Adapun ayat lain yang menjelaskan tentang bahwa yang menyalakan waktu adalah orang-orang yang merugi seperti : Qs. Al-Munafiqun 9

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُلْهِكُمْ ءَأْمَؤُكُمْ وَلَا
أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَئِكَ هُمُ
الْخٰسِرُونَ

Artinya: Hai orang-orang beriman, janganlah hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barangsiapa yang berbuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang merugi.

Maksudnya : sesungguhnya syaitan-syaitan itu dari golongan jin dan manusia, permainan atau hiburan itu telah membuat orang-orang melalaikan waktu, melalaikan diri dari mengingat Allah. Maka jangan lah

kamu melalaikan hal-hal tersebut, apabila mereka melalaikan waktunya yang tidak berguna maka mereka termasuk orang-orang yang merugi.

Orang yang suka menyia-nyia kan waktu nya adalah orang yang sangat merugi, karena ia kehilangan menit-menit, jam-jam yang berharga yang sebenarnya dapat ia gunakan untuk belajar ibadah, beramal saleh, dan menyebarkan nasihat kebaikan. Oleh karena itu gunakanlah waktu yang bertabur pahala, bukan bertabur dosa dan lakukan lah hal-hal yang bermanfaat agar kita terhindar kesengsaraan di akhirat.

2.3 Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi

Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional (Fatima, 2006: 141).

Menurut Hall masa remaja telah lama digambarkan sebagai periode kekacauan emosional dalam bentuk ekstrem pandangan tersebut terlalu stereotip karena remaja tidak selalu dalam keadaan "badai dan stress". Namun masa remaja awal adalah waktu ketika meningkatkan fluktuasi (naik turun) emosi (Santrock, 2011: 396).

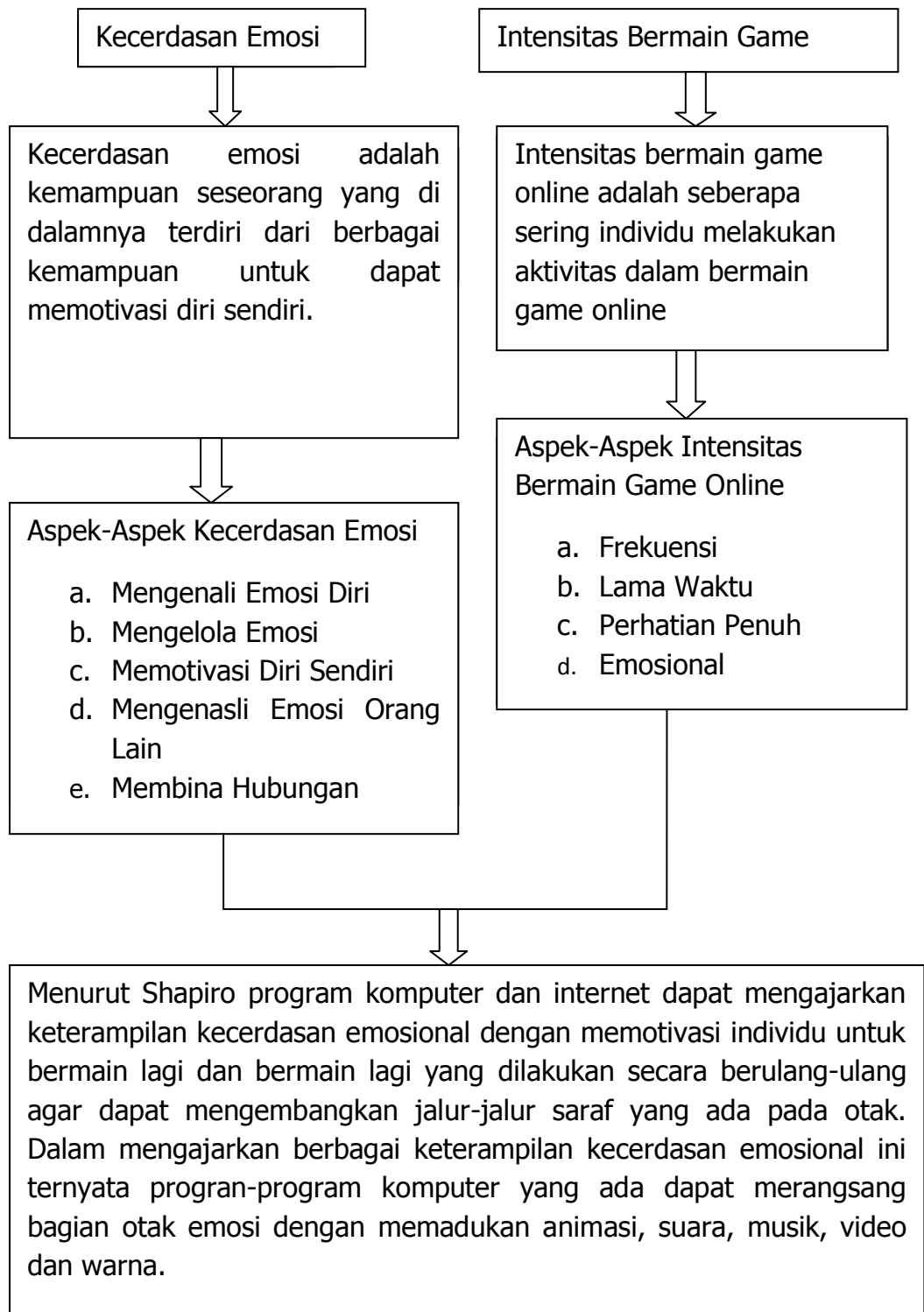
Munculnya generasi perangkat lunak multimedia dan internet yang memiliki kemampuan tak terbatas, komputer memenuhi seluruh persyaratan utama dalam

mempelajari keterampilan kecerdasan emosi, yaitu: secara bersamaan merangsang bagian otak emosional dan otak berpikir, menyediakan perulangan yang diperlukan untuk mengembangkan jalur-jalur saraf 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, 1997:320).

Menurut Shapiro program komputer yang baik dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi. Suatu kegiatan harus dilakukan secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak. Dalam mengajarkan berbagai keterampilan kecerdasan emosional ini ternyata program-program komputer yang ada dapat merangsang bagian otak emosi dengan memadukan animasi, suara, musik, video dan warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa internet memiliki kemampuan tak terbatas sehingga dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak.

2.4 Kerangka Konseptual Penelitian



2.2 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.3 Kecerdasan Emosi

2.3.1 Pengertian kecerdasan emosi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kecerdasan sebagai perihal cerdas yaitu kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian dan ketajaman pikiran). Adapun pengertian kecerdasan (*Intelligence*)

Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2014:165) adalah 1. Kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi secara cepat dan efektif, 2. Kemampuan menggunakan abstrak secara efektif, 3. Kemampuan pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat.

Emosi menurut *KKBI* juga diartikan persaaan batin yang keras atau perasaan terharu Kemudian pengertian emosional (*emotional*) menurut Chaplin adalah berkaitan dengan ekspresi emosi atau dengan perubahan-perubahan yang mendalam yang menyertai emosi. Emosi juga dapat di definisikan sebagai keadaan (*state*) yang ada pada individu atau organisme pada sesuatu waktu, misalnya seseorang merasa sedih, senang, takut, marah ataupun gejala-gejala yang lain setelah melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu (2010: 222).

Dan kecerdasan emosi itu sendiri menurut Salovy, menempatkan kecerdasan pribadi dari Gardner sebagai definisi dasar dari kecerdasan emosi. Kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intrapribadi. Kecerdasan emosi dapat

menempatkan emosi individu pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik (Mafiroh, 2014).

Goleman mendefinisikan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan seseorang yang di dalamnya terdiri dari berbagai kemampuan untuk dapat memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan *impulsive needs* atau dorongan hati, tidak melebihi-lebihkan kesenangan maupun kesusahan, mampu mengatur *reactive needs*, menjaga agar bebas stres, tidak melumpuhkan kemampuan berfikir dan kemampuan untuk berempati pada orang lain, serta adanya prinsip sambil berdoa (Maryati, 2008).

Goleman juga menjelaskan kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence*) adalah kemampuan untuk mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya (Setiawati, 2015).

Menurut Cooper dan Sawaf kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi dan pengaruh yang manusiawi. Setyawan juga mengartikan kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk menggunakan emosi

secara efektif untuk mencapai tujuan untuk membangun produktif dan meraih keberhasilan berdoa (Maryati, 2008).

Mayer dan salovey menyatakan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu tipe intelegensi sosial yang melibatkan kemampuan memantau emosi sendiri dan emosi orang lain, membedakannya, dan menggunakan informasi ini untuk mengarahkan pikiran dan tindakan.

Kemudian Reuven Bar-On menyatakan bahwa kecerdasan emosi atau Emotional Intelligensi (E.I) adalah susunan kecakapan non kognitif, kompetensi dan keterampilan yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan (Rustiana, 2013).

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas maka dapat di simpulkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan dan memahami secara lebih efektif terhadap kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri atau orang lain, pengendalian diri, mampu memahami perasaan orang lain dengan efektif, dan mampu mengelola emosi yang dapat di gunakan untuk membimbing pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik.

2.3.2 Aspek-aspek kecerdasan emosi

Sampai sekarang belum terdapat alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan emosi seseorang. Walaupun demikian, ada beberapa ciri-ciri yang mengindikasi seseorang memiliki kecerdasan

emosi. Menurut Salovey (Goleman, 2015: 56) terdapat lima aspek kecerdasan emosi, antara lain:

f. Mengenali emosi diri

Mengenali emosi diri merupakan kesadaran diri untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar dari kecerdasan emosional.

g. Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepas kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang timbul karena kegagalan keterampilan emosi dasar. Orang yang buruk kemampuan dalam keterampilan ini akan terus-menerus bertarung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar akan dapat bangkit kembali jauh lebih cepat. Kemampuan mengelola emosi meliputi kemampuan penguasaan diri dan kemampuan menenangkan kembali.

h. Memotivasi diri sendiri

Memotivasi diri sendiri merupakan kemampuan untuk mengatur emosi merupakan alat untuk mencapai tujuan dan sangat penting untuk memotivasi dan menguasai diri. Orang yang memiliki keterampilan ini cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam upaya apapun yang dikerjakannya. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan mengendalikan emosi, yaitu menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai kekuatan berfikir positif dan optimis.

i. Mengenali emosi orang lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati, yaitu kemampuan yang bergantung pada kesadaran emosional, kemampuan ini merupakan keterampilan dasar bersosial. Orang empatik ini mampu menangkap sinyal-sinyal sosial tersembunyi yang mengisyaratkan apa yang dibutuhkan orang atau dikehendaki orang lain.

j. Membina hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan mengelola emosi orang lain, meliputi keterampilan sosial yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain. Orang-orang yang hebat keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain.

Menurut Goleman terdapat lima dimensi atau komponen kecerdasan emosional yaitu: 1) Pengenalan diri (*self awareness*) yaitu gagasan mengenai diri sendiri yang mencakup keyakinan, pandangan, serta penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, 2) Pengendalian diri (*self regulation*) yaitu kemampuan diri dalam mengendalikan perilaku untuk tujuan tertentu, 3) Motivasi (*motivation*) yaitu suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan

suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu, 4) Empati (*emphaty*) yaitu kemampuan seseorang untuk berbagi perasaan yang dilandasi oleh rasa kepedulian. 5) Keterampilan Sosial (*sosial skill*) yaitu kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif dan negatif oleh lingkungan.

Adapun menurut Salovey dan Mayer (Nurdin, 2009) membagi kecerdasan emosional menjadi empat wilayah kecerdasan yaitu: 1) Kemampuan untuk mengidentifikasi emosi yaitu kemampuan untuk mengenali bagaimana individu dan orang-orang yang ada di dalam lingkungan mengekspresikan perasaan, 2) Kemampuan untuk menggunakan emosi sebagai fasilitator untuk berpikir yaitu kemampuan-kemampuan yang melibatkan kemampuan untuk menghubungkan emosi dengan sensasi-sensasi mental seperti kemampuan merasa dan mewarnai serta menggunakan pemikiran dalam menyelesaikan masalah, 3) Pemahaman emosi yaitu kemampuan untuk memahami perasaan-perasaan yang kompleks, 4) Kemampuan untuk mengelola emosi yaitu kemampuan untuk mengatur emosi diri sendiri dan orang lain.

Goleman juga menambahkan dalam Setiawan aspek-aspek kecerdasan emosi meliputi: (Maryati, 2008)

f. Kesadaran Diri

Mengetahui apa yang kita rasakan pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan untuk diri sendiri memiliki tolak ukur realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.

g. Pengaturan Diri

Menangani emosi kita sehingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas, dan peka terhadap kata hati.

h. Motivasi

Kemampuan untuk menggerakkan dan menuntut kita menuju sasaran serta membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif.

i. Empati

Merasakan apa yang dirasakan orang lain, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam-macam orang.

j. Keterampilan Sosial

Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang dan cermat membaca situasi jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan-keterampilan ini mempengaruhi dan memimpin secara bermusyawarah serta menyelesaikan perselisihan untuk bekerja sama dalam tim.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas yang telah dikemukakan untuk di jadikan indikator alat ukur kecerdasan emosi dalam penelitian di atas meliputi mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan. Aspek-aspek tersebut sudah cukup mewakili dalam mengungkapkan sejauh mana kecerdasan emosi subjek penelitian.

2.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi

Goleman menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang (Maryati, 2008: 42) yaitu:

c. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Peran serta orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subjek pertama yang perilakunya diidentifikasi, diinternalisasi yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari kepribadian anak. Kecerdasan emosi ini dapat diajarkan pada saat anak masih bayi dengan contoh-contoh ekspresi. Kehidupan emosi yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak di kemudian hari, sebagai contoh melatih kebiasaan hidup disiplin, bertanggung jawab, kemampuan berempati, kepedulian dan sebagainya. Hal ini akan menjadikan anak lebih mudah untuk menangani dan menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak memiliki banyak masalah tingkah laku seperti tingkah laku kasar dan negatif.

d. Lingkungan non keluarga

Dalam hal ini adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan pendidik. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan dalam aktivitas bermain anak seperti bermain peran. Anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang

menyertainya sehingga anak akan mulai belajar mengerti keadaan orang lain.

Menurut Le Dove bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi antara lain:

- c. Fisik, secara fisik yang paling menentukan atau paling berpengaruh terhadap kecerdasan emosi seseorang adalah anatomi saraf emosinya. Bagian otak yang digunakan untuk berpikir yaitu *konteks* (kadang-kadang disebut juga neo konteks). Sebagai bagian yang berada dibagian otak yang mengurus emosi yaitu *system Limbic*, tetapi sesungguhnya antara kedua bagian inilah yang menentukan kecerdasan emosi seseorang.
- d. Psikis, Kecerdasan emosi sehingga dipengaruhi juga oleh kepribadian individu, juga dapat dipupuk dan diperkuat dalam diri individu

Goleman juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional (Minarti, 2013:19) yaitu:

d. Faktor Otak

Mengungkapkan bagaimana otak memberikan tempat istimewa bagi amigdala sebagai penjaga emosi, penjaga yang mampu membanjak otak. Amigdala berfungsi sebagai semacam gudang ingatan emosional dan demikian makna emosional

itu sendiri hidup tanpa amigdala merupakan kehidupan tanpa makna pribadi sama sekali.

e. Faktor Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi yaitu belajar bagaimana merasakan menanggapi perasaan diri sendiri, berpikir tentang perasaan tersebut. Khususnya orang tua memegang peranan penting dalam mengembangkan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak.

f. Lingkungan Sekolah

Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi anak melalui gaya kepemimpinan dan metode pengajarnya sehingga kecerdasan emosional berkurang secara maksimal setelah lingkungan keluarga.

Ifham dan Helmi menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi (Setiawati: 2015) adalah:

c. Faktor internal

Merupakan faktor yang timbul dari dalam individu yang dipengaruhi oleh keadaan otak emosional seseorang, otak emosional dipengaruhi oleh keadaan amigdala, *neokonteks sytem limbic, lobus prefrontal* dan hal-hal lain yang berada pada otak emosional.

d. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang datang dari luar individu dan mempengaruhi atau mengubah sikap. Pengaruh luar yang bersifat individu dapat secara perorangan, secara kelompok, antara individu mempengaruhi kelompok atau sebaliknya, juga bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa baik cetak maupun elektronik serta informasi yang canggi lewat jasa internet.

Berdasarkan penjelasan beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja yaitu genetik, tetapi faktor pengalaman dan lingkungan yang banyak membentuk dan mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang.

