

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Responden/Subyek Penelitian

Subyek penelitian yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 44 responden. Subyek tersebut dipilih berdasarkan karakteristik sampel penelitian, yaitu remaja yang bermain game *rising force*. Berikut ini adalah gambaran karakteristik sampel penelitian:

4.1.1 Gambaran Responden Penelitian Berdasarkan Usia

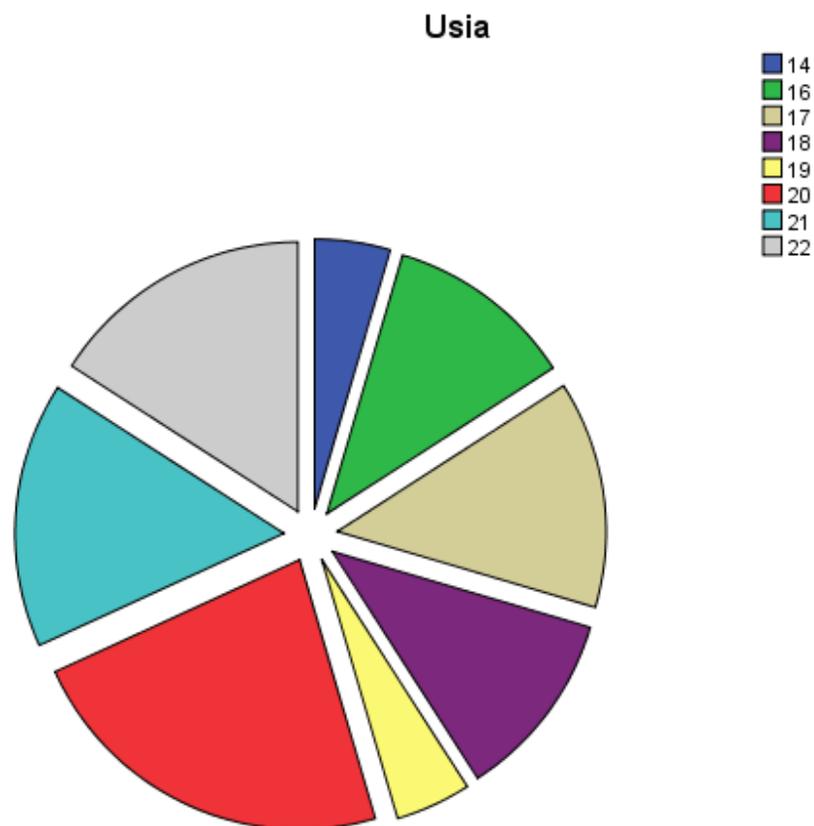
Berikut gambaran responden yang terbagi berdasarkan tahapan perkembangan remaja menurut Mappiare (dalam Moh. Ali & Moh. Asrori, 2004), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 sampai 22 tahun bagi pria. Dapat dilihat pada tabel 4.1,

Tabel 4.1 Data Distribusi Usia Subyek Penelitian

Usia	N	Persentase
14	2	4.5%
16	5	11.4%
17	6	13.6%
18	5	11.4%
19	2	4.5%
20	10	22.7%
21	7	15.9%
22	7	15.9%
Total	44	100%

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa jumlah subyek penelitian sebanyak 44, usia responden yang paling banyak 20 tahun dengan persentase 22.7% dan untuk yang paling sedikit usia 14 dan 19 tahun (4.5%). Jika digambarkan melalui grafik dapat dilihat pada grafik 4.1 berikut:

