LEMBAR PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul	: Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SMA Negeri 8 Tangerang
Nama Mahasiswa	: Dinar Wicakasana
Nomor Registrasi	: 1115051149
Jurusan/Program Studi	: Psikologi Pendidikan
Tanggal Lulus	: 13 Januari 2011

Pembimbing I	**Pembimbing II**
Gumgum Gumelar, M.Si	**Winda Dewi Listyasari, M.Pd**
NIP. 197704242006041001	**NIP. 1979091120080120**

PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SARJANA

Nama		Tanda Tangan	Tanggal
(Dekan)	**Dr. Karnadi, M.Si**	**…….**	**……...**
(Pembantu Dekan)	**Dr. Yuliani Nurani Sujiono, M.Pd**	**.....**	**.....**
(Ketua Penguji)	**Gumgum Gumelar, M.Si**	**…….**	**……...**
(Anggota)	**Winda Dewi Listyasari, M.Pd**	**…….**	**……...**
(Anggota)	**Anna Armeini Rangkuti, M.Si**	**…….**	**……...**
(Anggota)	**Irma Rosalinda, M.Si**	**…….**	**……...**
(Anggota)	**Herdiyan Maulana, M.Si**	**…….**	**……...**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta :

Nama	:	Dinar Wicaksana
No. Registrasi	:	1115051149
Jurusan	:	Psikologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul "**Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SMA Negeri 8 Tangerang**" adalah :

1. dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Oktober-November 2010.
2. bukan merupakan duplikasi skripsi/karya inovasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Desember 2010
Yang membuat pernyataan

Dinar Wicaksana

LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Kelalaian kecil bisa membuat dampak yang besar"

Dinar Wicaksana

"Berbuat baiklah (kepada orang lain) sebagaimana Allah telah berbuat baik kepadamu"

Al-Qashash : 77

"Man Jadda Wajada"

Barang siapa bersungguh-sungguh, maka berhasil lah ia

Haturan syukur kepada Allah SWT, yang telah merahmati dengan menurunkan Rosullulah, dan Orang Tua yang membimbing dengan sejuta kasih. (Alhamdulillah)

ABSTRAK

Dinar Wicaksana. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SMA Negeri 8 Tangerang (2010). Skripsi. Jakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan desain *Ex Post Facto*. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan *purposive sampling*. Jumlah sampel penelitian ini sebanyak 60 siswa diambil berdasarkan sampel yang bertujuan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah dengan uji Regresi Sederhana. Persamaan regresi yang diperoleh adalah kecerdasan emosional=3.36-0,233kecanduan *game online* (arah hubungan yang negatif). Berdasarkan hasil perhitungan, nilai F sebesar 5,041, nilai P sebesar 0.029 < 0,05 (signifikan) dan besar pengaruh (*Adjusted R Square*) variabel kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional adalah 0,07 (7%), yang artinya bahwa kecanduan *game online* mempengaruhi kecerdasan emosional sebanyak 7%, dengan pengaruh negatif dan sisanya 93% dipengaruhi oleh faktor lain diluar kecanduan *game online*. Oleh karena itu, Ho ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Kecerdasan Emosional, Siswa SMA

ABSTRACT

Dinar Wicaksana. In Impact Game Online Addiction on Emotional Quotient of Students Senior High School 8 Tangerang (2010). Thesis.Jakarta: Faculty of Education, State University of Jakarta.

This study aims to determine the influence of game online addiction on emotional quotient of students in senior high school 8 Tangerang.

The method used in this research is quantitative research methods using ex post facto design. The sampling technique in this study is a non probability sampling with purposive sampling. Total sample of was this research was 60 students drawn based on aimed samples.

Data analysis technique used to test the hypothesis was by simple regression, equation of regression obtained was emotional quotient= 3.386-0,233game online addiction (negative). Based on calculations, amount of F was 5.041, amount of P was 0,029 < 0,05 (significan) and (Adjusted R Square) game online addiction of emotional quotient was 0.07 (7%), which means that the perception influence game online addiction as much as 7% negative influence and the rest 93% influenced by other factors beyond the emotional quotient. Therefore the Ho was rejected so that it can be concluded that there was influence significan of game online addiction on emotional quotient of students senior High School 8 Tangerang.