2.3.4 Kecerdasan Emosi Menurut Pandangan Islam

Al-Qur'an adalah kitab suci yang merupakan sumber utama ajaran islam dan menjadi petunjuk kehidupan umat manusia yang diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai salah satu rahmat yang tidak ada duanya dalam semesta ini, selain itu Al-Qur'an dengan banyak mengungkap tentang aspek-aspek psikologis manusia termasuk aspek kecerdasan emosional. Dalam pandangan islam kecerdasan emosional yang dianjurkan adalah seseorang dapat mengelola emosi dan menahan hawa nafsu dengan cara mengendalikan perasaan, dalam

firman Allah SWT dalam mengelola emosi manusia hendaknya dapat menyadari perbuatannya.

Dalam Surah As-Saffat : 102.

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يُبْنِيَ لِئَنِّي أَرَى فِي
 الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى قَالَ يَا بَنِي
 أَفْعَلْ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ مِن
 الصَّابِرِينَ ١٠٢

Artinya : "Maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: "Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!" Ia menjawab: "Hai bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku termasuk orang-orang yang sabar".

Maksudnya dari ayat di atas adalah di dalam Islam seseorang untuk mengelola emosi dengan cara mengekspresikannya dalam bentuk bersabar dalam menghadapi suatu masalah, yang mana dengan bersabar seseorang akan menyadari bahwa dengan seseorang akan bisa lebih ikhlas terhadap masalah yang di hadapinya. Karena apapun yang ada di dundia ini kita akan kembali kepada Allah, oleh karena itu kita harus sabar dalam hal apapun.

Di samping itu juga seseorang memiliki kecerdasan pada diemensi emosional yakitu mampu menguasai situasi yang penuh tantangan yang biasa menimbulkan ketegangan dan kecemasan. Pengendalian emosi dan tidak adanya tindakan agresi terhadap orang lain yang disebabkan emosi yang berlebihan dan untuk intropeksi diri, sebagaimana firman allah dalam Al-Qur'an:

وَلَا تَسْئُويَ الْحَسَنَةَ وَلَا السَّيِّئَةَ ادْفَعْ بِالَّتِي
 هِيَ أَحْسَنُ فَإِذَا الَّذِي بَيْنَكَ وَبَيْنَهُ عَدَاوَةٌ □ كَأَنَّهُ
 وَلِيٌّ حَمِيمٌ □

Artinya : “Dan tidaklah sama kebaikan dan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik, maka tiba-tiba orang yang antaramu dan antara dia ada permusuhan seolah-olah telah menjadi teman yang sangat setia”

Memilihara dan meningkatkan kecerdasan emosional telah diterangkan dalam Al-Qur’an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَجِيبُوا لِلَّهِ وَلِلرَّسُولِ
 إِذَا دَعَاكُمْ لِمَا يُحْيِيكُمْ وَأَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ
 يَحُولُ بَيْنَ الْمَرْءِ وَقَلْبِهِ وَأَنَّهُ إِلَيْهِ تُحْشَرُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah seruan Allah dan seruan Rasul apabila Rasul menyeru kamu kepada suatu yang memberi kehidupan kepada kamu, ketahuilah bahwa sesungguhnya Allah membatasi antara manusia dan hatinya dan sesungguhnya kepadanya-Nya-lah kamu akan dikumpulkan”.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan 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 dan dapat mengambil hikmah sehingga akan memperoleh kemudahan untuk berinteraksi, berdaptasi dan bersosialisai dengan baik.

2.4 Intensitas Bermain Game Online

2.4.1 Pengertian Intensitas bermain game online

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Sax mengatakan bahwa, intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2014: 254) berpendapat bahwa intensitas adalah 1) satu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, atau kerasnya bunyi, 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas suatu reaksi emosional, 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan. *Game* juga dapat diartikan sebagai aktivitas rekreasi tujuannya untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga santai (Akbar: 2016).

Menurut Chaplin (Chaplin, 2014: 373) *play* (permainan) adalah aktivitas yang dikejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa sesuatu motif yang tersembunyi. *Online* adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang dibuat. Adapun pengertian *online* menurut Dedik kurniawan adalah sebuah kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan segala kegiatan yang dilakukan secara

online seperti halnya bisnis, daftar kuliah, searching, stalking, mencari berita, dll.

Game Online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Menurut Kim, Park, dkk game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui internet dalam waktu yang sama (Herdanti, 2013). Adam dan Rollings juga mendefinisikan game online adalah permainan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Intensitas bermain *game online* itu sendiri adalah besarnya minat seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (virtual game) secara game online.

Griffiths mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain game online setiap minggu (Kartini: 2016)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering individu melakukan aktivitas dalam bermain game online.

2.4.2 Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek-aspek intensitas ini diambil dari pengertian-pengertian intensitas menurut Chaplin (Akbar, 2016: 5) yaitu:

- e. 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).

f. Lama Waktu

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

g. Perhatian penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* bahkan tidak menghiraukan hal-hal yang lainnya seperti mandi, makan shalat, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game online*.

h. Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Jadi maksud emosi disini 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.

Adapun aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Cowie (Kartini, 2016) ada dua aspek yaitu:

c. Kuantitas , yaitu lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*

d. Aktivitas, yaitu seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

Horrigan (Ulfa Kholidiyah: 2013) juga membagi aspek-aspek intensitas bermain *game online* yang terdiri dari dua aspek yaitu:

- c. Aspek Frekuensi, aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*
- d. Lama Mengakses, yaitu berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat di atas telah dikemukakan untuk dijadikan alat ukur penelitian meliputi Frekuensi, Lama waktu, Perhatian penuh, dan Emosional.

2.4.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online

Menurut Adam dan Rollings (Dewandari, 2013:10) yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu:

d. Gender

Menurut Imanuel, Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*.

e. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain game online karena bermain *game online* itu menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan

kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

f. Jenis Game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Jenis *game online* ini juga dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Adapun faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan game online yaitu:

- c. Faktor Internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri. Contohnya: adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi, dan kurang kegiatan.
- d. Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dorongan dari luar diri. Contohnya : adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan Lingkungan.

2.4.4 Jenis-Jenis *Game Online*

Ada beberapa jenis-jenis *Game Online*, yang dibedakan menjadi beberapa genre atau jenis, yaitu: (Akbar : 2016)

h. Game Online Jenis Real-Time Strategy (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (genre) dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa

permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan tingkat strategis, misalnya pasukan, peperangan, dan diplomasi.

Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis game ini, tetapi game RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara. RTS dibedakan dari *Trun-Bases Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun.

i. *Game Online jenis First-Person Shooter (FPS)*

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar dengan menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata gengam jarak jauh. Game FPS yang sedang booming di Indonesia sejak 5 tahun terakhir adalah *Point Blank* besutan dari Gamescool. FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara nyata.

j. *Game Online Jenis Role-Playing Games (RPG)*

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memiliki aksi tokoh-tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan yang ditetapkan.

Role-Playing Game (RPG) adalah istilah yang mengacu pada salah satu *genre* dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi (*quest*) yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah 'team', guild atau clan. Standar permainan RPG bertipe '*slash-em-up*' atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada juga yang menfokuskan pada *quest*.

k. *Game Online Jenis Action Adventure Strategy*

Action Adventure adalah jenis permainan video yang mengkombinasikan *adventure game* dan *action game*. *Adventure game* adalah petualang interaktif yang mengandung unsur eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan, sedangkan *action game* adalah permainan yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam permainan jenis ini menawarkan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog, dan figur *adventure game* lainnya. Jenis *game* ini juga dapat dibedakan menjadi jenis *survival horror game*, *platform-adventure*, *action-role playing game*, dan *first-person action-adventure*.

l. *Game Online Jenis Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur sport racing biasanya lebih dominan dalam permainan ini.

m. *Game Online Jenis Turn Base Strategy*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik *game* ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi.

n. *Game Online Jenis Sport*

Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis *game* ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga, maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan game sesungguhnya.

Adapun jenis-jenis *game online* menurut fiutami dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu (Theresia, 2012)

- d. *Massively Multiplayer Online Role Playing (MMORPG)* adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Pemain ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan ini adalah : *Ragnarok, Prefeck World, Audition Ayo Dance, dll.*
- e. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)* adalah permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy (RTS)* dengan pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan

pengembangan teknologi konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh permainan ini antara lain : *War Craft*, dan *Sim City*.

- f. *Massively multiplayer online first person shooter (MMOFPS)* adalah jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Contohnya : *Counter Strike (CS)*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan jenis-jenis *game online* antara lain *Real Time Strategy*, *First Person Shooter*, *Role Playing Games*, *Action Adventure Strategy*, *Race*, *Trun Base Strategy*, dan *Sport*. Diantara jenis-jenis game online diatas ada beberapa game yang sering dimainkan oleh beberapa siswa yaitu *Point Blank*, *Counter Strike*, *League Of Legend*, dan *Dota*.

Jenis *game online Point Blank* ini merupakan sebuah permainan tentang perang-perangan dengan menggunakan senjata, sedangkan *Game Counter Strike* adalah permainan video tentang tembak-menembak, ada juga *Game League Of Legend* adalah *game* yang para pemain harus bertarung melawan pemain lainnya, Dan *Game Dota* itu sendiri adalah permainan yang memerankan satu peran tokoh.

Permainan ini lah yang mereka sering mainkan karena mereka menganggap bahwa jenis permainan ini sangat seru dan menantang, sehingga mereka tidak bisa menahan emosinya seperti mereka kesal , sedih, dan marah apabila tidak bisa melawan musuhnya.

Mereka menganggap bahwa mereka akan kalah, maka dari itu mereka akan terus tetap bermain atau berusaha untuk mengalahkan musuhnya sampai mereka menang , merasa puas dan senang terhadap musuh yang dilawannya.

2.4.5 Bermain Game Online Menurut Pandangan Islam

Allah Swt menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya dan menjadikan makhluk-Nya merupakan campuran antara daging dan ruh serta memberikan di dalamnya beberapa karakteristik yang menjadikan keberlangsungan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya, yaitu senantiasa bergerak dan berpindah dan berpindah antara kegiatan dengan kemalasan, serius dengan main-main serta ketaatan dengan lawannya. Allah memberikan taufik kepada orang yang di dalam kegiatannya adalah ketaatan Allah.

Di antara rahmat dan hikmah-Nya adalah menyediakan bagi manusia hal-hal yang mudah untuk melenyapkan berbagai pengaruh kejenuhan dan kebosanan setelah keseriusan dan aktivitas melalui hiburan dan permainan yang dibolehkan. Di kalangan remaja kebanyakan gemar bermain game online sebagai hiburan. Dimana game online ini ada dampak positif dan negatifnya. Dilihat dampak positif nya dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan bisa melatih kesabaran. Dan dampak negatifnya bisa merusak mata, menimbulkan ketagihan, menyebabkan keborosan, lalai dalam segala

hal, serta menyalakan waktu yang terbuang yang sia-sia.

Waktu adalah kesempatan untuk memakmurkan akhirat dan membangun kebahagiaan. Sebaliknya waktu yang digunakan untuk menghancurkan akhirat dan kesengsaran yang panjang.

Terdapat dalam Surah Al-Ashr:2

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ

Artinya "Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian"

Maksudnya : orang yang suka menghabiskan waktu dan lalai untuk mengingat Allah atau melakukan hal-hal yang tidak berguna adalah orang-orang yang merugi semasa hidupnya. Maka dari itu jauhkan larangannya dan gunakan lah waktu yang berguna agar kita termasuk orang-orang yang beriman..

Adapun ayat lain yang menjelaskan tentang bahwa yang menyalakan waktu adalah orang-orang yang merugi seperti : Qs. Al-Munafiqun 9

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُلْهِكُمْ ءَأْمُرُكُمْ وَلَا
أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَئِكَ هُمُ
الْخٰسِرُونَ

Artinya: Hai orang-orang beriman, janganlah hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barangsiapa yang berbuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang merugi.

Maksudnya : sesungguhnya syaitan-syaitan itu dari golongan jin dan manusia, permainan atau hiburan itu telah membuat orang-orang melalaikan waktu, melalaikan diri dari mengingat Allah. Maka jangan lah

kamu melalaikan hal-hal tersebut, apabila mereka melalaikan waktunya yang tidak berguna maka mereka termasuk orang-orang yang merugi.

Orang yang suka menyia-nyia kan waktu nya adalah orang yang sangat merugi, karena ia kehilangan menit-menit, jam-jam yang berharga yang sebenarnya dapat ia gunakan untuk belajar ibadah, beramal saleh, dan menyebarkan nasihat kebaikan. Oleh karena itu gunakanlah waktu yang bertabur pahala, bukan bertabur dosa dan lakukan lah hal-hal yang bermanfaat agar kita terhindar kesengsaraan di akhirat.

2.5 Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi

Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional (Fatima, 2006: 141).

Menurut Hall masa remaja telah lama digambarkan sebagai periode kekacauan emosional dalam bentuk ekstrem pandangan tersebut terlalu stereotip karena remaja tidak selalu dalam keadaan "badai dan stress". Namun masa remaja awal adalah waktu ketika meningkatkan fluktuasi (naik turun) emosi (Santrock, 2011: 396).

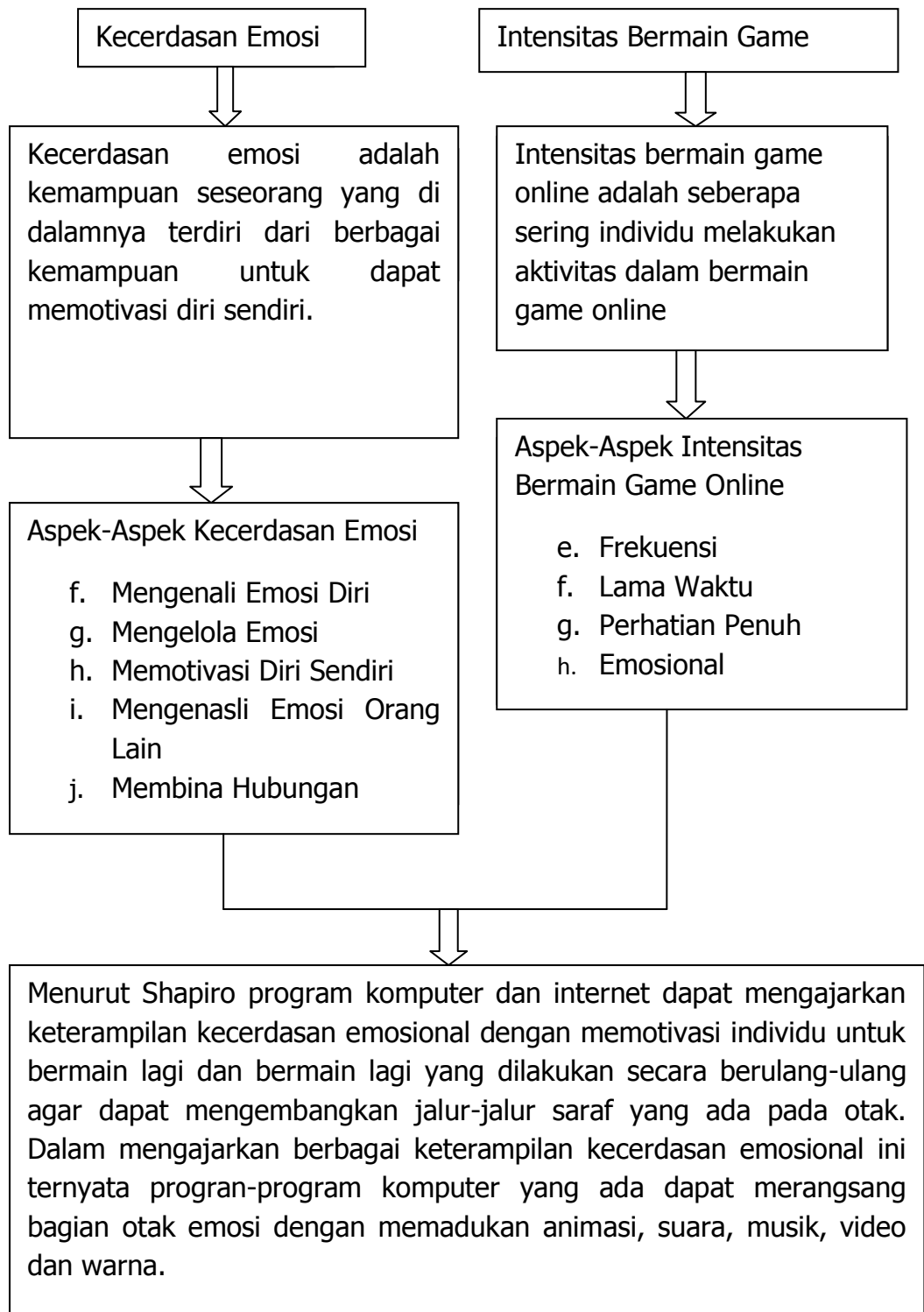
Munculnya generasi perangkat lunak multimedia dan internet yang memiliki kemampuan tak terbatas, komputer memenuhi seluruh persyaratan utama dalam

mempelajari keterampilan kecerdasan emosi, yaitu: secara bersamaan merangsang bagian otak emosional dan otak berpikir, menyediakan perulangan yang diperlukan untuk mengembangkan jalur-jalur saraf 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, 1997:320).