Grafik 4.1 Data Ditribusi Usia Subyek Penelitian



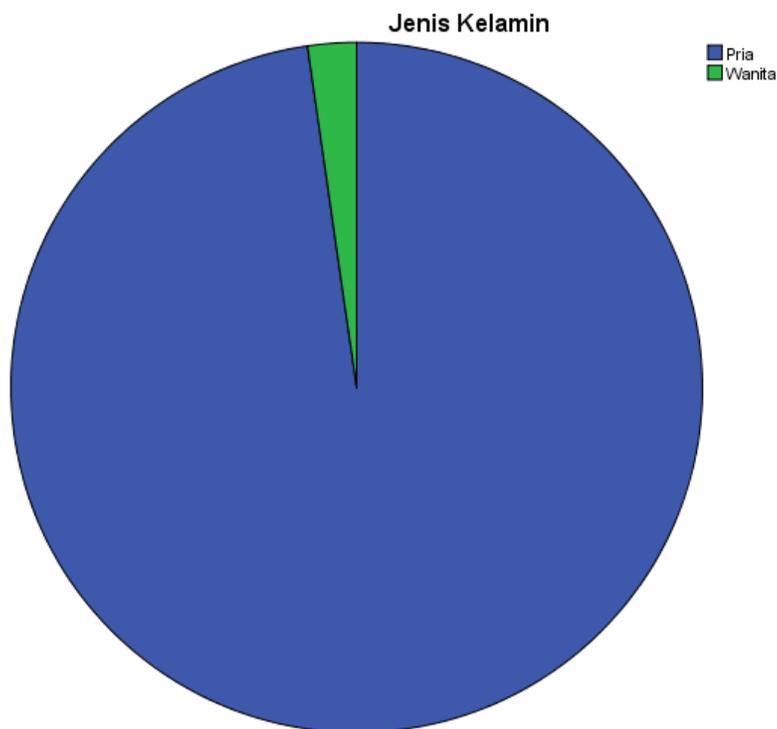
4.1.2 Gambaran Reponden Penelitian Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut gambaran responden penelitian yang berdasarkan jenis kelamin, Pria ataupun wanita. Dapat dilihat pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Data Distribusi Jenis Kelamin Subyek Penelitian

Jenis Kelamin	N	Persentase
Pria	43	97.7%
Wanita	1	2.3%
Total	44	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dapat diketahui jumlah subyek berdasarkan jenis kelamin yaitu pria sebanyak 43 orang (97.7%), dan wanita sebanyak 1 orang (2.3%). Jika digambarkan melalui grafik 4.2 dapat dilihat sebagai berikut:

Grafik 4.2 Data Distribusi Jenis Kelamin Subyek Penelitian

4.1.3 Gambaran Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

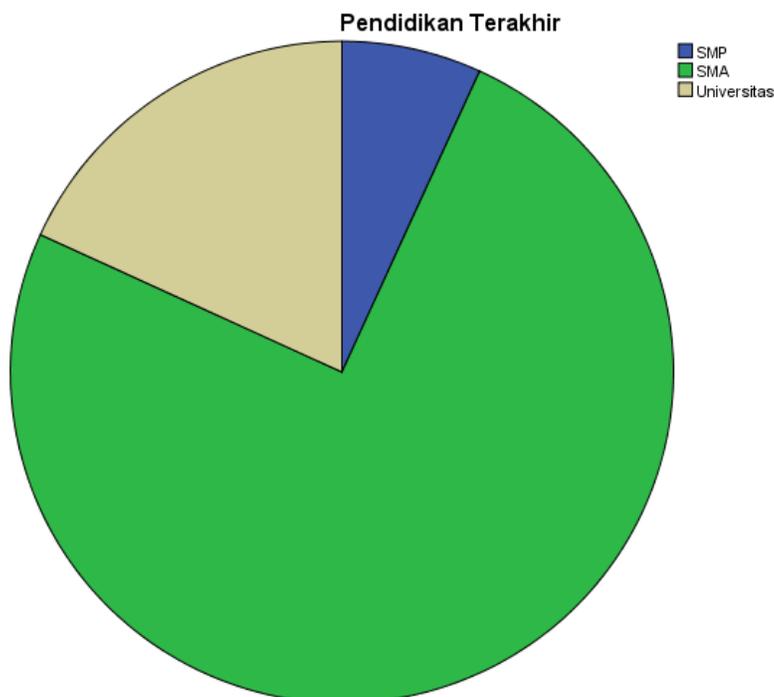
Berikut gambaran responden penelitian berdasarkan pendidikan terakhirnya, SD, SMP, SMA, atau Universitas. Dapat Dilihat pada tabel 4.3:

Tabel 4.3 Data Distribusi Pendidikan Terakhir Subyek Penelitian

Pendidikan Terakhir	N	Persentase
SD	0	0%
SMP	3	6.8%
SMA	33	75.0%
Universitas	8	18.2%
Total	44	100%

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui jumlah responden yang latar belakang pendidikan terakhirnya SMP sebanyak 3 orang (6.8%), SMA sebanyak 33 orang (75.0%), Universitas sebanyak 8 orang (18.2%). Jika digambarkan dapat dilihat melalui grafik 4.3 berikut:

Grafik 4.3 Data Distribusi Pendidikan Terakhir Subyek Penelitian



4.2 Prosedur Penelitian

4.2.1 Persiapan Penelitian

Pertama kali melakukan penelitian, terlebih dahulu mencari fenomena yang terjadi dikalangan remaja yang bermain game *rising force* di beberapa warnet. Tempat berada di sekitaran tempat tinggal di kawasan kelurahan kebonpala kecamatan makassar Jakarta timur. Para remaja yang bermain game *rising force* banyak yang mengeluarkan kata-kata kasar dan sampai memukul temannya saat ataupun sesudah bermain game.