Keyword : Game Online Addiction, Emotional Quotient, Student Senior High Scool

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke khadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga proses pendidikan untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Jurusan Psikologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta telah diselesaikan. Tidak lupa penulis haturkan shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Besar kita Muhammad SAW, beserta para sahabat dan keluarganya.

Skripsi ini membahas mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang. Pembuatan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang kepada Bapak Drs. Karnadi, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ, Ibu Dr. Yuliani Nurani, M.Pd selaku Pembantu Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan UNJ dan Ibu Prof.Dr.Yufiarti, M.Psi, selaku Ketua Jurusan Psikologi Pendidikan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Gumgum Gumelar, M.Si, selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Winda Dewi Listyasari, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang banyak berperan dalam memberikan bimbingan, dukungan, dan masukan yang telah banyak membantu dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini. Bapak Herdyan Maulana, M.Si, terima kasih untuk saran dan masukannya selama mengerjakan skripsi dan Bapak Khoerudin (staff TU Jur.Psikologi), Bapak Hikmat M.Pd.,MM selaku kepala sekolah SMA Negeri 8 Tangerang dan Ibu Emiliawati, S.Pd (guru BK SMAN 8 Tangerang) yang telah banyak membantu saya dalam mengambil data.

Selain itu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Alexander untuk diskusi dan kostnya, Kesha Maisatu, Aza, Sofyan dan Mawar untuk diskusi dan masukannya, Okta (teman sekaligus penjaga warnet) untuk informasi dan diskusinya. Terima kasih juga untuk teman-teman lain yang tetap memberikan semangat dan masukan. Terimakasih atas kebersamaan yang indah yang selalu tercipta saat bersama kalian mulai dari awal kuliah sampai saat ini.

Spesial untuk kedua orang tua saya, Achmad Soleh dan Dini Widianti; Keluarga besar; Kedua adiku; Aulia Masita dan M. Fitrah Azhar; dan juga kepada Fatmila Alhaddar. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada mereka yang selalu memberikan doanya yang tulus, motivasi, fasilitas, dan banyak hal yang penulis butuhkan selama penyelesaian studi. Semoga penulis menjadi anak yang shaleh, kebanggaan orang tua, keluarga, dan masyarakat dan juga pribadi yang pandai bersyukur, belajar, dan memperbaiki diri. Amin.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khsusnya civitas akademika di Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, Januari 2011

Penulis

Dinar Wicaksana

DAFTAR ISI

Halaman

LEMBAR PERSETUJUAN PANITIA UJIAN SARJANA i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ii
LEMBAR MOTTO DAN PERSEMBAHAN iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR LAMPIRAN xi
DAFTAR TABEL xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 10
C. Pembatasan Masalah 11
D. Perumusan Masalah 11
E. Kegunaan Penelitian 11

BAB II PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK, KERANGKA BERPIKIR, DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

A. Deskripsi Teoritik 13
1. Hakekat Kecerdasan Emosional 13
a. Pengertian Kecerdasan Emosional 13
b. Aspek-aspek Kecerdasan Emosional 15
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional 16

2. Hakekat Kecanduan *Game Online* 18
a. Pengertian Kecanduan..... 18
b. Pengertian Kecanduan *Game Online* 19
c. Faktor-faktor Kecanduan *Game Online* 20
d. Ciri-ciri Remaja yang Kecanduan *Game Online* 21
e. Jenis-Jenis *Game Online* 21
3. Hakekat Perkembangan Remaja 24
a. Pengertian Remaja 24
b. Batasan Usia Remaja 26
c. Ciri-Ciri Remaja 26
d. Tugas Perkembangan Remaja 28
B. Hasil Penelitian yang Relevan 29
C. Kerangka Berpikir 31
D. Hipotesis Penelitian 32

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian 33
B. Tempat dan Waktu Penelitian 33
C. Metode dan Desain Penelitian 34
D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel 35
E. Teknik Pengumpulan Data 36
1. Variabel Kecanduan Game Online 37
a. Definisi Konseptual 37
b. Definisi Operasional 37
c. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game online* 38
d. Pengukuran Kisi-kisi Intrumen 38
e. Hasil Uji Coba Instrumen 38
2. Variabel Kecerdasan Emosional 42
a. Definisi Konseptual 42

b. Definisi Operasional 43
c. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional 43
d. Pengukuran Kisi-kisi Intrumen 44
e. Hasil Uji Coba Instrumen 44
F. Teknik Analisis Data 46
G. Hipotesis Statistik..... 49