Menurut Shapiro program komputer yang baik dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi. Suatu kegiatan harus dilakukan secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak. Dalam mengajarkan berbagai keterampilan kecerdasan emosional ini ternyata program-program komputer yang ada dapat merangsang bagian otak emosi dengan memadukan animasi, suara, musik, video dan warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa internet memiliki kemampuan tak terbatas sehingga dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak.

2.6 Kerangka Konseptual Penelitian



2.3 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.5 Kecerdasan Emosi

2.5.1 Pengertian kecerdasan emosi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan kecerdasan sebagai perihal cerdas yaitu kesempurnaan perkembangan akal budi (seperti kepandaian dan ketajaman pikiran). Adapun pengertian kecerdasan (*Intelligence*)

Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2014:165) adalah 1. Kemampuan menghadapi dan menyesuaikan diri terhadap situasi secara cepat dan efektif, 2. Kemampuan menggunakan abstrak secara efektif, 3. Kemampuan pertalian-pertalian dan belajar dengan cepat.

Emosi menurut *KKBI* juga diartikan persaaan batin yang keras atau perasaan terharu Kemudian pengertian emosional (*emotional*) menurut Chaplin adalah berkaitan dengan ekspresi emosi atau dengan perubahan-perubahan yang mendalam yang menyertai emosi. Emosi juga dapat di definisikan sebagai keadaan (*state*) yang ada pada individu atau organisme pada sesuatu waktu, misalnya seseorang merasa sedih, senang, takut, marah ataupun gejala-gejala yang lain setelah melihat, mendengar, atau merasakan sesuatu (2010: 222).

Dan kecerdasan emosi itu sendiri menurut Salovy, menempatkan kecerdasan pribadi dari Gardner sebagai definisi dasar dari kecerdasan emosi. Kecerdasan yang dimaksud adalah kecerdasan antar pribadi dan kecerdasan intrapribadi. Kecerdasan emosi dapat

menempatkan emosi individu pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Koordinasi suasana hati adalah inti dari hubungan sosial yang baik (Mafiroh, 2014).

Goleman mendefinisikan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu kemampuan seseorang yang di dalamnya terdiri dari berbagai kemampuan untuk dapat memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan *impulsive needs* atau dorongan hati, tidak melebihi-lebihkan kesenangan maupun kesusahan, mampu mengatur *reactive needs*, menjaga agar bebas stres, tidak melumpuhkan kemampuan berfikir dan kemampuan untuk berempati pada orang lain, serta adanya prinsip sambil berdoa (Maryati, 2008).

Goleman juga menjelaskan kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence*) adalah kemampuan untuk mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya (Setiawati, 2015).

Menurut Cooper dan Sawaf kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan, memahami dan secara efektif menerapkan daya dan kepekaan emosi sebagai sumber energi, informasi dan pengaruh yang manusiawi. Setyawan juga mengartikan kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk menggunakan emosi

secara efektif untuk mencapai tujuan untuk membangun produktif dan meraih keberhasilan berdoa (Maryati, 2008).

Mayer dan salovey menyatakan bahwa kecerdasan emosi adalah suatu tipe intelegensi sosial yang melibatkan kemampuan memantau emosi sendiri dan emosi orang lain, membedakannya, dan menggunakan informasi ini untuk mengarahkan pikiran dan tindakan.

Kemudian Reuven Bar-On menyatakan bahwa kecerdasan emosi atau Emotional Intelligensi (E.I) adalah susunan kecakapan non kognitif, kompetensi dan keterampilan yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil dalam mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan (Rustiana, 2013).

Berdasarkan pendapat para tokoh di atas maka dapat di simpulkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan merasakan dan memahami secara lebih efektif terhadap kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri atau orang lain, pengendalian diri, mampu memahami perasaan orang lain dengan efektif, dan mampu mengelola emosi yang dapat di gunakan untuk membimbing pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik.

2.5.2 Aspek-aspek kecerdasan emosi

Sampai sekarang belum terdapat alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan emosi seseorang. Walaupun demikian, ada beberapa ciri-ciri yang mengindikasi seseorang memiliki kecerdasan

emosi. Menurut Salovey (Goleman, 2015: 56) terdapat lima aspek kecerdasan emosi, antara lain:

k. Mengenali emosi diri

Mengenali emosi diri merupakan kesadaran diri untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar dari kecerdasan emosional.

l. Mengelola Emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepas kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang timbul karena kegagalan keterampilan emosi dasar. Orang yang buruk kemampuan dalam keterampilan ini akan terus-menerus bertarung melawan perasaan murung, sementara mereka yang pintar akan dapat bangkit kembali jauh lebih cepat. Kemampuan mengelola emosi meliputi kemampuan penguasaan diri dan kemampuan menenangkan kembali.

m. Memotivasi diri sendiri

Memotivasi diri sendiri merupakan kemampuan untuk mengatur emosi merupakan alat untuk mencapai tujuan dan sangat penting untuk memotivasi dan menguasai diri. Orang yang memiliki keterampilan ini cenderung jauh lebih produktif dan efektif dalam upaya apapun yang dikerjakannya. Kemampuan ini didasari oleh kemampuan mengendalikan emosi, yaitu menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai kekuatan berfikir positif dan optimis.

n. Mengenali emosi orang lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati, yaitu kemampuan yang bergantung pada kesadaran emosional, kemampuan ini merupakan keterampilan dasar bersosial. Orang empatik ini mampu menangkap sinyal-sinyal sosial tersembunyi yang mengisyaratkan apa yang dibutuhkan orang atau dikehendaki orang lain.

o. Membina hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan mengelola emosi orang lain, meliputi keterampilan sosial yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan komunikasi antar pribadi. Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkan dan sulit juga memahami keinginan serta kemauan orang lain. Orang-orang yang hebat keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun. orang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain.

Menurut Goleman terdapat lima dimensi atau komponen kecerdasan emosional yaitu: 1) Pengenalan diri (*self awareness*) yaitu gagasan mengenai diri sendiri yang mencakup keyakinan, pandangan, serta penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, 2) Pengendalian diri (*self regulation*) yaitu kemampuan diri dalam mengendalikan perilaku untuk tujuan tertentu, 3) Motivasi (*motivation*) yaitu suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan

suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu, 4) Empati (*emphaty*) yaitu kemampuan seseorang untuk berbagi perasaan yang dilandasi oleh rasa kepedulian. 5) Keterampilan Sosial (*sosial skill*) yaitu kemampuan yang kompleks untuk menunjukkan perilaku yang baik dinilai secara positif dan negatif oleh lingkungan.

Adapun menurut Salovey dan Mayer (Nurdin, 2009) membagi kecerdasan emosional menjadi empat wilayah kecerdasan yaitu: 1) Kemampuan untuk mengidentifikasi emosi yaitu kemampuan untuk mengenali bagaimana individu dan orang-orang yang ada di dalam lingkungan mengekspresikan perasaan, 2) Kemampuan untuk menggunakan emosi sebagai fasilitator untuk berpikir yaitu kemampuan-kemampuan yang melibatkan kemampuan untuk menghubungkan emosi dengan sensasi-sensasi mental seperti kemampuan merasa dan mewarnai serta menggunakan pemikiran dalam menyelesaikan masalah, 3) Pemahaman emosi yaitu kemampuan untuk memahami perasaan-perasaan yang kompleks, 4) Kemampuan untuk mengelola emosi yaitu kemampuan untuk mengatur emosi diri sendiri dan orang lain.

Goleman juga menambahkan dalam Setiawan aspek-aspek kecerdasan emosi meliputi: (Maryati, 2008)

k. Kesadaran Diri

Mengetahui apa yang kita rasakan pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan untuk diri sendiri memiliki tolak ukur realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.

l. Pengaturan Diri

Menangani emosi kita sehingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas, dan peka terhadap kata hati.

m. Motivasi

Kemampuan untuk menggerakkan dan menuntut kita menuju sasaran serta membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif.

n. Empati

Merasakan apa yang dirasakan orang lain, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam-macam orang.

o. Keterampilan Sosial

Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang dan cermat membaca situasi jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan-keterampilan ini mempengaruhi dan memimpin secara bermusyawarah serta menyelesaikan perselisihan untuk bekerja sama dalam tim.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas yang telah dikemukakan untuk di jadikan indikator alat ukur kecerdasan emosi dalam penelitian di atas meliputi mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan. Aspek-aspek tersebut sudah cukup mewakili dalam mengungkapkan sejauh mana kecerdasan emosi subjek penelitian.

2.5.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi

Goleman menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang (Maryati, 2008: 42) yaitu:

e. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Peran serta orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subjek pertama yang perilakunya diidentifikasi, diinternalisasi yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari kepribadian anak. Kecerdasan emosi ini dapat diajarkan pada saat anak masih bayi dengan contoh-contoh ekspresi. Kehidupan emosi yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak di kemudian hari, sebagai contoh melatih kebiasaan hidup disiplin, bertanggung jawab, kemampuan berempati, kepedulian dan sebagainya. Hal ini akan menjadikan anak lebih mudah untuk menangani dan menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak memiliki banyak masalah tingkah laku seperti tingkah laku kasar dan negatif.

f. Lingkungan non keluarga

Dalam hal ini adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan pendidik. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan dalam aktivitas bermain anak seperti bermain peran. Anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang

menyertainya sehingga anak akan mulai belajar mengerti keadaan orang lain.

Menurut Le Dove bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi antara lain:

- e. Fisik, secara fisik yang paling menentukan atau paling berpengaruh terhadap kecerdasan emosi seseorang adalah anatomi saraf emosinya. Bagian otak yang digunakan untuk berpikir yaitu *konteks* (kadang-kadang disebut juga neo konteks). Sebagai bagian yang berada dibagian otak yang mengurus emosi yaitu *system Limbic*, tetapi sesungguhnya antara kedua bagian inilah yang menentukan kecerdasan emosi seseorang.
- f. Psikis, Kecerdasan emosi sehingga dipengaruhi juga oleh kepribadian individu, juga dapat dipupuk dan diperkuat dalam diri individu

Goleman juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional (Minarti, 2013:19) yaitu:

g. Faktor Otak

Mengungkapkan bagaimana otak memberikan tempat istimewa bagi amigdala sebagai penjaga emosi, penjaga yang mampu membanjak otak. Amigdala berfungsi sebagai semacam gudang ingatan emosional dan demikian makna emosional

itu sendiri hidup tanpa amigdala merupakan kehidupan tanpa makna pribadi sama sekali.

h. Faktor Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi yaitu belajar bagaimana merasakan menanggapi perasaan diri sendiri, berpikir tentang perasaan tersebut. Khususnya orang tua memegang peranan penting dalam mengembangkan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak.

i. Lingkungan Sekolah

Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi anak melalui gaya kepemimpinan dan metode pengajarnya sehingga kecerdasan emosional berkurang secara maksimal setelah lingkungan keluarga.

Ifham dan Helmi menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi (Setiawati: 2015) adalah:

e. Faktor internal

Merupakan faktor yang timbul dari dalam individu yang dipengaruhi oleh keadaan otak emosional seseorang, otak emosional dipengaruhi oleh keadaan amigdala, *neokonteks sytem limbic, lobus prefrontal* dan hal-hal lain yang berada pada otak emosional.

f. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang datang dari luar individu dan mempengaruhi atau mengubah sikap. Pengaruh luar yang bersifat individu dapat secara perorangan, secara kelompok, antara individu mempengaruhi kelompok atau sebaliknya, juga bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa baik cetak maupun elektronik serta informasi yang canggi lewat jasa internet.

Berdasarkan penjelasan beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja yaitu genetik, tetapi faktor pengalaman dan lingkungan yang banyak membentuk dan mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang.

2.5.4 Kecerdasan Emosi Menurut Pandangan Islam

Al-Qur'an adalah kitab suci yang merupakan sumber utama ajaran islam dan menjadi petunjuk kehidupan umat manusia yang diturunkan Allah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai salah satu rahmat yang tidak ada duanya dalam semesta ini, selain itu Al-Qur'an dengan banyak mengungkap tentang aspek-aspek psikologis manusia termasuk aspek kecerdasan emosional. Dalam pandangan islam kecerdasan emosional yang dianjurkan adalah seseorang dapat mengelola emosi dan menahan hawa nafsu dengan cara mengendalikan perasaan, dalam

firman Allah SWT dalam mengelola emosi manusia hendaknya dapat menyadari perbuatannya.

Dalam Surah As-Saffat : 102.

فَلَمَّا بَلَغَ مَعَهُ السَّعْيَ قَالَ يُبْنِيَ لِئَنِّي أَرَى فِي
 الْمَنَامِ أَنِّي أَذْبَحُكَ فَانظُرْ مَاذَا تَرَى قَالَ يَا بَنِي
 أَفْعَلْ مَا تُؤْمَرُ سَتَجِدُنِي إِن شَاءَ اللَّهُ مِن
 الصَّابِرِينَ ١٠٢

Artinya : "Maka tatkala anak itu sampai (pada umur sanggup) berusaha bersama-sama Ibrahim, Ibrahim berkata: "Hai anakku sesungguhnya aku melihat dalam mimpi bahwa aku menyembelihmu. Maka fikirkanlah apa pendapatmu!" Ia menjawab: "Hai bapakku, kerjakanlah apa yang diperintahkan kepadamu; insya Allah kamu akan mendapatiku termasuk orang-orang yang sabar".

Maksudnya dari ayat di atas adalah di dalam Islam seseorang untuk mengelola emosi dengan cara mengekspresikannya dalam bentuk bersabar dalam menghadapi suatu masalah, yang mana dengan bersabar seseorang akan menyadari bahwa dengan seseorang akan bisa lebih ikhlas terhadap masalah yang di hadapinya. Karena apapun yang ada di dundia ini kita akan kembali kepada Allah, oleh karena itu kita harus sabar dalam hal apapun.

Di samping itu juga seseorang memiliki kecerdasan pada diemensi emosional yakitu mampu menguasai situasi yang penuh tantangan yang biasa menimbulkan ketegangan dan kecemasan. Pengendalian emosi dan tidak adanya tindakan agresi terhadap orang lain yang disebabkan emosi yang berlebihan dan untuk intropeksi diri, sebagaimana firman allah dalam Al-Qur'an:

وَلَا تَسْئُويَ الْحَسَنَةَ وَلَا السَّيِّئَةَ ادْفَعْ بِالَّتِي
هِيَ أَحْسَنُ فَإِذَا الَّذِي بَيْنَكَ وَبَيْنَهُ عَدَاوَةٌ □ كَأَنَّهُ
وَلِيٌّ حَمِيمٌ □

Artinya : “Dan tidaklah sama kebaikan dan kejahatan. Tolaklah (kejahatan itu) dengan cara yang lebih baik, maka tiba-tiba orang yang antaramu dan antara dia ada permusuhan seolah-olah telah menjadi teman yang sangat setia”

Memilihara dan meningkatkan kecerdasan emosional telah diterangkan dalam Al-Qur’an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَجِيبُوا لِلَّهِ وَلِلرَّسُولِ
إِذَا دَعَاكُمْ لِمَا يُحْيِيكُمْ وَأَعْلَمُوا أَنَّ اللَّهَ
يَحُولُ بَيْنَ الْمَرْءِ وَقَلْبِهِ وَأَنَّهُ إِلَيْهِ تُحْشَرُونَ

Artinya : “Hai orang-orang yang beriman, penuhilah seruan Allah dan seruan Rasul apabila Rasul menyeru kamu kepada suatu yang memberi kehidupan kepada kamu, ketahuilah bahwa sesungguhnya Allah membatasi antara manusia dan hatinya dan sesungguhnya kepada-Nya-lah kamu akan dikumpulkan”.

Dari uraian di atas dapat dijelaskan 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 dan dapat mengambil hikmah sehingga akan memperoleh kemudahan untuk berinteraksi, berdaptasi dan bersosialisai dengan baik.

2.6 Intensitas Bermain Game Online

2.6.1 Pengertian Intensitas bermain game online

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensinya. Sax mengatakan bahwa, intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Chaplin dalam kamus psikologi (Chaplin, 2014: 254) berpendapat bahwa intensitas adalah 1) satu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, atau kerasnya bunyi, 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas suatu reaksi emosional, 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan. *Game* juga dapat diartikan sebagai aktivitas rekreasi tujuannya untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga santai (Akbar: 2016).