Setelah menemukan fenomena, peneliti mencari sumber-sumber seperti dari media cetak, online, dan lainnya untuk mendukung fenomena yang sedang terjadi. Selanjutnya peneliti menentukan variabel penelitian dari fenomena yang didapat. Kemudian peneliti melakukan diskusi dengan dosen pembimbing yang telah ditunjuk dari pihak jurusan mengenai fenomena yang sedang terjadi dan variabel yang akan diteliti sampai pada akhirnya terpilih variabel yang baik untuk diteliti yaitu kecerdasan emosi dan agresivitas.

Langkah selanjutnya peneliti mencari literatur yang berhubungan dengan variabel kecerdasan emosi dan agresivitas. Untuk variabel kecerdasan emosi, peneliti menggunakan kuisisioner dan mengadaptasi alat ukur *Emotional Inteligence Questionnaire* yang dibuat oleh Daniel Goleman (1999). Alat ukur ini memiliki 5 aspek, yaitu: (1) Kesadaran Diri, (2) pengaturan Diri, (3) Motivasi, (4), Empati, (5), keterampilan sosial. Kuisisioner tersebut masih dalam Bahasa Inggris, sehingga peneliti harus melakukan *back translate* untuk menerjemahkan kuisisioner tersebut, dari sumber tersebutlah alat ukur dipilih dan diadaptasi pada penelitian ini. Setelah mendapatkan alat ukur kecerdasan emosional peneliti melakukan *expert judgement* yang dilakukan oleh dosen psikologi UNJ yang ahli dalam bidang tersebut.

Selanjutnya, untuk variabel agresivitas, peneliti mengadaptasi instrumen Buss dan Perry (1992). Setelah mendapatkan instrumen peneliti melakukan *back translate* untuk merubah Bahasa dari instrumen tersebut. Setelah mendapat instrumen agresivitas, peneliti melakukan *expert judgement* yang sama seperti dilakukan pada variabel kecerdasan emosi, yaitu dosen psikologi UNJ yang ahli pada bidang tersebut.

Setelah kedua variabel mendapatkan *expert judgment* peneliti melakukan tahap uji coba pada kedua alat ukur tersebut. Uji coba dilakukan menggunakan *google form* untuk mengetahui realibilitas dan validitas instrumen. Jumlah responden pada uji coba sebanyak 35 orang dengan total aitem sebanyak 79 yang terdiri dari 50 aitem kecerdasan emosional dan 29 aitem agresivitas. Setelah itu dilakukan analisis daya diskriminasi aitem yang tinggi dan hasilnya terdapat 43 aitem kecerdasan emosional yang memiliki daya diskriminasi tinggi dan 25 aitem agresivitas yang memiliki daya diskriminasi tinggi. Hingga terbentuklah instrument final sebanyak 68 aitem yang terdiri dari 43 aitem kecerdasan emosional dan 25 aitem agresivitas.

4.2.2 Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data penelitian dilakukan melalui *goggle form* dengan target yang mengisi berdomisili jabodetabek. Kuisisioner yang di tulis dalam *google form* selanjutnya di share melalui *email, facebook, line, whatsapp, dan bbm*. Waktu pengambilan data dilakukan selama 5 hari yaitu pada tanggal 1 Juli 2016 sampai 5 Juli 2016.

Proses pengambilan data dimulai dengan membuat *google form* dan menyebarkan melalui beberapa media internet dan media sosial serta meminta beberapa anggota sebuah komunitas *gamers rising force* mengisi *google form* yang sudah saya berikan. Pengambilan data dilakukan pada tanggal 1 Juli 2016 sampai 5 Juli 2016, untuk mendapatkan data penelitian final.