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN
A. Deskripsi Data 51
1. Data Responden 51
2. Data Hasil Penelitian 53
B. Pengujian Persyaratan Analisis 70
1.Uji Normalitas 70
2.Uji Linieritas 71
C. Pengujian Hipotesis Penelitian dan Pembahasan 72
D. Keterbatasan Penelitian 83

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN
A. Kesimpulan 85
B. Implikasi 85
C. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA 89
LAMPIRAN 93
RIWAYAT PENULIS 112

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Hasil Penghitungan Uji Validitas
Variabel Kecanduan *Game Online*
Dengan Menggunakan Program SPSS 16 93

Lampiran 2 Hasil Penghitungan Uji Validitas
Variabel Kecerdasan Emosional
Dengan Menggunakan Program SPSS 16 95

Lampiran 3 Data Hasil Reliabilitas Komposit
Variabel Kecanduan *Game Online*
dan Kecerdasan Emosional 97

Lampiran 4 Instrumen Penelitian Kecanduan *Game Online*
dan Kecerdasan Emosional (Setelah Uji Coba) 101

Lampiran 5 Hasil Penghitungan Uji Normalitas Variabel
Kecanduan *Game Online* dan
Kecerdasa Emosional 108

Lampiran 6 Hasil Penghitungan Uji Linieritas Variabel Kecanduan
Game Online dan Kecerdasan Emosional 109

Lampiran 7 Penghitungan Analisis Regresi Sederhana 110

Lampiran 8 Surat Keterangan Melakukan Penelitian 111

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game Online* 38

Tabel 3.2 Pengukuran Kisi-kisi Instrumen 38

Tabel 3.3 Kaidah Reliabilitas Guilford 41

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Final Kecanduan *Game Online* 42

Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional 43

Tabel 3.6 Pengukuran Kisi-kisi Instrumen 44

Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Final Kecerdasan Emosional..... 45

Tabel 4.1 Jumlah Siswa Berdasarkan Kelas 51

Tabel 4.2 Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin 52

Tabel 4.3 Jumlah Siswa Berdasarkan Usia 52

Tabel 4.4 Gambaran Jenis *Game* yang Dimainkan 53

Tabel 4.5 Gambaran Sejak Berapa Lama Bermain *Game Online* 54

Tabel 4.6 Gambaran Jumlah Jam Bermain per Minggu 55

Tabel 4.7 Gambaran Tempat yang Digunakan Bermain *Game Online* 56

Tabel 4.8 Gambaran Jumlah Uang yang Dihabiskan dalam Satu Hari Untuk Bermain *Game Online* 57

Tabel 4.9 Gambaran yang Bermain *Game Online* Di Atas 10 Jam 58

Tabel 4.10 Gambaran Pihak yang Mengenalkan *Game Online* 59

Tabel 4.11 Gambaran Teman Akrab yang Dikenal Melalui

Game Online 60

Tabel 4.12 Gambaran Perbedaan Jenis *Game* yang Dimainkan Siswa Laki-laki dan Siswa Perempuan Berdasarkan Jenis *Game Online* yang Dimainkan 61

Tabel 4.13 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Siswa Perempuan Berdasarkan Sudah Berapa Lamanya Bermain *Game online* 62

Tabel 4.14 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Perempuan yang Menghabiskan Waktu Dalam Satu Minggu Untuk Bermain *Game Online* 63

Tabel 4.15 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Perempuan Berdasarkan Tempat Bermain *Game Online* 64

Tabel 4.16 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Perempuan Berdasarkan Uang yang Dihabiskan Dalam Satu Hari Untuk Bermain *Game Online* 65

Tabel 4.17 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Perempuan Berdasarkan Intensitas Bermain *Game Online* Di Atas 10 Jam 67

Tabel 4.18 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Siswa Perempuan Berdasarkan Orang yang Mengenalkan *Game Online* 68

Tabel 4.19 Gambaran Perbedaan Siswa Laki-laki dan Siswa Perempuan Berdasarkan Teman Akrab yang Dikenal dari *Game Online* 69

Tabel 4.20 Hasil Penghitungan Uji Normalitas Data 71

Tabel 4.21 Hasil Uji Linearitas dengan SPSS Versi 16 72

Tabel 4.22 Model Summary Linearitas..... 73

Tabel 4.23 Penghitungan Uji Regresi 73