Menurut Chaplin (Chaplin, 2014: 373) *play* (permainan) adalah aktivitas yang dikejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa sesuatu motif yang tersembunyi. *Online* adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang dibuat. Adapun pengertian *online* menurut Dedik kurniawan adalah sebuah kegiatan yang menggunakan fasilitas jaringan internet untuk melakukan segala kegiatan yang dilakukan secara

online seperti halnya bisnis, daftar kuliah, searching, stalking, mencari berita, dll.

Game Online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Menurut Kim, Park, dkk game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui internet dalam waktu yang sama (Herdanti, 2013). Adam dan Rollings juga mendefinisikan game online adalah permainan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Intensitas bermain *game online* itu sendiri adalah besarnya minat seseorang dalam memainkan permainan melalui akses jaringan internet (virtual game) secara game online.

Griffiths mengemukakan intensitas bermain *game online* merupakan banyaknya (rata-rata) seseorang bermain game online setiap minggu (Kartini: 2016)

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering individu melakukan aktivitas dalam bermain game online.

2.6.2 Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek-aspek intensitas ini diambil dari pengertian-pengertian intensitas menurut Chaplin (Akbar, 2016: 5) yaitu:

- i. 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).

j. Lama Waktu

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

k. Perhatian penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan *game online* bahkan tidak menghiraukan hal-hal yang lainnya seperti mandi, makan shalat, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain *game online*.

l. Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Jadi maksud emosi disini 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.

Adapun aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Cowie (Kartini, 2016) ada dua aspek yaitu:

e. Kuantitas , yaitu lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*

f. Aktivitas, yaitu seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*.

Horrigan (Ulfa Kholidiyah: 2013) juga membagi aspek-aspek intensitas bermain *game online* yang terdiri dari dua aspek yaitu:

- e. Aspek Frekuensi, aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*
- f. Lama Mengakses, yaitu berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*.

Berdasarkan pendapat di atas telah dikemukakan untuk dijadikan alat ukur penelitian meliputi Frekuensi, Lama waktu, Perhatian penuh, dan Emosional.

2.6.3 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain Game Online

Menurut Adam dan Rollings (Dewandari, 2013:10) yang mempengaruhi intensitas bermain *game online* yaitu:

- g. Gender

Menurut Imanuel, Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap *game online*. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi *game online*.

- h. Kondisi Psikologis

Pemain *game online* sering bermimpi mengenai *game*, karakter mereka dan berbagai situasi. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain game online karena bermain *game online* itu menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan

kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain *game online*.

i. Jenis Game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Jenis *game online* ini juga dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Adapun faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan game online yaitu:

- e. Faktor Internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dorongan dalam dirinya sendiri. Contohnya: adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi, dan kurang kegiatan.
- f. Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dorongan dari luar diri. Contohnya : adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan Lingkungan.

2.6.4 Jenis-Jenis *Game Online*

Ada beberapa jenis-jenis *Game Online*, yang dibedakan menjadi beberapa genre atau jenis, yaitu: (Akbar : 2016)

o. Game Online Jenis Real-Time Strategy (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (genre) dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa

permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur. Disebut strategi karena jenis permainan ini melibatkan pengaturan tingkat strategis, misalnya pasukan, peperangan, dan diplomasi.

Meskipun militer merupakan aspek dominan dalam jenis game ini, tetapi game RTS juga melibatkan aspek lain seperti ekonomi, pembangunan, dan diplomasi suatu negara. RTS dibedakan dari *Trun-Bases Strategy* dimana dalam RTS permainan tidak mengenal giliran. Setiap pemain dapat mengatur atau memerintah pasukannya dalam waktu apapun.

p. *Game Online jenis First-Person Shooter (FPS)*

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar dengan menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata gengam jarak jauh. Game FPS yang sedang booming di Indonesia sejak 5 tahun terakhir adalah *Point Blank* buatan dari Gamescool. FPS modern muncul ketika komputer pribadi sudah mampu menggambarkan grafik 3D secara nyata.

q. *Game Online Jenis Role-Playing Games (RPG)*

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memiliki aksi tokoh-tokoh berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari system peraturan yang ditetapkan.

Role-Playing Game (RPG) adalah istilah yang mengacu pada salah satu *genre* dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan yang mempunyai misi (*quest*) yang membuat pemain memperoleh uang atau barang, dapat bekerja sama dalam sebuah 'team', guild atau clan. Standar permainan RPG bertipe '*slash-em-up*' atau bertipe memukul monster untuk dapat naik level, tetapi ada juga yang menfokuskan pada *quest*.

r. *Game Online Jenis Action Adventure Strategy*

Action Adventure adalah jenis permainan video yang mengkombinasikan *adventure game* dan *action game*. *Adventure game* adalah petualang interaktif yang mengandung unsur eksplorasi dan tantangan permainan seperti pertarungan, sedangkan *action game* adalah permainan yang mengandung unsur tantangan fisik termasuk koordinasi mata dengan tangan dan ketangkasan menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Dalam permainan jenis ini menawarkan jalan cerita, pilihan karakter, peralatan dan perlengkapan karakter, dialog, dan figur *adventure game* lainnya. Jenis *game* ini juga dapat dibedakan menjadi jenis *survival horror game*, *platform-adventure*, *action-role playing game*, dan *first-person action-adventure*.

s. *Game Online Jenis Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur sport racing biasanya lebih dominan dalam permainan ini.

t. *Game Online Jenis Turn Base Strategy*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik *game* ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dengan peralatan perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi.

u. *Game Online Jenis Sport*

Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis *game* ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga, maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan game sesungguhnya.

Adapun jenis-jenis *game online* menurut fiutami dapat dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu (Theresia, 2012)

- g. *Massively Multiplayer Online Role Playing (MMORPG)* adalah salah satu jenis *game online* yang memainkan karakter tokoh maya. Pemain ini merupakan permainan yang tidak ada akhirnya karena levelnya selalu meningkat. Contoh permainan ini adalah : *Ragnarok, Prefeck World, Audition Ayo Dance, dll.*
- h. *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy (MMORTS)* adalah permainan yang menggabungkan *Real Time Strategy (RTS)* dengan pemain secara bersamaan. Permainan ini merupakan permainan yang didalamnya terdapat kegiatan

pengembangan teknologi konstruksi bangunan dan pengolahan sumber daya alam. Contoh permainan ini antara lain : *War Craft*, dan *Sim City*.

- i. *Massively multiplayer online first person shooter (MMOFPS)* adalah jenis *game online* yang menekankan pada penggunaan senjata. Contohnya : *Counter Strike (CS)*.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan jenis-jenis *game online* antara lain *Real Time Strategy*, *First Person Shooter*, *Role Playing Games*, *Action Adventure Strategy*, *Race*, *Trun Base Strategy*, dan *Sport*. Diantara jenis-jenis game online diatas ada beberapa game yang sering dimainkan oleh beberapa siswa yaitu *Point Blank*, *Counter Strike*, *League Of Legend*, dan *Dota*.

Jenis *game online Point Blank* ini merupakan sebuah permainan tentang perang-perangan dengan menggunakan senjata, sedangkan *Game Counter Strike* adalah permainan video tentang tembak-menembak, ada juga *Game League Of Legend* adalah *game* yang para pemain harus bertarung melawan pemain lainnya, Dan *Game Dota* itu sendiri adalah permainan yang memerankan satu peran tokoh.

Permainan ini lah yang mereka sering mainkan karena mereka menganggap bahwa jenis permainan ini sangat seru dan menantang, sehingga mereka tidak bisa menahan emosinya seperti mereka kesal , sedih, dan marah apabila tidak bisa melawan musuhnya.

Mereka menganggap bahwa mereka akan kalah, maka dari itu mereka akan terus tetap bermain atau berusaha untuk mengalahkan musuhnya sampai mereka menang, merasa puas dan senang terhadap musuh yang dilawannya.

2.6.5 Bermain Game Online Menurut Pandangan Islam

Allah Swt menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya dan menjadikan makhluk-Nya merupakan campuran antara daging dan ruh serta memberikan di dalamnya beberapa karakteristik yang menjadikan keberlangsungan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya, yaitu senantiasa bergerak dan berpindah dan berpindah antara kegiatan dengan kemalasan, serius dengan main-main serta ketaatan dengan lawannya. Allah memberikan taufik kepada orang yang di dalam kegiatannya adalah ketaatan Allah.

Di antara rahmat dan hikmah-Nya adalah menyediakan bagi manusia hal-hal yang mudah untuk melenyapkan berbagai pengaruh kejenuhan dan kebosanan setelah keseriusan dan aktivitas melalui hiburan dan permainan yang dibolehkan. Di kalangan remaja kebanyakan gemar bermain game online sebagai hiburan. Dimana game online ini ada dampak positif dan negatifnya. Dilihat dampak positif nya dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan bisa melatih kesabaran. Dan dampak negatifnya bisa merusak mata, menimbulkan ketagihan, menyebabkan keborosan, lalai dalam segala

hal, serta menya-nyiaikan waktu yang terbuang yang sia-sia.

Waktu adalah kesempatan untuk memakmurkan akhirat dan membangun kebahagiaan. Sebaliknya waktu yang digunakan untuk menghancurkan akhirat dan kesengsaran yang panjang.

Terdapat dalam Surah Al-Ashr:2

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ

Artinya "Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian"

Maksudnya : orang yang suka menghabiskan waktu dan lalai untuk mengingat Allah atau melakukan hal-hal yang tidak berguna adalah orang-orang yang merugi semasa hidupnya. Maka dari itu jauhkan larangannya dan gunakan lah waktu yang berguna agar kita termasuk orang-orang yang beriman..

Adapun ayat lain yang menjelaskan tentang bahwa yang menya-nyia kan waktu adalah orang-orang yang merugi seperti : Qs. Al-Munafiqun 9

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُلْهِكُمْ ءَأْمَؤُكُمْ وَلَا
أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَئِكَ هُمُ
الْخٰسِرُونَ

Artinya: Hai orang-orang beriman, janganlah hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barangsiapa yang berbuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang merugi.

Maksudnya : sesungguhnya syaitan-syaitan itu dari golongan jin dan manusia, permainan atau hiburan itu telah membuat orang-orang melalaikan waktu, melalaikan diri dari mengingat Allah. Maka jangan lah

kamu melalaikan hal-hal tersebut, apabila mereka melalaikan waktunya yang tidak berguna maka mereka termasuk orang-orang yang merugi.

Orang yang suka menyia-nyia kan waktu nya adalah orang yang sangat merugi, karena ia kehilangan menit-menit, jam-jam yang berharga yang sebenarnya dapat ia gunakan untuk belajar ibadah, beramal saleh, dan menyebarkan nasihat kebaikan. Oleh karena itu gunakanlah waktu yang bertabur pahala, bukan bertabur dosa dan lakukan lah hal-hal yang bermanfaat agar kita terhindar kesengsaraan di akhirat.

2.7 Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi

Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional (Fatima, 2006: 141).

Menurut Hall masa remaja telah lama digambarkan sebagai periode kekacauan emosional dalam bentuk ekstrem pandangan tersebut terlalu stereotip karena remaja tidak selalu dalam keadaan "badai dan stress". Namun masa remaja awal adalah waktu ketika meningkatkan fluktuasi (naik turun) emosi (Santrock, 2011: 396).

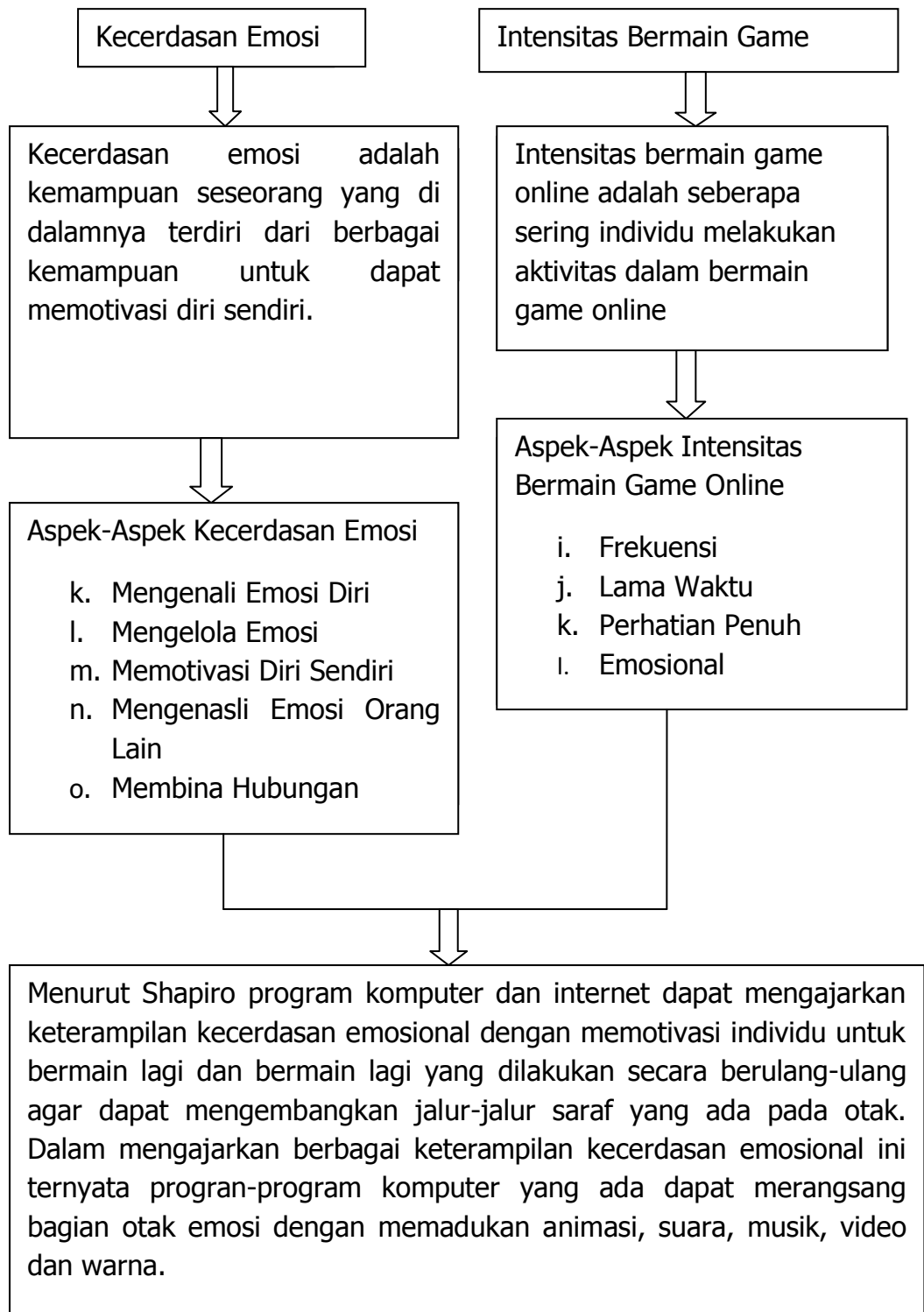
Munculnya generasi perangkat lunak multimedia dan internet yang memiliki kemampuan tak terbatas, komputer memenuhi seluruh persyaratan utama dalam

mempelajari keterampilan kecerdasan emosi, yaitu: secara bersamaan merangsang bagian otak emosional dan otak berpikir, menyediakan perulangan yang diperlukan untuk mengembangkan jalur-jalur saraf 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, 1997:320).

Menurut Shapiro program komputer yang baik dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi. Suatu kegiatan harus dilakukan secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak. Dalam mengajarkan berbagai keterampilan kecerdasan emosional ini ternyata program-program komputer yang ada dapat merangsang bagian otak emosi dengan memadukan animasi, suara, musik, video dan warna.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa internet memiliki kemampuan tak terbatas sehingga dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak.

2.8 Kerangka Konseptual Penelitian



2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Metode penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Menurut Saifuddin Azwar (Azwar, 2011: 5) penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Adapun rancangan kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasional. Menurut Swarjana rancangan korelasional adalah penelitian yang didesain untuk menguji hubungan diantara dua atau lebih variabel dalam sebuah kelompok tanpa bertujuan untuk mendeterminasikan *cause* dan *effect*, juga menguji arah dari hubungan (positif atau negatif) serta kekuatan hubungan variabel penelitian (Swarjana, 2015: 57).

3.2 Identifikasi Variabel

Menurut Sugiyono (Sugiyono 2014: 38) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk di pelajari sehingga di peroleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek, yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain.