Setelah melakukan pengambilan data didapatkan sebanyak 44 orang responden yang terdiri dari 43 pria dan 1 wanita. Data tersebut diperoleh dari perolehan yang di berikan *google form*.

4.3 Hasil Analisis Data Penelitian

4.3.1 Data Deskriptif Kecerdasan Emosional

Pengukuran variabel kecerdasan emosional menggunakan kuisisioner Goleman (1999). Pada alat ukur yang sudah diadaptasi tersebut terdapat 43 aitem dengan jumlah

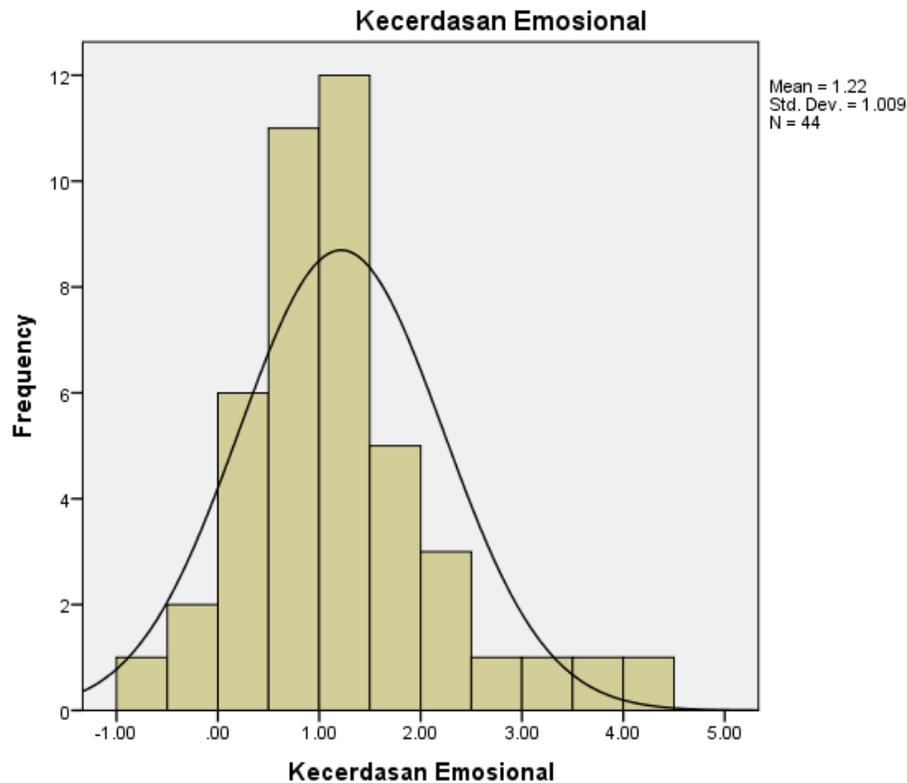
responden 44. Dari hasil pengambilan data didapatkan hasil sebagai berikut. Penghitungan skor menggunakan skor murni dari *spss* versi 22.0.

Tabel 4.4 Distribusi Deskriptif Data Kecerdasan Emosional

Pengukuran	Nilai
Mean	1.22
Median	1.18
Standar Deviasi	1.009
Varians	1.02
Nilai Minimum	-0.76
Nilai Maximum	4.29

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat bahwa variabel kecerdasan emosi memiliki mean 1.22, median 1.18, standar deviasi 1.01, varians 1.02, nilai minimum -0.76 dan nilai maximum 4.29. Berikut grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.4.

Grafik 4.4 Data Deskriptif Kecerdasan Emosional



4.3.1.1 Kategorisasi Kecerdasan Emosional

Kategorisasi kecerdasan emosional terdiri dari dua skor kategori yaitu tinggi dan rendah. Pengkategorian dilakukan dengan menggunakan hasil mean dari model *Rasch* dapat dilihat pada lampiran. Berikut penjelasan mengenai pembagian kategori skor variabel kecerdasan emosional:

Rendah Jika : $X < (\text{Mean} - \text{SD})$

$$X < 3.32 \text{ logit}$$

Sedang Jika : $(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + \text{SD})$

$$3.32 \text{ logit} \leq X \leq 3.99 \text{ logit}$$

Tinggi Jika : $X > (\text{Mean} + \text{SD})$

$$X > 3.99 \text{ logit}$$

Tabel 4.5 Kategorisasi Skor Kecerdasan Emosional

Keterangan	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X > 3.99 \text{ logit}$	4	9.1%
Sedang	$3.32 \text{ logit} \leq X \leq 3.99 \text{ logit}$	33	75.0%
Rendah	$X < 3.32 \text{ logit}$	7	15.9%
Total		44	100%