Dalam penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah Hubungan Antara Intensitas Bermain Game

Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Variabel yang digunakan dalam penelitian dibagi dua, yaitu

- a. Variabel bebas (X) : Intensitas Bermain Game Online
- b. Variabel Terikat (Y) : Kecerdasan Emosi

3.3 Definisi Operasioanal

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2007: 74) Adapun penelitian ini yaitu :

1. Intensitas bermain game online

Intensitas bermain game online adalah seberapa sering siswa melakukan aktivitas dalam bermain game online, terutama siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang yang terkait dengan frekuensi dalam bermain game online. Yang akan diukur menggunakan konsep teori menurut Chaplin adapun aspek-aspek intensitas bermain game online terdiri dari 4 yaitu frekuensi, lama waktu, perhatian penuh, dan emosional.

2. Kecerdasan Emosi

Kecerdasan Emosi adalah kemampuan yang dimiliki siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang dalam mengenali, mengelola, dan mengendalikan emosi pada diri sendiri, memahami perasaan orang lain, memecahkan masalah serta berpikir realitis sehingga mampu merespon positif terhadap setiap kondisi yang merangsang munculnya emosi-emosi tersebut. Yang akan diukur menggunakan teori

Goleman, adapun aspek-aspek kecerdasan emosi yang terdiri 5 aspek yaitu, mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati), dan membina hubungan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Menurut Arikunto (Arikunto, 2006: 130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (2014: 80) Populasi pada penelitian ini adalah terdiri dari Kelas XI IPA I, Kelas XI IPA II, XI IPS I, dan XI IPS II yang berjumlah 160 siswa. Untuk lebih jelas dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 1

Populasi Penelitian Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah
5 Palembang

No	Kelas	Jumlah
1	Kelas XI IPA I	38 Siswa
2	Kelas XI IPA II	38 Siswa
3	Kelas XI IPS I	42 siswa
4	Kelas XI IPS II	42 siswa
Total		160 siswa

Sumber : Anak Murid

3.4.2 Sampel

Menurut Sugiyono (Sugiyono, 2014: 81) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Oleh karena itu, semua populasi harus diwakili dalam sampel. Maka sampel dalam penelitian sebanyak 110 siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti menentukan jumlah sampel dari populasi siswa kelas XI Muhammadiyah 5 Palembang pada tabel Isaac dan Michael yang telah ditentukan dengan taraf kesalahan 5% yaitu N (populasi) = 160, sehingga S (sampel) = 110. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara *random sampling*, yaitu pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut (Azwar, 2014: 82).

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2014: 85) Adapun cara pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala. Skala adalah suatu metode penelitian dengan menggunakan daftar pertanyaan atau pernyataan yang berisi aspek-aspek yang hendak diukur dan harus dijawab atau dikerjakan oleh subjek, dan berdasarkan atas jawaban atau isian tersebut (Suryabrata, 2009: 15).

Adapun skala penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi.

1. Skala Intensitas Bermain Game online

Variabel intensitas bermain game online akan diukur dengan menggunakan skala berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Chaplin, *Random House Unabridged Dictionary*, Nashori, yaitu:

- a. Frekuensi
- b. Lama Waktu
- c. Perhatian Penuh
- d. Emosional

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala *likert*. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti yang selanjutnya disebut variabel penelitian. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item soal yang dapat berupa pertanyaan atau pernyataan.

Adapun bentuk skala dalam penelitian ini berupa pernyataan dengan empat alternatif bentuk jawaban yang harus dipilih oleh responden. Alternatif yang disediakan yaitu Selalu , Sering , Jarang, Tidak Pernah (Sugiyono, 2014: 93).

Tabel 2
Pedoman Penelitian Respon Subjek

Alternatif Jawaban	Skor Item	
	<i>Item Favorable</i>	<i>Item Unfavorable</i>
Selalu	4	1
Sering	3	2
Jarang	2	3
Tidak Pernah	1	4

Pernyataan sikap terdiri atas 2 macam, yaitu pernyataan yang mendukung atau memihak pada objek sikap (*favorable*) dan pernyataan yang tidak mendukung objek sikap (*unfavorable*) (Azwar, 2011: 93).

Tabel 3
Blue Print Skala Intensitas Bermain Game Online

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online dalam satu hari	1,23,45	12,34,50	6
		Menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu	2,24	13,35	4
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	3,25	14,36	4

Intensitas Bermain Game Online	Lama Waktu	Menghabiskan waktu bermain game online 3 jam dalam satu hari	4,26,46	15,37,51	6	
		Menghabiskan waktu bermain game online 6 jam	5,27	16,38	4	
		Menghabiskan waktu bermain game online 9 jam	6,28	17,39	4	
	Perhatian Penuh	Melalaikan waktu makan, dan mandi	7,29	18,40	4	
		Melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain	8,30	19,41	4	
		Tidak memeperdulikan yang ada disekelilingnya	9,31,47	20,42,52	6	
	Emosional	Merasa senang dan bahagia	10,32,48,55	21,43,53,56	8	
		Merasa Marah, Jengkel, dan Kesal	11,33,49	22,44,54	6	
	Total			28	28	56

2. Skala Kecerdasan Emosi

Skala kecerdasan emosi disusun oleh peneliti, yang diukur dengan jenis skala likert berdasarkan aspek-aspek kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Goleman yaitu : (a) mengenali emosi sendiri, (b) mengelola emosi, (c) memotivasi diri sendiri, (d) mengenali emosi orang lain, (e) membina hubungan. Berdasarkan aspek-aspek tersebut disusun lah 50 pernyataan. Setiap pernyataan disajikan dalam dua bentuk yaitu 25 pernyataan *favorable* dan 25 pernyataan *unfavorable* yang harus direspon oleh subjek berdasarkan empat alternatif yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju). Distribusi penyebaran item skala kecerdasan emosi dapat dilihat tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4
Blue Print Skala Kecerdasan Emosi

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Kecerdasan Emosi	Mengenali emosi diri	Memahami penyebab timbulnya emosi	1,2,40	5,6	5
		Kepercayaan diri	3,4	7,8,41	5
	Mengelola emosi	Mengendalikan emosi	9,10	13,14,42	5
		Mengekspresikan emosi	11,12,49	15,16	5
	Memotivasi diri sendiri	Optimis	17,18	21,22,50	5
		Dorongan berprestasi	19,20,43	23,24	5

	Mengenali emosi orang lain (empati)	Peka terhadap perasaan orang lain	25,26,44	29,30	5
		Mendengarkan masalah orang lain	27,28	31,32,47	5
	Membina hubungan	Dapat bekerja sama	33,34,45	37,38,46	6
		Terampil berkomunikasi	35,36	39,48	4
JUMLAH			25	25	50

3.6 Validitas dan Reabilitas Alat Ukur

3.6.1 Validitas

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila tes tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang tepat dan akurat sesuai dengan maksud dikenakannya tes tersebut. Suatu tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan diadakannya pengukuran dikatakan sebagai tes yang memiliki validitas rendah (Azwar, 2012: 174).

Pengertian validitas secara umum menyangkut dua hal, yaitu validitas alat ukur dan validitas penelitian. Validitas alat ukur berkaitan dengan seberapa besar suatu alat ukur mampu mengukur apa yang ingin di ukur, sedangkan validitas penelitian tidak berkaitan dengan perhitungan statistik seperti pada validitas alat ukur, melainkan berkaitan dengan kontrol terhadap variabel sekunder (Linche 2011:67)

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2006: 211).

Azwar (Azwar, 2012: 65) menyatakan, Apabila item yang memiliki indeks daya diskriminasi sama dengan atau lebih besar dari pada 0,30 jumlahnya melebihi jumlah item yang direncanakan untuk dijadikan skala, maka kita dapat memilih item-item yang memiliki indeks daya diskriminasi yang tertinggi. Sebaliknya, apabila jumlah item yang lolos ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka kita dapat mempertimbangkan sedikit batas kriteria 0,30 menjadi 0,25 sehingga jumlah item yang diinginkan dapat tercapai.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata bahasa Inggris *reliable* artinya dapat dipercaya. Reliabilitas instrumen menunjuk kepada tingkat dapatnya dipercaya sebuah instrumen. Dapat dipercayanya instrumen atau keandalan instrumen adalah kemampuan instrumen tersebut sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data. Sebuah instrumen dikatakan dapat dipercaya jika digunakan dapat menghasilkan data yang benar, tidak

menyimpang atau tidak berbeda dari kenyataan (Arikunto, 2006: 186).

Walaupun reliabilitas mempunyai berbagai nama lain seperti kepercayaan, keterandalan, keajegan, konsistensi, kestabilan, dan sebagainya namun ide pokok dalam konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil ukur adalah dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, kalau aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah (Azwar, 2011: 180).

Menurut Davidson, reliabilitas merujuk pada konsistensi pengukuran. Pengujian reliabilitas terhadap hasil ukur skala psikologi dilakukan apabila item-item yang terpilih lewat prosedur analisis telah dikombinasikan menjadi satu. Adapun teknik uji reliabilitas yang akan digunakan adalah teknik *Alpha Cronbach* yakni guna melihat korelasi antara dua variabel. Menurut Azwar, koefisien reliabilitas r_{xx} yang angkanya berada dalam rentang dari 0-1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitas, sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0 berarti semakin rendahnya reliabilitas (Azwar, 2012: 112).

3.7 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan berdasarkan hasil yang diperoleh dari kedua alat ukur berbentuk angka – angka yang merupakan data kuantitatif. Data yang berupa angka memerlukan pengolahan lebih

lanjut agar memiliki makna dan manfaat yang sesuai dengan tujuan penelitian. Metode analisis data dalam penelitian ini, dilakukan dalam dua tahap yaitu uji Prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat meliputi: 1) uji normalitas, dan 2) uji linieritas.

3.7.1 Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas yaitu *intensitas bermain game online* dan variabel terikat yakni *kecerdasan emosi*. Kaidah uji yang digunakan adalah jika $p \leq 0,05$ menyatakan bahwa hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dinyatakan linier, tetapi jika $p \geq 0.05$ maka hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dinyatakan tidak linier.

c. Uji Hipotesis

Metode analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis menggunakan analisis korelasi *product moment*. Semua analisis dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical Program For Social Science*) versi 20 for windows.

BAB IV

PELAKSANAAN, HASIL PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kancha dan Persiapan

4.1.1. Orientasi Kancha

a. Sejarah Singkat Berdirinya SMA Muhammadiyah 5 Palembang

SMA Muhammadiyah 5 Palembang di dirikan pada tanggal 12 juli 1992 dengan keadaan yayasan yang bernama Yayasan Perguruan Muhammadiyah yang berada di jalan Menteng Raya No 62 Jakarta Pusat. Adapun keadaan sekolah yang bernama SMA Muhammadiyah 5 Palembang, yang terletak di jalan Urip Sumoharjo atau jalan Wahid Ali yang jaraknya sekitar 200 meter dari lorong menuju sekolah. bahwasanya SMA Muhammadiyah 5 Palembang merupakan salah satu sekolah yang berpotensi di perguruan muhammadiyah bersama sekolah lainnya yaitu TK Muhammadiyah, sekolah dasar muhammadiyah 3 palembang, dan sekolah menengah pertama 4 palembang (Wawancara Kepala Sekolah dan Wakil Kurikulum).

Menurut kepala sekolah sekolah sekarang Ir. Rusman Effendi SMA Muhammadiyah 5 Palembang telah mengalami beberapa perubahan status. Status terdaftar didapat mulai berdirinya tahun 1992 sampai 2000 status ini kemudian meningkat diakui terhitung mulai 2000 sampai 2006. Pada tahun 2006 status kembali berubah menjadi disamakan sampai tahun

2014, dan pada tahun 2014 memperoleh status dengan nilai terakreditasi "B".

SMA Muhammadiyah 5 Palembang merupakan sekolah yang resmi dan terdaftar baik pimpinan pusat dengan nomor (NPSN) 10609662 (dokumen sekolah). Selanjutnya dalam rentang waktu cukup lama (sekitar 22 tahun) SMA Muhammadiyah 5 Palembang telah mengalami 6 kali pergantian kepala sekolah, perodesasi pergantian kepala sekolah SMA Muhammadiyah 5 Palembang. pergantian jabatan kepala sekolah mengacu kepala kaida dasar dan menengah Muhammadiyah (DIKDASMEN) yang berlaku dimana seorang kepala sekolah boleh dipilih selama 2 periode secara berturut-turut dengan masa periode selama 4 tahun.

Dalam struktur pimpinan di SMA Muhammadiyah 5 Palembang hampir sama dengan SMA Negeri dan Swasta lainnya yang mewakili wakil kepala sekolah yaitu wakil sekolah bidang kurikulum, wakil sekolah bidang kesiswaan, dan wakil sekolah bidang sarana dan prasarana. Namun perbedaannya di SMA Muhammadiyah 5 Palembang juga mewakili wakil kepala sekolah bidang keislaman, kemuhammadiyah, dan bahasa arab (ISMUBA).

b. Tujuan Berdirinya sekolah SMA Muhammadiyah 5 Palembang

1. Membentuk manusia muslim beriman.
2. bertaqwa, berakhlak mulia, cakap, percaya diri sendiri, berdisiplin, bertanggung jawab, dan cinta tanah air

3. memajukan dan mengembangkan pengetahuan keterampilan serta beramal menuju terwujudnya masyarakat islam adil dan mammur yang diridhoi Allah Subhanahu Wata'ala.

c. Visi dan Misi Sekolah

1. Visi

Unggul dalam berprestasi berdasarkan IMTAQ dan berwawasan IPTEK.

2. Misi

1. Membekali peserta didik dalam bidang iman dan taqwa yang di spesifikasikan pada tertib beribadah, mahir baca tulis Al-Quran dan berakhlak mulia.
2. Menyelenggarakan KBM yang menyenangkan, kreatif, berkualitas dan bertanggung jawab.
3. Mengoptimalkan pembinaan terhadap ekstrakurikuler sebagai wahana pengembangan diri siswa.
4. Meningkatkan sarana dan prasarana dan fasilitas pembelajaran
5. Meningkatkan kualitas tenaga pendidikan dan kependidikan menjadi tenaga profesional melalui pendidikan dan pelatihan.

d. Sarana dan Prasarana SMA Muhammadiyah 5 Palembang

Sarana dan prasarana diperlukan, untuk membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan mutu pendidikan. Berikut adalah keadaan sarana dan prasarana yang terdapat di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Tabel 5

Sarana dan prasarana SMA Muhammadiyah 5 Palembang

NO	Jenis/nama	Jumlah
1	Ruang belajar	12 buah
2	Ruang guru	1 buah
3	Ruang kepala sekolah	1 buah
4	Masjid	1 buah
5	Perpustakaan	1 buah
6	Toilet siswa	2 buah
7	Toilet guru	2 buah
8	Lapangan olah raga	1 buah
9	Pos penjaga	1 buah
10	Laboratorium	1 buah

e. Keadaan Tenaga Pengajar SMA Muhammadiyah 5 Palembang

Sebagai seorang pendidik, dalam sebuah pendidikan formal maupun nonformal, diharapkan

mampu untuk memberikan semangat dalam memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Serta diharapkan guru lebih bisa membangkitkan motivasi belajar siswa agar lebih aktif dan giat dalam belajar. Maka dari itu, diharapkan juga agar guru memiliki kemampuan dan pengalaman yang lebih, agar dapat memudahkan dalam melaksanakan perannya, dalam membimbing dan mengarahkan siswa agar menjadi lebih baik.

Adapun aktivitas kegiatan di SMA Muhammadiyah 5 Palembang pada hari senin sampai kamis masuk jam 12.30 sampai dengan jam 17.30, untuk hari jum'at dan sabtu itu masuk pada jam 13.00 sampai jam 16.30. sebelum jam belajar dimulai siswa diwajibkan membaca ayat suci Al-Qur'an terlebih dahulu. Kemudian ketika adzan berkumandang siswa dan guru shalat berjama'ah dan aktivitas mengajar dihentikan sejanak untuk shalat. Cara mengajar disana juga sama seperti disekolah yang lain, hanya saja berberda kegiatannya. SMA Muhammadiyah 5 Palembang sangatlah ketat dar segi peraturan, tetapi ada saja ssiwa yang masih melanggar aturan-aturan yang ada, dalam segi pertemanan pada saat diobservasi siswa lebih banyak berkumpul bersama temannya daripada sendiri-sendiri baik dikelas maupun pada saat istirahat atau sedang melakukan kegiatan.

f. Keadaan siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang

Adapun data siswa yang terhitung dari tahun ketahun jumlah siswanya semakin meningkat. Tetapi disini hanya yang didapat Data siswa tahun ajaran 2016-2017 yang memiliki jumlah siswa kelas XI sebanyak 160 orang. Siswa laki-laki yang berjumlah 59 orang, sedangkan siswa perempuan berjumlah 101 orang. Berdasarkan frekuensi antara siswa laki-laki dan perempuan terlihat jumlah siswa perempuan lebih banyak. Adapun bagian dari kelas terbagi menjadi XI.IPA 1, XI.IPA II, XI.IPS 1, XI.IPS II.

4.2 **Persiapan Penelitian**

Persiapan penelitian merupakan tahap awal yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian di lapangan. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti yaitu :

a) **Persiapan Administrasi**

Persiapan administrasi dalam penelitian ini, terdiri dari pengurusan surat try out dan izin penelitian. Surat izin penelitian ini dikeluarkan oleh Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Raden Fatah Palembang dengan nomor: Un.09/IX/PP.09/05/2017 pada tanggal 10 Mei 2017, yang ditujukan kepada kepala sekolah SMA Nurul Iman Palembang. Kemudian surat ini mendapat balasan, dari kepala sekolah SMA Nurul Iman Palembang dengan nomor 158/SMA-NI/SR-2/V/2017 yang dikeluarkan pada tanggal 17 Mei 2017. Serta ditujukan kepada kepala sekolah SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Kemudian surat ini mendapat balasan, dari kepala sekolah SMA

Muhammadiyah 5 Palembang dengan nomor 48/KET/III.4/A/2017 yang dikeluarkan pada tanggal 15 Juni 2017 dari surat tersebut, menjelaskan bahwasanya peneliti benar melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

b) Persiapan Alat Ukur

Persiapan alat ukur yang dilakukan peneliti berupa penyusunan alat ukur yang akan digunakan dalam pengambilan data penelitian. Alat ukur yang digunakan untuk memperoleh data mengenai variabel Intensitas Bermain Game Online pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang yaitu dengan skala Intensitas Bermain Game Online mengacu pada pembuatan skala Likert yang dibuat sendiri oleh peneliti dan sebagian ada yang di modifikasi oleh penulis.

Berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain game online menurut Chaplin, *Random House Unabridged Dictionary*, Nashori, yaitu : Frekuensi, Lama Waktu, Perhatian Penuh, Emosional. Aspek tersebut kemudian di kembangkan menjadi 56 *item* pernyataan yang terdiri dari 28 *item favourable* dan 28 *item unfavourable*. Adapun sebaran *item (blue print)* skala intensitas bermain game online dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini:

Tabel 7
Blue Print Skala Intensitas Bermain Game Online

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online dalam satu hari	1,23,45	12,34,50	6
		Menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu	2,24	13,35	4
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	3,25	14,36	4
	Lama Waktu	Menghabiskan waktu bermain game online 3 jam dalam satu hari	4,26,46	15,37,51	6
		Menghabiskan waktu bermain game online 6 jam	5,27	16,38	4
		Menghabiskan waktu bermain game online 9 jam	6,28	17,39	4
	Perhatian Penuh	Melalaikan waktu makan, dan mandi	7,29	18,40	4
		Melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain	8,30	19,41	4
		Tidak memeperdulikan			

		yang ada disekelilingnya	9,31,47	20,42,52	6
	Emosional	Merasa senang dan bahagia	10,32,48,55	21,43,53,56	8
		Merasa Marah, Jengkel, dan Kesal	11,33,49	22,44,54	6
Total			28	28	56

Selanjutnya peneliti juga membuat sendiri dan sebagian ada yang di modifikasi oleh penulis alat ukur aspek-aspek kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Goleman yaitu : mengenali emosi sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan. Aspek tersebut kemudian di kembangkan menjadi 50 item yang terdiri dari 25 *item favorable* dan 25 *item unfavorable*. Adapun sebaran aitem (*blue print*) skala kecerdasan emosi sebagai berikut:

Tabel 8
Blue Print Skala Kecerdasan Emosi

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Kecerdasan Emosi	Mengenali emosi diri	Memahami penyebab timbulnya emosi	1,2,40	5,6	5
		Kepercayaan diri	3,4	7,8,41	5
	Mengelola	Mengendalikan	9,10	13,14,42	5

	emosi	emosi			
		Mengekspresikan emosi	11,12,49	15,16	5
	Memotivasi diri sendiri	Optimis	17,18	21,22,50	5
		Dorongan berprestasi	19,20,43	23,24	5
	Mengenali emosi orang lain (empati)	Peka terhadap perasaan orang lain	25,26,44	29,30	5
		Mendengarkan masalah orang lain	27,28	31,32,47	5
	Membina hubungan	Dapat bekerja sama	33,34,45	37,38,46	6
		Terampil berkomunikasi	35,36	39,48	4
JUMLAH			25	25	50

4.3 Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data melalui media skala Intensitas bermain game online dan kecerdasan emosi ini dilakukan dengan melakukan dua kali pengambilan data. Pengambilan data yang pertama adalah data yang dilakukan guna kepentingan uji coba atau TO (*try out*) sedangkan pengambilan data kedua guna penelitian. Penelitian menggunakan uji coba skala dengan alasan peneliti membuat sendiri alat ukur dari kedua variabel sesuai pendapat Arikunto ada dua jenis alat ukur yang pertama disusun oleh peneliti sendiri, dan jenis kedua adalah alat ukur yang sudah terstandar. Jika peneliti menggunakan alat ukur berstandar maka tidak terlalu dituntut untuk

mengadakan uji coba, sedangkan peneliti yang menggunakan alat ukur yang disusun sendiri tidak dapat melepaskan tanggung jawab mencoba intrumennya, apabila digunakan untuk pengumpulan data, alat ukur tersebut sudah layak (2006: 164) Penulis mengadakan uji coba juga didasarkan pada pendapat Suryabrata yang menyatakan bahwa syarat uji coba adalah subjek uji coba memiliki karakteristik yang sama dengan karakteristik subjek penelitian, disamping itu kondisi uji coba seperti waktu pelaksanaan, cara pelaksanaan, dan cara penyajian data instrument pengumpulan data penelitian juga harus sama dengan penelitian yang sebenarnya (2009: 55).

Adapun pelaksanaan penelitian uji coba ini dilakukan di Nurul Iman pada tanggal 17 Mei 2017 dan skala tersebut dibagikan kepada 150 subjek uji coba yang terdiri dari seluruh siswa kelas XI. Sedangkan penelitian dilakukan di SMA Muhammadiyah 5 Palembang pada tanggal 29 Mei 2017 dan skala tersebut dibagikan kepada 110 subjek penelitian yang terdiri dari seluruh siswa kelas XI. Proses pengambilan data penelitian disesuaikan dengan kesediaan guru karena peneliti tidak mau mengganggu proses belajar siswa.

Berikut adalah gambaran tentang validitas dan realibilitas kedua skala yang di analisis dengan bantuan *SPSS version 21.00 for windows*.

a. Validitas skala dan seleksi item

Seleksi item adalah penelitian yang menggunakan parameter indeks daya beda *item*, yang diperoleh dari

korelasi antara masing-masing *item* dengan skor total *item*, sehingga diklasifikasikan menjadi *item valid* dan *item gugur*. Batas kritis yang digunakan adalah 0,30 namun apabila dalam penyeleksian jumlah *item valid*, kurang dari setengah jumlah *item* maka boleh diturunkan menjadi 0,25 untuk batas koefisien korelasi minimum daya pembedanya dianggap memuaskan dan apabila kurang dari 0,25 dapat dinyatakan sebagai *item* yang memiliki daya diskriminasi rendah (Azwar, 2014:148) Dibawah ini adalah tabel yang didalamnya terdapat item yang telah diklasifikasikan menjadi *item valid* dan *item gugur* uji coba (*try out*)

Tabel 9

Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online

Uji Coba (Try out)

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online dalam satu hari	1,23,45	12,34,50	6
		Menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu	2*,24	13,35	3
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	3*,25	14,36*	2
		Menghabiskan waktu bermain game online 3 jam dalam satu	4,26,46	15,37,51*	5

	Lama Waktu	hari				
		Menghabiskan waktu bermain game online 6 jam	5*,27	16*,38*	1	
			Menghabiskan waktu bermain game online 9 jam	6,28	17*,39*	2
	Perhatian Penuh	Melalaikan waktu makan, dan mandi	7,29*	18*,40*	1	
		Melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain	8,30	19*,41*	2	
		Tidak memeperdulikan yang ada disekelilingnya	9,31,47*	20*,42*,52	3	
	Emosional	Merasa senang dan bahagia	10*,32*,48*,55*	21*,43,53*,56*	1	
		Merasa Marah, Jengkel, dan Kesal	11,33*,49*	22*,44*,54*	1	
	Total			17	10	27

Keterangan*: item gugur

Maka item yang diatas 0,25 sebanyak 27 item sedangkan untuk item yang dibawah 0,25 sebanyak 29 item. Rentang yang dibawah 0,25 didapatkan bergerak dari angka -0,550 sampai 0,559. Setelah item-item yang gugur tersebut dikeluarkan maka distribusi

sebaran item pada skala kecerdasan emosi berubah menjadi seperti yang tampak pada tabel berikut :

Tabel 10

**Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online
Setelah Uji Coba (Untuk Penelitian)**

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online dalam satu hari	1(1),23(12), 45 (24)	12(8),34(20), 50(26) 139	6
		Menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu	2,24(13)	13(9),35(21)	4
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	3,25(14)	14(10),36	4
	Lama Waktu	Menghabiskan waktu bermain game online 3 jam dalam satu hari	4(2),26(15), 46 (25)	15(11),37 (22),51	6
		Menghabiskan waktu bermain game online 6 jam	5,27(16)	16,38	4
		Menghabiskan waktu bermain game online 9 jam	6(3),28(17)	17,39	4
	Perhatian Penuh	Melalaikan waktu makan, dan mandi	7(4),29	18,40	4
		Melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain	8(5),30(18)	19,41	4
		Tidak memeperdulikan yang ada disekelilingnya	9(6),31(19), 47	20,42,52(27)	6
	Emosional	Merasa senang dan bahagia	10,32,48,55	21, 43(23), 53,56	8
		Merasa Marah, Jengkel, dan Kesal	11(7),33,49	22,44,54	6
Total			28	28	56

Keterangan (): penomoran baru

Tabel 11
Blueprint Skala Intensitas Bermain Game Online
Pada saat Penelitian

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total	
Intensitas Bermain Game Online	Frekuensi	Menghabiskan waktu bermain game online dalam satu hari	1, 12, 24	8, 20, 26 141	6	
		Menghabiskan waktu bermain game online dalam seminggu	13	9, 21	4	
		Menghabiskan waktu dalam 3 hari	14	10	2	
	Lama Waktu	Menghabiskan waktu bermain game online 3 jam dalam satu hari	2, 15, 25	11, 22	5	
		Menghabiskan waktu bermain game online 6 jam	16	-	1	
		Menghabiskan waktu bermain game online 9 jam	3, 17	-	2	
	Perhatian Penuh	Melalaikan waktu makan, dan mandi	4	-	1	
		Melalaikan waktu sekolah dan janji dengan orang lain	5, 18	-	2	
		Tidak memeperdulikan yang ada disekelilingnya	6,19	27	3	
	Emosional	Merasa senang dan bahagia	-	23	1	
		Merasa Marah, Jengkel, dan Kesal	7	-	1	
	Total			17	10	27

Setelah dilakukan penelitian, maka terdapat *item* yang telah diklasifikasikan menjadi *item valid* dan *item gugur*. Seperti yang terlihat dalam tabel di atas skala bermain game online terdiri dari 56 *item*, namun setelah dianalisis terdapat 2 *item gugur* dan 58 *item* yang dinyatakan *valid*.

Di bawah ini adalah tabel *item* skala kecerdasan emosi yang di dalamnya terdapat *item* yang telah

diklasifikasikan menjadi *item valid* dan *item gugur (try out)*.

Tabel 12
Item Skala Kecerdasan Emosi (*try out*)

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total	
Kecerdasan Emosi	Mengenali emosi diri	Memahami penyebab timbulnya emosi	1*,2,40	5*,6	3	
		Kepercayaan diri	3,4	7*,8,41*	3	
	Mengelola emosi	Mengendalikan emosi	9*,10	13,14,42*	3	
		Mengekspresikan emosi	11,12,49*	15*,16	3	
	Memotivasi diri sendiri	Optimis	17,18	21,22*,50*	3	
		Dorongan berprestasi	19,20,43	23,24	5	
	Mengenali emosi orang lain (empati)	Peka terhadap perasaan orang lain	25,26,44	29,30	5	
		Mendengarkan masalah orang lain	27,28	31,32,47	5	
	Membina hubungan	Dapat bekerja sama	33,34,45	37*,38*,46*	3	
		Terampil berkomunikasi	35,36	39*,48*	2	
	JUMLAH			22	13	35

Keterangan*: Item gugur

Maka item yang diatas 0,25 sebanyak 35 item sedangkan untuk item yang dibawah 0,25 sebanyak 15 item. Rentang yang dibawah 0,25 didapatkan bergerak dari angka -0,026 sampai 0,528. Setelah item-item yang gugur tersebut dikeluarkan maka distribusi sebaran item pada skala kecerdasan emosi berubah menjadi seperti yang tampak pada tabel berikut:

Tabel 13
Blueprint Skala Kecerdasan Emosi
Uji Coba (Untuk Penelitian)

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Kecerdasan Emosi	Mengenali emosi diri	Memahami penyebab timbulnya emosi	1, 2(1), 40(31)	5, 6(4)	5
		Kepercayaan diri	3(2), 4(3)	7, 8(5), 41	5
	Mengelola emosi	Mengendalikan emosi	9, 10(6)	13(9),14(10), 42	5
		Mengekspresikan emosi	11(7), 12(8), 49	15, 16(11)	5
	Memotivasi diri sendiri	Optimis	17(12),18 (13)	21(16), 22, 50	5
		Dorongan berprestasi	19(14),20 (15),43 (32)	23(17),24 (18)	5
	Mengenali emosi orang	Peka terhadap perasaan orang lain	25(19), 26(20),44	29(23),30 (24)	5

	lain (empati)		(33)		
		Mendengarkan masalah orang lain	27(21) 28(22)	31(25),32 (26), 47(35)	5
	Membina hubungan	Dapat bekerja sama	33(27),34 (28),45 (34)	37, 38, 46	6
		Terampil berkomunikasi	35(29),36 (30)	39, 48	4
JUMLAH			25	25	50

Keterangan (): Penomoran baru

Tabel 14
Blueprint Skala Kecerdasan Emosi
Uji Coba (Penelitian)

Variabel	Aspek	Indikator	<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	Total
Kecerdasan Emosi	Mengenali emosi diri	Memahami penyebab timbulnya emosi	1, 31	4	3
		Kepercayaan diri	2, 3	5	3
	Mengelola emosi	Mengendalikan emosi	6	9, 10	3
		Mengekspresikan emosi	7, 8	11	3
	Memotivasi diri sendiri	Optimis	12, 13	16	3
		Dorongan berprestasi	14, 15, 32	17, 18	5

	Mengenali emosi orang lain (empati)	Peka terhadap perasaan orang lain	19, 20, 33	23, 24	5
		Mendengarkan masalah orang lain	21, 22	25, 26, 35	5
	Membina hubungan	Dapat bekerja sama	27, 28, 34	-	3
		Terampil berkomunikasi	29, 30	-	2
JUMLAH			25	13	35

b. Uji Reliabilitas

Adapun hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari uji coba skala kecerdasan emosi menunjukkan *Alpha Cronbach* sebesar 0,857 sebelum item dikeluarkan, namun setelah item dikeluarkan maka *Alpha Cronbach* berubah menjadi 0,869. Maka dengan demikian skala kecerdasan emosi dapat dikatakan reliabel.

4.4 Hasil Penelitian

4.4.1 Kategorisasi Hasil Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari variabel *intensitas bermain game online* dengan *kecerdasan emosi*. variabel ini dapat diuraikan setelah penyajian tabel deskripsi data penelitian. Dalam tabel deskripsi data penelitian tersebut akan diketahui skor X yang diperoleh *empirik* dan skor X yang dimungkinkan *hipotetik* yang masing-masing skor memiliki X maksimal, X minimal, *mean* dan standar deviasi.

Skor X yang diperoleh *empirik* didapat dari tabel deskriptif statistik dengan bantuan program SPSS (*Statistical Product for Service Solution*) versi 20 *for windows* sedangkan untuk skor X yang dimungkinkan

hipotetik didapat dari proses penggunaan rumus statistika secara manual. Dalam hal ini, untuk mengetahui skor X maksimal dan minimal pada skor X *hipotetik* diperoleh melalui jumlah item yang valid pada masing-masing variabel penelitian. Item yang dinyatakan valid akan dikalikan dengan 1 untuk mengetahui skor X minimal. Sementara untuk mengetahui skor X maksimal, didapat dari hasil perkalian antara item yang valid dengan 4. Kemudian untuk mengetahui mean pada skor X *hipotetik*, didapat dari hasil penjumlahan antara skor X maksimal ditambah skor X minimal dan dibagi 2, dan untuk mengetahui standar deviasi pada skor X *hipotetik* diperoleh dengan pengurangan skor X maksimal dengan skor X minimal dibagi dengan 6 (2012: 86).