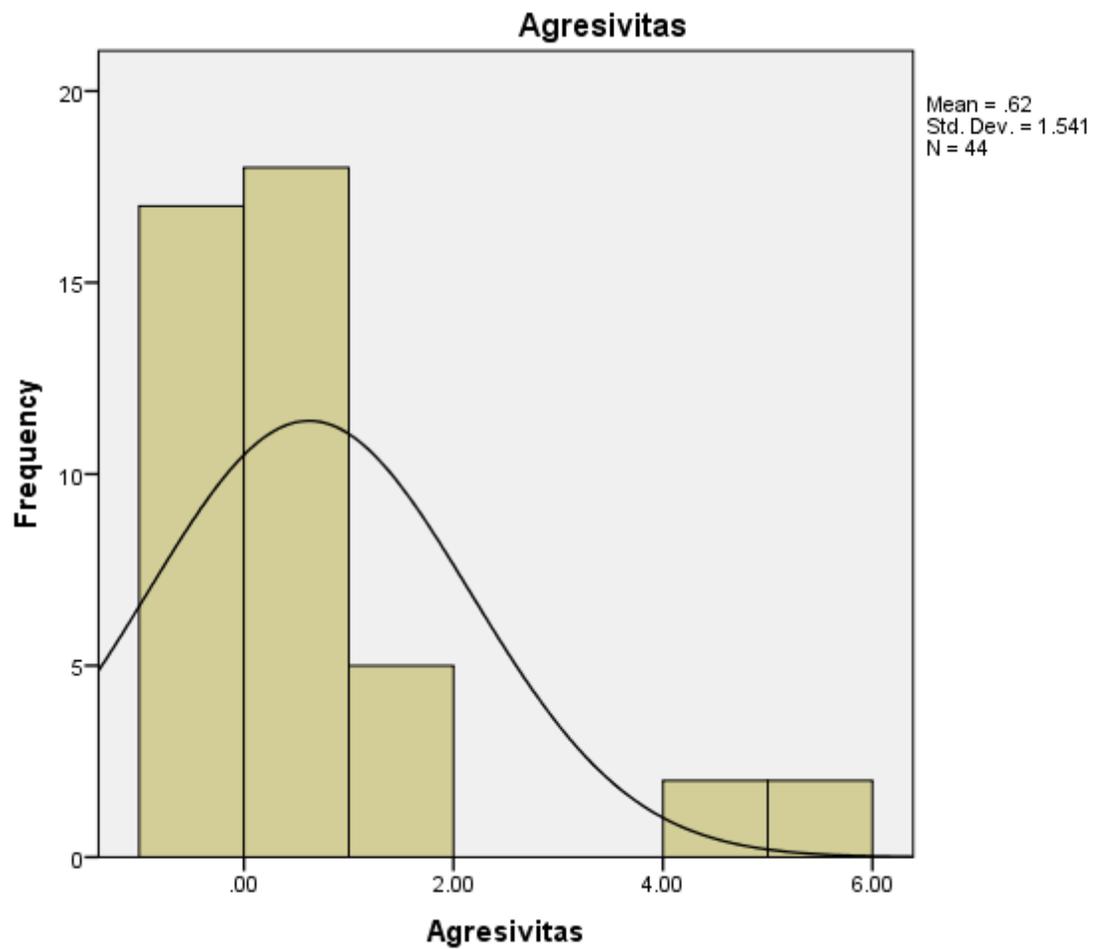
4.3.2 Data Deskriptif Agresivitas

Variabel agresivitas menggunakan alat ukur Buss & Perry (1992) kemudian diadaptasi menjadi skala final. Total aitem setelah diadaptasi sebanyak 25 aitem dan diberikan kepada 44 responden yang tersedia. Dari hasil pengambilan data didapatkan hasil seperti pada tabel 4.6 berikut. Penghitungan skor menggunakan skor murni dari *spss* versi 22.0.