Selanjutnya, bila diterapkan berdasarkan rumus statistika yang telah diuraikan di atas, maka skor X minimal *hipotetik* didapat sebesar 22(22×1) untuk *intensitas bermain game online* dan 33(33×1) untuk skala *kecerdasan emosi*, angka ini sesuai dengan item yang dinyatakan valid. Sementara untuk skor X maksimalnya didapat sebesar 88(22×4) untuk skala *intensitas game online*, dan 132(33×4) untuk skala *kecerdasan emosi*, dan untuk mean skor X *hipotetik* didapat sebesar 55($88+22:2$) untuk skala *intensitas bermain game online*, dan 82.5($132+33:2$) untuk skala *kecerdasan emosi*. Sementara untuk standar deviasi skor X *hipotetik* diperoleh angka sebesar 11 ($88-22:6$) untuk *intensitas bermain game online* dan 16.5 ($132-33:6$) untuk skala *kecerdasan emosi*.

Selanjutnya untuk masalah kategorisasi, perlu diketahui terlebih dahulu perbandingan antara *mean empirik* (ME) dengan *mean hipotetik* (MH) karena untuk tiap skor *mean empirik* yang nilainya lebih tinggi secara signifikan dari skor *mean hipotetik*, maka bisa dianggap bahwa kelompok subjek penelitian memiliki indikator perilaku yang tinggi mengenai variabel yang diteliti. Sebaliknya, jika skor *mean hipotetik* yang nilainya lebih besar secara signifikan dari pada skor *mean empirik* maka bisa dianggap bahwa kelompok subjek penelitian memiliki indikator perilaku yang rendah mengenai variabel yang diteliti. Selengkapnya perbandingan antara *mean empirik* dan *mean hipotetik* untuk variabel *intensitas bermain game online* dengan *kecerdasan emosi* pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 15

Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Skor X yang digunakan (<i>empirik</i>)				Skor X yang digunakan (<i>hipotetik</i>)				Ket
	X min	X max	Mean	SD	X min	X max	Mean	SD	
<i>Intensitas bermain game online</i>	47	94	73,84	9,537	22	88	55	11	ME>MH
<i>Kecerdasan emosi</i>	79	132	105,60	13,44 4	33	132	82,5	16,5	ME>MH

Keterangan :**SD** : Standar Deviasi**ME** : *Mean Empirik***MH** : *Mean Hipotetik*

Berdasarkan tabel di atas, dapat di lihat bahwa *mean empirik* pada variabel *intensitas bermain game online* dan *kecerdasan emosi* lebih tinggi dengan *mean hipotetik* nya, yang artinya bahwa *intensitas bermain game online* dan *kecerdasan emsosi* SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Selanjutnya, setelah mengetahui skor *hipotetik* (MH) skala *intensitas bermain game online*, maka akan dilakukan penggolongan dalam tiga kategorisasi tingkat pada *Intensitas bermain game online* pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang, pada skala *intensitas bermain game online* kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah dengan ketentuan bahwa skor 83,377 sebagai nilai untuk kategorisari tinggi dan skor di bawah 64,303 sebagai nilai untuk kategorisasi rendah sementara untuk skor kategorisasi sedang, nilai berada di atas atau sama dengan 83,377 dan kurang dari 64,303. Berikut ini, disajikan deskripsi kategorisasi skala *intensitas bermain game online*, yang digunakan untuk mengetahui kategorisasi *intensitas bermain game online* pada siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang

Tabel 16
Kategorisasi Skor Skala *Intensitas Game Online*

Skor	Kategori	N	Persentase
$x > 83,377$	Tinggi	26	23,6%
$83,377 \leq x < 64,303$	Sedang	65	59,1%
$X < 64,303$	Rendah	19	17,3%
Total		110	100,0%

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui bahwa dari 110 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang sebagai sampel penelitian, terdapat 26 atau 23,6% orang yang memiliki *intensitas bermain game online* tinggi, 65 atau 59,1% orang yang memiliki *intensitas bermain game online* yang sedang, dan 19 atau 17,3% orang yang memiliki *intensitas bermain game online* yang rendah.

Dari ketiga kategorisasi tersebut dapat disimpulkan yang menduduki kategorisasi dengan jumlah terbanyak yakni pada kategori sedang yang berjumlah 65 atau 59,1 % orang, seseorang yang memiliki *intensitas bermain game online* dalam kategori sedang dapat dikatakan cukup, yang artinya masih tergolong dalam *intensitas bermain game online* yang cukup baik Adapun rumus statistik yang digunakan untuk mengetahui nilai dari masing-masing kategorisasi yaitu :

Tabel 17
Rumus 3 Kategori

	Kategori
$X \geq (\mu + 1,0 \sigma)$	Tinggi
$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$	Sedang
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	Rendah

Keterangan :

σ = deviasi

μ = Mean teoritik

Sedangkan untuk penggolongan dalam tiga kategorisasi *kecerdasan emosi* pada siswa kelas XI SMA Muhammdiyah 5 Palembang, pada skala *kecerdasan emosi* kategorisasi tinggi, sedang, dan rendah dengan ketentuan bahwa skor 119,044 sebagai nilai untuk kategorisari tinggi dan skor di bawah 92,156 sebagai nilai untuk kategorisasi rendah. Sementara untuk skor kategorisasi sedang, nilai berada di atas atau sama dengan 119,044 dan kurang dari 92,156. Berikut ini disajikan deskripsi kategorisasi skala *kecerdasan emososi* yang digunakan untuk mengetahui masing-masing nilai

kategorisasi *kecerdasan emosi* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Tabel 18

Kategorisasi Skor Skala *kecerdasan emosi*

Skor	Kategori	N	Persentase
$x > 119,044$	Tinggi	21	19,1%
$119,044 \leq x < 92,156$	Sedang	65	59,1%
$X < 92,156$	Rendah	24	21,8%
Total		110	100,0%

Berdasarkan tabel di atas, maka diketahui bahwa dari 110 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang yang dijadikan sebagai sampel penelitian, terdapat 21 atau 19,1% orang yang memiliki *kecerdasan emosi* tinggi, 65 atau 59,1% orang yang memiliki *kecerdasan emosi* yang sedang, dan 24 atau 21,8% orang yang memiliki *kecerdasan emosi* yang rendah.

Dari ketiga kategorisasi tersebut dapat disimpulkan yang menduduki kategorisasi dengan jumlah terbanyak yakni pada kategori sedang yang berjumlah 65 atau 59,1% orang, seseorang yang

memiliki *kecerdasan emosi* dalam kategori sedang dapat dikatakan cukup, artinya seseorang dapat menentukan mana yang bagus dan yang tidak.

1. Uji Prasyarat

Uji normalitas dan uji linieritas merupakan syarat sebelum melakukan uji analisis *product moment* dengan maksud agar kesimpulan yang ditarik tidak menyimpang dari kebenaran yang seharusnya didapatkan.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normalitas sebaran data penelitian, yaitu jika taraf signifikan lebih dari 0,05 ($p > 0,05$) berarti data berdistribusi normal. Sebaliknya, jika taraf signifikan kurang dari 0,05 ($p < 0,05$), maka data berdistribusikan tidak normal (2014: 67) Hasil uji normalitas terhadap variabel *intensitas bermain game online* dan *kecerdasan emosi* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 19
Deskripsi Hasil Uji Normalitas

Variabel	K-S Z	Sig.	Keterangan
<i>Intensitas Bermain Game Online</i>	0,912	0,376	Normal
<i>Kecerdasan Emosi</i>	0,844	0,474	Normal

Berdasarkan tabel deskripsi hasil uji normalitas di atas, maka dapat dipahami bahwa:

- a) Hasil uji normalitas terhadap variabel *intensitas bermain game online* diperoleh nilai K-SZ sebesar 0,912 dan memiliki nilai Signifikan = 0,376. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa $p = 0,376 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa data *intensitas bermain game online* berdistribusi normal
- b) Hasil uji normalitas terhadap variabel *kecerdasan emosi* diperoleh nilai K-SZ sebesar 0,844 dan memiliki nilai Signifikan = 0,474. Berdasarkan data tersebut, maka dapat dikatakan bahwa $p = 0,474 > 0,05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa data variabel *kecerdasan emosi* berdistribusi normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas ini dilakukan pada kedua variabel dengan menggunakan korelasi *bivariate person*, yaitu untuk melihat hubungan antara dua variabel dengan jenis skala *interval/ratio (scale)* dan data terdistribusi normal (2012: 199) Variabel yang hendak diuji yaitu variable *intensitas bermain game online* dan *kecerdasan emosi*. Kaidah uji yang digunakan adalah "jika $p < 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel tergantung (Y) dinyatakan linier. Sebaliknya, jika $p > 0,05$, maka hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel tergantung (Y) dinyatakan tidak linier" (2014: 73) Hasil uji linieritas antara kedua variabel tersebut dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 20
Deskripsi Hasil Uji Linieritas

Variabel	R Square	Sig.	Keterangan
<i>Intensitas bermain game online >< kecerdasan emosi</i>	0,381	0,000	Linier

Berdasarkan tabel deskripsi hasil uji linieritas di atas, maka diketahui bahwa nilai signifikansi (p) = 0,000, menunjukkan bahwa $p < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *intensitas bermain game online* dan *kecerdasan emosi* berkorelasi linier.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini dimaksudkan untuk menguji ada tidaknya hubungan variabel X (*Intensitas bermain game online*) terhadap variabel Y (*Kecerdasan Emosi*). Perhitungan statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *Product Moment* dengan menggunakan bantuan program SPSS 20 *for windows*.

Hasil uji hipotesis antara kedua variabel tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 21
Deskripsi Hasil Uji Hipotesis

Variabel	r	Sig. (p)	Keterangan
<i>Intensitas bermain game online >< kecerdasan emosi</i>	-0,617	0,000	Sangat Signifikan

Berdasarkan hasil analisis di atas nilai koefisien korelasi antara variabel *intensitas bermain game online*

dengan kecerdasan emosi adalah $-0,617$. Hal ini menunjukkan tingkat hubungan yang sedang antara variabel intensitas bermain game online dengan variabel kecerdasan emosi. Dan nilai signifikansi sebesar $0,000$ dimana $p < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada Siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi bersifat negatif. Arah hubungan negatif ini menjelaskan berarti semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

4.5 Pembahasan

Setelah dilakukan analisis *product moment* yang digunakan untuk menentukan hubungan antara dua variabel penelitian, yaitu *intensitas bermain game online* dengan *kecerdasan emosi* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Berdasarkan hasil perhitungan statistik yang telah dilakukan menunjukkan bahwa *intensitas bermain game online* memiliki hubungan signifikan, dengan *kecerdasan emosi* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Hasil penelitian ini dibuktikan dengan nilai koefisien korelasi yang menunjukkan angka dengan $-0,617$ nilai sig. $0,000$ dimana $p < 0,05$. maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Ada hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada Siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi bersifat negatif. Arah hubungan negatif ini menjelaskan berarti semakin tinggi intensitas bermain game online maka semakin rendah kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang.

Di lihat dari kategorisasi pada persentase tingkat intensitas bermain *game online*, sebagian besar siswa memiliki tingkat intensitas bermain game online sebanyak 23,6% (26 orang), seseorang yang mempunyai intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat diartikan sebagai intensitas bermain *game online* yang baik. Sebagian berada pada kategori sedang yaitu sebanyak 59,1 % (65 orang), seseorang yang memiliki intensitas bermain *game online* dalam kategori sedang dapat dikatakan cukup yakni, intensitas bermain *game online* yang positif ditunjukkan untuk melatih sistem sensorimotorik.

Selanjutnya, sebagian lagi berada pada kategori rendah 17,3% (19 orang) dapat diinterpretasikan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* yang rendah dapat diartikan kurang, yakni menyebabkan siswa males belajar.

Berdasarkan kategorisasi pada persentase skala kecerdasan emosi, sebanyak 19,1 % (21 orang) yang memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, yang dapat diartikan kecerdasan emosi yang termasuk dalam kategori tinggi ini karena kecerdasan emosi dapat memahami secara lebih efektif terhadap kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri dan orang lain.

Sedangkan yang berada dikategori sedang sebanyak 59,1% (65 orang), yang mana seseorang berada pada kategori sedang dapat diartikan cukup memiliki *kecerdasan emosi* walaupun tidak terlalu tinggi pada kategori yang tinggi akan tetapi di mana, seseorang mampu mengendalikan emosi serta mampu menahan diri dan mempunyai kekuatan berfikir positif dan optimis. Selanjutnya, berada pada kategorisasi rendah, yaitu sebanyak 21,8% (24 orang), yang dapat diartikan kurang mampu dalam mengendalikan emosinya sehingga tidak dapat menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang, yang memiliki persentase tertinggi untuk kategorisasi sedang pada intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi sehingga dapat diartikan cukup, apabila intensitas bermain *game online* yang positif ditunjukkan dengan kepuasan terhadap bermain game online, maka akan lebih mudah mengendalikan emosi sehingga membentuk kecerdasan emosi yang negatif.

Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Steinkuehler penggunaan media game telah menyebabkan penurunan dalam keterlibatan sipil dan sosial karena media game juga sebagai pengganti keterlibatan langsung dalam dunia sosial kontemporer. *Game online* juga membantu interaksi secara online, membantu melengkapi dan menyediakan dunia baru dan ide-ide. Namun manfaat sosial yang diperoleh setidaknya hanya dalam jangka pendek, karena

game online lebih khas bagi orang-orang yang malu pemalu, fanatik, ingin selalu terlihat menonjol dan mendapat perhatian yang memilih untuk mengisolasi diri dari orang lain (Ulfi Kholidiyah: 2013)

Kemudian dilakukan juga oleh penelitian Griffiths dkk mengatakan bahwa pemain game juga mengorbankan aktivitas yang lain agar bisa bermain game, maksud mengorbankan disini yaitu mengorbankan waktu yang terbuang sia-sia seperti waktu makan, tidur, sekolah, bekerja ataupun belajar, bersosialisasi dengan teman dan waktu untuk keluarga (Maria Yohanesti Gola Nuhan, (2016) *hubungan antara intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa kelas IV SDN jaranan kabupaten Yogyakarta*).

Sedangkan game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain. Dimana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Menurut Kim, Park, dkk game online adalah permainan yang bisa dimainkan oleh ribuan bahkan ratusan orang melalui internet dalam waktu yang sama. Adam dan Rollings juga mendefinisikan game online adalah permainan yang diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet.

Allah Swt menciptakan manusia untuk beribadah kepada-Nya dan menjadikan makhluk-Nya merupakan campuran antara daging dan ruh serta memberikan di dalamnya beberapa karakteristik yang menjadikan keberlangsungan dari suatu keadaan ke keadaan lainnya, yaitu senantiasa bergerak dan berpindah dan berpindah

antara kegiatan dengan kemalasan, serius dengan main-main serta letaatan dengan lawannya. Allah memberikan taufik kepada orang yang di dalam kegiatannya adalah ketaatan Allah.

Di antara rahmat dan hikma-Nya adalah menyediakan bagi manusia hal-hal yang mudah untuk melenyapkan berbagai pengaruh kejenuhan dan kebosanan setelah keseriusan dan aktivitas melalui hiburan dan permainan yang dibolehkan. Di kalangan remaja kebanyakan gemar bermain game online sebagai hiburan. Dimana game online ini ada dampak positif dan negatifnya. Dilihat dampak positif nya dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, dan bisa melatih kesabaran. Dan dampak negatifnya bisa merusak mata, menimbulkan ketagihan, menyebabkan keborosan, lalai dalam segala hal, serta menyia-nyiakan waktu yang terbuang yang sia-sia.

Waktu adalah kesempatan untuk memakmurkan akhirat dan membangun kebahagiaan. Sebaliknya waktu yang digunakan untuk menghancurkan akhirat dan kesengsaran yang panjang.

Terdapat dalam Surah Al-Ashr :2

إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ

Artinya : "Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian."

Maksudnya: Orang yang suka menghabiskan waktu dan lalai untuk mengingat Allah atau melakukan hal-hal yang tidak baik adalah termasuk orang-orang yang merugi semasa hidupnya. Maka dari itu jauhkan larangannya agar kita tergolong dari orang-orang yang beriman.

Bagi orang tua yang memiliki anak usia remaja seharusnya agar lebih berhati-hati dan lebih teliti dalam mengawasi dan mendidik anak agar tidak terjebak dalam pergaulan dan kemajuan teknologi yang dapat merugikan anak.

Adapun ayat lain yang menjelaskan tentang bahwa yang menyia-nyia kan waktu adalah orang-orang yang merugi seperti : Qs. Al-Munafiqun 9

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تُلْهِكُمْ ءَمْوَالُكُمْ وَلَا أَوْلَادُكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَمَن يَفْعَلْ ذَٰلِكَ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخَٰسِرُونَ ٩

Artinya: Hai orang-orang beriman, janganlah hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barang siapa yang berbuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang merugi.

Maksudnya : sesungguhnya syaitan-syaitan itu dari golongan jin dan manusia, permainan atau hiburan itu telah membuat orang-orang melalaikan waktu, melalaikan diri dari mengingat Allah. Maka jangan lah kamu melalaikan hal-hal tersebut, apabila mereka melalaikan waktunya yang tidak berguna maka mereka termasuk orang-orang yang merugi.

Orang yang suka menyia-nyia kan waktu nya adalah orang yang sangat merugi, karena ia kehilangan menit-menit, jam-jam yang berharga yang sebenarnya dapat ia gunakan untuk belajar ibadah, beramal saleh, dan menyebarkan nasihat kebaikan. Oleh karena itu gunakanlah waktu yang bertabur pahala, bukan bertabur dosa dan lakukan lah hal-hal yang bermanfaat agar kita terhindar kesengsaraan di akhirat.

4.6 Kelemahan Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis masih menghadapi beberapa kekurangan yang dapat mempengaruhi dari proses penelitian yang dilakukan yaitu pertama, situasi kondisi siswa yang kurang efektif saat mengisi skala dikarenakan siswa melakukan pengisian skala pada saat siang hari yang membuat siswa sedikit kurang bersemangat dalam melakukan pengisian skala tersebut.

Kedua, jumlah item penelitian subjek yang di gunakan peneliti pada skala variabel X dan variabel Y banyak sehingga ada beberapa subjek yang mengeluh ketika mengisi skala yang telah di sediakan.

Ketiga, ada juga beberapa subjek ketika skala bukan berdasarkan keadaan subjek yang sebenarnya, tetapi seubjek mengisi skala berdasarkan melihat jawaban teman sebangkunya padahal sebelum mengisi skala peneliti telah menjelaskan bahwa tidaj ada jawaban benar atau salah dan setiap jawaban yang akan di isi akan di rahasiakan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perhitungan statistik dan hasil analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara variabel *intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi* adalah -0,617 dengan signifikansi hubungan kedua variabel sebesar 0,000. Hal ini dikarenakan $p < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka hal ini berarti *intensitas bermain game online* memiliki korelasi yang signifikan terhadap *kecerdasan emosi*. Dapat diartikan bahwa Semakin tinggi tingkat intensitas bermain game online yang dimiliki siswa maka semakin rendah kecerdasan emosi yang ada pada dirinya dan sebaliknya semakin rendah intensitas yang dimiliki siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang ada pada dirinya.

5.2 Saran

Adapun saran yang diajukan oleh peneliti dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa

Agar tidak menyalahgunakan waktunya seperti membolos sekolah, malas belajar, dan meninggalkan shalat.

2. Bagi sekolah

Agar dapat mengontrol siswanya dijam-jam belajar supaya siswa lebih aktif didalam kelas dan membuat peraturan lebih diperketat agar siswa tidak keluar masuk pada jam sekolah.

3. Bagi orang tua

Agar lebih cermat dalam mengawasi dan mendidik anak dalam kemajuan teknologi yang ada karena dapat menimbulkan pengaruh negatif yang dapat merugikan anak

4. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran kepada masyarakat secara umum agar lebih memanfaatkan teknologi secara tepat dan ikut mengawasi perkembangan remaja di sekitarnya

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, yang tertarik meneliti tentang hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi, hendaknya dapat melakukan uji coba data dengan jumlah item 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

- Adya Baskara, Helly P. Soetjipto & Nurhayati Atamimi, *Kecerdasan Emosi Ditinjau Dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi*, Jurnal Psikologi, Vol 35/2, 101-115, Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Arikunto Suharsimi, 2006, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Azwar, Syarifudin, 2014, *Tes Prestasi (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar) Edisi 2*, Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Azwar, Saifuddin, 2011, *Metode Penelitian*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Walgito Bimo, *Pengantar Psikologi Umum*, edisi V, Yogyakarta: Andi offset.
- Chaplin, James P, 2014, *Kamus Lengkap Psikologi*, edisi 16, Jakarta: Rajawali Pers.
- Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Harmoni*, Universitas Negeri Semarang, Cakrawala Pendidikan, 2013, Th. XXXII, No. 1
- Desmita, 2014, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung, Remaja Rosdakarya Offset.
- Elizabeth B.Hurlock, 1980, *Psikologi Perkembangan jilid 5*, Jakarta, Gelora Aksara Pratama.
- Eunike R. Rustiana, *Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosi Siswa Sekolah Dasar Melalui Pendidikan Jasmani Harmoni*, Cakrawala Pendidikan, Februari 2013, Th. XXXII, No. 1.
- Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengalaman Ibadah Shalat Pada Anak Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Harvien Amelia Hardanti dkk, *Faktor-faktor Yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah*, Volume 1 nomor 3 Desember 2013.

- Herlen Kartini, jurnal, *Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensi Berprilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R Soeratman Samarinda*, 2016, Vol 4 ,No 4.
- H. Sunarto dan B. Agung Hartono, 2013, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta, Rineka Cipta.
<http://www.netaddiction.com/whatis.htm>
<http://wartawarga.gunadarma/ac.id/2010/03/sejarah-perkembangan-game-2/pada>
- Ika Maryati, 2008, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Keyakinan Diri (Self-Efficacy) Dengan Kreativitas Pada Siswa Akselerasi*, Fakultas Psikologi Universitas muhammadiyah Surakarta.
- Imaniah Mafiroh, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresif Remaja* Pada Siswa Kelas XI Di Sma Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2012/2014.
- Irra Chrisyanti Dewi, 2015, *Psikologi Media*, Jakarta, Prestasi Pustakaraya.
- Ketut Swarjana, 2015, *Metode Penelitian Kesehatan (Edisi Revisi)*, Yogyakarta, Andi.
- Khairunnisa Nurbaiti dan Yuli Asmi Rozali, 2014, *Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Penyesuaian Sosial Pada Mahasiswa Baru*, Fakultas Psikologi Universitas Esa Unggul.
- Lurence E. Shapiro,1997, *Mengajarkan Emotional Intelligence*, Jakarta, Pustaka Utama
- Maria Yohanesti, *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi 6 Tahun ke-5 2016.
- Nurdin, *Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Penyesuaian Sosial Siswa Di Sekolah*, Jurnal Administrasi Pendidikan Vol. IX No. 1 April 2009.
- Rina Setiawati, 2015, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresi Remaja*, Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Rini Gustiana, *Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Resiliensi Pada Penghuni Lapas Di Kelas II A Samarinda*, Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda.
- 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
- Sofyan S.Willis. *Psikologi Pendidikan*, Bandung, Alfabeta, 2013.
- Singgih Santoso, 2012, *Aplikasi SPSS Pada Statistik Parametrik*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Sri Winarti, 2013, *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Interaksi Sosial Pada Siswa-Siswi SMK Kelas X dan XI Cendika Bangsa Kepanjen Malang*, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Sudarwan Danim, 2014, *Perkembangan Peserta Didik*, Bandung, Alfabeta.
- Sufren dan Yonathan Natanael, 2014, *Belajar Otodidak SPSS Pasti Bisa*, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- Sugiyono, 2014, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sumadi Suryabrata, 2009, *Metode Penelitian*, Jakarta: Rajawali Press.
- Taufan Akbar Haqq, 2016, *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Wernet" A,B, Dan C" Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Theresia Lumban, 2012, Skripsi, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Akademik*, Fakultas Ilmu Keperawatan, Depok.
- Ulfa Kholidiyah, 2013, Skripsi, *Hubungan Antara Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi*, fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah, Surakarta.

LAMPIRAN

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing
2. Surat Izin Penelitian
3. Surat Tanda Telah Melaksanakan Penelitian
4. Daftar Konsultasi Skripsi
5. Daftar Riwayat Hidup



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS PSIKOLOGI**

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI
UIN RADEN FATAH PALEMBANG
NOMOR : B. Mgt. / Un.09 / IX / PP.1.2 / 04 / 2018

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI STRATA SATU (S1)

- MENIMBANG :**
1. Bahwa untuk dapat menyusun skripsi yang baik, mahasiswa perlu dibimbing oleh tenaga ahli sebagai dosen pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang bertanggung jawab untuk membimbing mahasiswa dalam rangka penyelesaian penyusunan Skripsi.
 2. Bahwa untuk kelancaran tugas-tugas pokok tersebut perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan.
 3. Surat penunjukan Pembimbing *An. Hesse Agustin* tanggal, 26 April 2018.
- MENGINGAT :**
1. Peraturan Menteri Agama No. 55 Tahun 2015 tentang organisasi dan tata kerja UIN Raden Fatah Palembang.
 2. Keputusan Menteri Agama RI Nomor : 407 tahun 2000.
 3. Instruksi Direktur Bimbingan Islam Departemen RI Nomor KEP/PP.00.9/147/1965 tanggal 5 Juni 1965 tentang pelaksanaan SKS dan Program S1 UIN Raden Fatah.
 4. Instruksi Menteri Agama RI No.8/152/1994 tentang Pelaksanaan SKS Program S1 UIN Raden Fatah.
 5. Pedoman Akademik UIN Raden Fatah No. LXXV tahun 2004.
 6. Kep.Menag RI No. 31 tahun 2006 tentang Statuta UIN Raden Fatah Palembang.
 7. Peraturan Menteri Agama No. 55 tahun 2014 tentang penilahan dan pengabdian kepada masyarakat pada Perguruan Tinggi Agama.
 8. Peraturan Menteri Agama No. 16 tahun 2006 tentang persyaratan dinas di lingkungan Kementerian Agama.

M E N U T U S K A N

MENETAPKAN:
Pertama

Menunjuk Saudara :		
	N A M A	NIP
PEMBIMBING I	Dr. Muhammad Uyun, S.Psi, M.Si	197411152008011008
PEMBIMBING II	Tredho Fani Reza, MA	1601031051

Dosen Fakultas Psikologi UIN Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing pertama dan Pembimbing kedua Skripsi Mahasiswa Fakultas Psikologi atas nama Saudara :

N a m a : Hesse Agustin
N I M : 12353067
Program Studi : Psikologi Islam
Judul Skripsi : Intensi: bermula Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah Palembang

- Kedua** : Masa bimbingan : 25 April 2018 s/d 25 October 2018 (Selama 6 Bulan)
: Kepada pembimbing pertama dan pembimbing kedua tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi Judul/Kerangka Skripsi tersebut dengan sepengetahuan Fakultas.
- Ketiga** : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah/dibetulkan sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

DITETAPKAN : DI PALEMBANG
PADANGGAL : 26 April 2018
D e k a n,

RIS'AN RUSLI

Tembusan :

13. Rektor UIN Raden Fatah Palembang
14. Ketua Prodi Psikologi Islam pada Fakultas Psikologi
15. Mahasiswa yang bersangkutan

UIN Raden Fatah Palembang
Jl. Prof. Dr. H. Abdul Fatah No. 1, Km. 3,5 Palembang 30128
Telp. (0711) 554868 website : www.psikologi.uinradenfatih.ac.id





KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS PSIKOLOGI

Prof. K.H. Zainal Abidin Fikry No. 1 Km. 3,5 Palembang 30126 Telp. (0711) 354668 Fax. (0711) 356209 website : www.radenfatah.ac.id

Nomor : B-446/Un.09/DX/PP.09/06/2017
Lamp : 1 (satu) Eks
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Palembang, 07 Juni 2017

Kepada Yth.
Kepala SMA Muhammadiyah 5 Palembang
di-
Tempat

Assalamu'alaikum wr. wb.

Sehubungan dengan proses penyelesaian studi berupa penelitian dan penulisan karya ilmiah skripsi mahasiswa kami:

Nama	: Heske Agustin
NIM	: 12350069
Fakultas	: Psikologi
Program Studi	: Psikologi Islam (PI)
Rencana Tema skripsi	: Hubungan Antara <i>Intensitas Bermain Game Online</i> Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di Sma Muhammadiyah 5 Palembang

Maka dengan ini kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan Surat Izin Penelitian atas nama mahasiswa tersebut.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

A.n. Dekan
Wakil Dekan 1

Muhamad Uyun

- Tembusan:
1. Rektor UIN Raden Fatah Palembang (sebagai laporan);
 2. Kaprodi Psikologi Islam Fakultas Psikologi;
 3. Mahasiswa yang bersangkutan dan;
 4. Arsip.





MAJELIS PENDIDIKAN PASIR DAN MENENGA MUHAMMADIYAH
SMA MUHAMMADIYAH 5 SEKOJO
 TERAKREDITASI B
 Jl. Urip Sumoharjo-Watid AJZ Iir Telp. 718228 PALEMBANG 30118
 NDS.K.090.14.022 NPSN : 10.60.9662 NSS.30.2.11.60.022.032

SURAT KETERANGAN RISET
 NO. 48/KET/III.4/A/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMA Muhammadiyah 5 Palembang menerangkan bahwa mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang :

Nama : HESKE AGUSTIN
 NIM : 12350019
 Fakultas : Psikologi
 Program Studi : Psikologi Islam

benar telah melakukan penelitian riset di SMA Muhammadiyah 5 Palembang dari tanggal 29 – 30 Mei 2017, dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul :

"HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA SISWA KELAS XI di SMA MUHAMMADIYAH 5 PALEMBANG"

Surat Keterangan ini dibuat berdasarkan Surat Izin Wakil Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang Nomor : B-445/Uh.09/IX/PP.09/06/2017 tanggal 07 Juni 2017



Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 15 Juni 2017



DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Heske Agustin
 Nim : 12350069
 Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi Islam
 Pembimbing I : Dr. Muhammad Uyun M.Si
 Judul Skripsi : Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang

No	Hari/Tanggal	Saran dan Masukan	Paraf
1	10/4/2018	Teliti Cek tulisan babulint, babulint tentu bro 6 buku yg de. ke. ut lagip' sam lapin apuday	
2	18/4/2018	de. ke. ut lagip' sam lapin apuday	

DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Heske Agustin
 Nim : 12350069
 Fakultas/Jurusan : Psikologi/Psikologi Islam
 Pembimbing II : Iredho Fani Reza, S.Psi.I, MA.Si.
 Judul Skripsi : Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI DI SMA Muhammadiyah 5 Palembang

No	Hari/Tanggal	Saran dan Masukan	Paraf
	1.24/4/2018	* GT. * paparan * responstada Cami PBI	<i>P</i>
	2.24/4/2018	- ditambahkan - koneksi dengan wawancara	<i>P</i>

99

99

STADIUM REVISI SKRIPSI

No. 12350069







LEMBAR KONSULTASI REVISI SKRIPSI

NAMA : Hesko Agustin
 NIM : 12350069
 PRODI : PSIKOLOGI ISLAM
 FAKULTAS : PSIKOLOGI
 PENGUJI I : BUDIMAN, M.SI

No	Hari/Tanggal	Koreksi	Paraf
1	24/10/18 Senin, 1/10	- Perbaikan Tata Tulis	
2	Jumat, 1/10	- Grand Teori	
3	Senin 7/10	- Metapen, dan tata tulis	
4	Kamis 11/10	- Pembahasan	
5	Senin 25/10	ACC Penjudan	

LEMBAR KONSULTASI REVISI SKRIPSI

NAMA : Heske Agustin
 NIM : 12350069
 PRODI : PSIKOLOGI ISLAM
 FAKULTAS : PSIKOLOGI
 PENGUJI II : Alhamdu, M.Ed, P.Sy

No	Hari/Tanggal	Koreksi	Paraf
1.	18/5 ¹⁸	- Fenomena - Grand Teori	
2	4/6 ¹⁸	- Grand Teori	
3	5/6 ¹⁸	- Metode Penelitian	
4	6/6 ¹⁸	- Pengertian	
5	7/6 ¹⁸	- Pembahasan	
6	22/6 ¹⁸	- Acc pengitidan skripsi	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. IDENTITAS DIRI

Nama lengkap : Heske Agustin
Nama panggilan : Heske
Tempat, tanggal lahir : Palembang, 29 Juli
1994
Agama : Islam
Alamat : Jl. Sersan zaini RT
27 RW 11 No. 2812
Palembang
Nama Ayah : Saroji
Nama Ibu : Supriyati
Pekerjaan Ayah : Guru
Pekerjaan Ibu : Wirausaha

B. RIWAYAT PENDIDIKAN

1. Pendidikan Formal
 - a. SD N 51 PALEMBANG 2000-2006
 - b. SMP N 29 PALEMBANG 2006-2009
 - c. SMK N 1 PALEMBANG 2009-2012

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat dipertanggungjawabkan.

Palembang, 25 Mei 2018



Heske agustin