Tabel 4.6 Distribusi Deskriptif Data Agresivitas

Pengukuran	Nilai
Mean	0.62
Median	0.21
Standar Deviasi	1.54
Varians	2.37
Nilai Minimum	-0.85
Nilai Maximum	5.99

Berdasarkan tabel 4.6 dapat dilihat bahwa variabel agresivitas memiliki mean 0,62, median 0,21, standar deviasi 1.54, varians 2.37, nilai minimum -0,85 dan nilai maximum 5.99. Berikut grafik histogram dapat dilihat pada gambar 4.5.

Grafik 4.5 Data Deskriptif Agresivitas

4.3.1.1 Kategorisasi Agresivitas

Kategorisasi agresivitas terdiri dari dua skor kategori yaitu tinggi dan rendah. Pengkategorian dilakukan dengan menggunakan hasil mean dari model *Rasch* dapat dilihat pada lampiran. Berikut penjelasan mengenai pembagian kategori skor variabel agresivitas:

Rendah Jika : $X < (\text{Mean} - \text{SD})$

$$X < 1.61 \text{ logit}$$

Sedang Jika : $(\text{Mean} - \text{SD}) \leq X \leq (\text{Mean} + \text{SD})$

$$1.61 \text{ logit} \leq X \leq 2.12 \text{ logit}$$

Tinggi Jika : $X > (\text{Mean} + \text{SD})$

$$X > 2.12 \text{ logit}$$

Tabel 4.7 Kategorisasi Skor Agresivitas

Keterangan	Skor	Frekuensi	Persentase
Tinggi	$X > 2.12 \text{ logit}$	4	9.1%
Sedang	$1.61 \text{ logit} \leq X \leq 2.12 \text{ logit}$	40	90.9%
Rendah	$X < 1.61 \text{ logit}$	0	0%
Total		44	100%

4.3.3 Uji Normalitas

Pada penelitian ini, penghitungan uji normalitas data menggunakan chi square pada variabel kecerdasan emosi dan agresivitas. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *chi-square*. Data berdistribusi normal apabila nilai sig (*p-value*) lebih besar dari taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$) atau $p > 0,05$. Hasil pengujian normalitas variabel kecerdasan emosi dan agresivitas dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8 Uji Normalitas

Variabel	P	A	Interpretasi
Kecerdasan Emosional	1.000	0.05	Berdistribusi normal
Agresivitas	0.998	0.05	Berdistribusi normal

Berdasarkan pada tabel 4.8 dapat dilihat bahwa kedua variabel memiliki nilai sig (p-value) lebih besar daripada taraf signifikansi ($\alpha = 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecerdasan emosi dan agresivitas berdistribusi normal.

4.3.4 Uji Linearitas

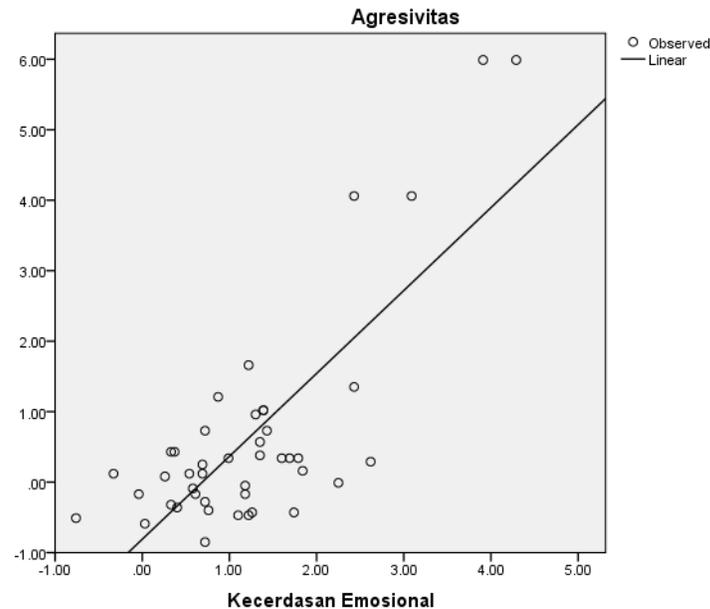
Uji linieritas bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel b dan kecerdasan emosi tergolong linear atau tidak. Asumsi linieritas harus terpenuhi terutama jika analisis data untuk pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis regresi linier (Rangkuti, 2012). Kedua variabel dapat dikatakan memiliki hubungan yang linier apabila nilai $p < \alpha$. Linieritas antar variabel kecerdasan emosi dan agresivitas dapat dilihat melalui tabel berikut:

Tabel 4.9 Uji Linearitas

Variabel	P	A	Interpretasi
Kecerdasan Emosional Agresivitas	0.000	0.05	Linier

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui variabel penelitian memiliki nilai $p=0.000$. Artinya nilai P lebih kecil daripada α . Hal ini menunjukkan bahwa variabel kecerdasan emosi dan variabel agresivitas memiliki hubungan yang linier. Linieritas kedua variabel juga dapat dilihat pada grafik Scatter Plot berikut:

Gambar 4.6 Scatter Plot Linieritas Kecerdasan Emosional dan Agresivitas



4.3.5 Uji Korelasi

Korelasi *pearson product moment* antar variabel kecerdasan emosi dan agresivitas memiliki koefisien korelasi 0,770 dengan nilai $p= 0,000$. Nilai p lebih kecil daripada $\alpha= 0,05$, artinya terdapat korelasi yang signifikan antara variabel kecerdasan emosi dengan agresivitas. Dapat juga dilihat pada tabel 4.11 berikut ini:

Tabel 4.10 Hasil Korelasi Product Moment

Variabel	P	A	Interpretasi
Kecerdasan Emosional	0.000	0.05	Terdapat hubungan yang signifikan
Agresivitas			

4.3.6 Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan analisis regresi. Analisis regresi bertujuan untuk mengetahui tujuan-tujuan penelitian yang belum tercapai dengan hanya uji korelasi saja. Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian

ini adalah hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat pengaruh antara kecerdasan emosi terhadap agresivitas pada remaja yang bermain game *rising force*.

Setelah melakukan uji korelasi dan mendapatkan hasil adanya hubungan yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan agresivitas, langkah selanjutnya dilakukan analisis regresi untuk mengetahui bagaimana hubungan sebab akibat antar variabel dalam penelitian ini. Untuk pengujian hipotesis tersebut dilakukanlah penghitungan dengan analisis regresi satu prediktor dengan menggunakan SPSS. Teknik analisis data dibantu dengan model *Rasch* versi 3.73 kemudian hipotesis di uji menggunakan SPSS versi 22.0:

4.11 Persamaan Regresi

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Errors	Beta		
1 (Constant)	-0.810	0.236		-3.426	.001
Kecerdasan Emosional	1.176	0.150	0.770	7.826	.000

Berdasarkan tabel 4.11 dapat diketahui bahwa konstanta variabel agresivitas sebesar -0.810 sedangkan koefisien regresi variabel kecerdasan emosional sebesar 1.176. Berdasarkan data di atas dapat ditentukan persamaan regresinya sebagai berikut:

$$Y = a+Bx$$

$$Y = -0.810 + 1.176 (X)$$

Interpretasinya adalah jika agresivitas (Y) mengalami penurunan sebesar satu satuan, maka variabel kecerdasan emosional (X) akan mengalami penambahan sebesar 1.176. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pengaruh kecerdasan emosi terhadap agresivitas bersifat positif. Kesimpulannya, terdapat pengaruh positif kecerdasan emosi terhadap agresivitas responden.

Tabel 4.12 Uji Signifikansi Keseluruhan**ANOVA^b**

Model	Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig.
Regresi	60.571	1	60.571	61.246	.000
Residual	41.537	42	.989		
Total	102.108	43			

a. Predictors: (Constant), Kecerdasan Emosi

b. Dependent Variabel: Agresivitas

Kriteria Pengujian:

Ho ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dan nilai $p < 0,05$

Ho diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai $p > (0,05)$

Berdasarkan hasil analisis regresi dapat diketahui F_{hitung} sebesar 61.246 dengan nilai $p = 0.000$. Jika nilai p dibandingkan dengan $\alpha = 0.05$ maka dapat disimpulkan $p < \alpha$ yang artinya hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Jika dibandingkan dengan menggunakan F_{hitung} dan F_{tabel} (1;42), hasil F_{tabel} sebesar 4.07 artinya $F_{hitung} > F_{tabel}$. Kesimpulannya adalah H_0 ditolak, dengan kata lain terdapat pengaruh antara kecerdasan emosional terhadap agresivitas pada remaja yang bermain game *rising force*.

Hasil perhitungan korelasi ganda (R) yang diperoleh dari hasil perhitungan adalah 0.770 dan R Square sebesar 0.593. Artinya variabel kecerdasan emosional mempengaruhi variabel agresivitas sebanyak 59.3% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain diluar kecerdasan emosional. Berikut tabel 4.14 yang menampilkan hasil penghitungan indeks korelasi ganda (R):

4.13 Uji Model Summary

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.770 ^a	0.593	0.584	0.994

a. Predictors: (constant), Kecerdasan Emosi

a. Dependent Variabel: Agresivitas

4.4 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis regresi menunjukkan bahwa H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan agresivitas. Dalam penelitian ini kecerdasan emosi dapat mempengaruhi agresivitas responden sebanyak 59.3% sedangkan 40.7% lainnya dipengaruhi oleh faktor yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Pengaruh yang dihasilkan kecerdasan emosi terhadap agresivitas bersifat positif. Hal tersebut menunjukkan bahwa semakin tinggi kecerdasan emosi semakin tinggi agresivitas responden. Sebaliknya jika menurunnya kecerdasan emosi maka akan diikuti dengan turunnya agresivitas responden. Secara teoritik dapat dikatakan jika responden memiliki kecerdasan emosi yang baik maka responden juga akan memiliki agresivitas yang baik pula. Namun, jika responden tidak memiliki kecerdasan emosi yang baik maka akan berpengaruh juga dengan menurunnya agresivitas responden. Karena hasil penelitian menunjukkan hasil pengaruh yang positif antara kedua variabel dapat dikatakan bahwa tidak semua remaja yang bermain online *rising force* yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan menurunnya agresivitasnya. Begitu pula sebaliknya, tidak semua remaja yang bermain game *rising force* yang memiliki kecerdasan emosi yang rendah akan meningkatkan agresivitasnya saat bermain. Sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *rising force* merupakan sarana katarsis agresivitas sehingga membuat kecerdasan emosional naik. Katarsis merupakan pelepasan ketegangan dan kecemasan dengan jalan melampiaskannya dalam dunia nyata. Teori katarsis menyatakan bahwa pemberian kesempatan kepada individu yang

memiliki kecenderungan pemarah untuk berperilaku keras (dalam aktivitas katarsis), tapi dalam cara yang tidak merugikan, akan mengurangi tingkat rangsang emosional dan tendensi untuk melakukan perilaku agresi.

Tingginya agresivitas dapat mengakibatkan efek negatif terhadap responden, seperti bisa melakukan agresi ke sekitarnya yang pastinya akan menyebabkan kerugian. Namun sebaliknya, jika responden memiliki agresivitas yang rendah tentunya responden akan berperilaku lebih positif. Namun, bermain game mempunyai dampak yang positif, yaitu 1) Melatih Fisik, 2) Kebugaran dan nutrisi, 3) Melatih ketangkasan, 4) Keteampilan Sosial, 5) Meningkatkan kemampuan belajar kompleksitas, 6) Meningkatkan sportivitas, 7) Mengurangi stress, 8) Membentuk tim kerja, 9) Mengalihkan rasa sakit, dan 10) Membuat bahagia (www.republika.co.id, 2012). Dari hal tersebut menunjukan bahwa jika kecerdasan emosional naik atau turun akan sama dengan agresivitas.

Keterkaitan antara kecerdasan emosional terhadap agresivitas memang sebelumnya telah dibuktikan melalui penelitian skripsi yang dilakukan Ananda Yoga Pratama pada tahun 2010 lalu. Dalam penelitiannya, Pratama (2010) mencari bagaimana hubungan variabel kecerdasan emosional dan variabel agresivitas dan hasilnya kedua variabel memiliki hubungan negatif dan keterkaitan. Dalam penelitian ini juga dapat mengembangkan penelitian Pratama (2010) yang sebatas pada korelasi.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui besarnya kecerdasan emosi berpengaruh terhadap agresivitas, yaitu sebesar 59.3%. Dengan besarnya peranan kecerdasan emosi terhadap agresivitas tersebut dapat dijadikan referensi khususnya bagi para responden untuk terus dapat meningkatkan kecerdasan emosinya dan mengkatarsiskan agresivitasnya pada game *rising force*.

4.5 Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan terdapat beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian. Responden yang bermain game *rising force* sudah jarang jadi peneliti harus menggunakan *google form* untuk memperbanyak

responden. Namun, karena hal tersebut membuat target peneliti untuk mendapatkan responden sekitar 100 menjadi berkurang menjadi hanya 44 responden.