# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Dalam tugas perkembangan remaja, antara lain yang harus dipenuhi adalah menerima keadaan fisik, emosional dan Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.[1] Berdasarkan tugas perkembangan inilah remaja belajar memotivasi dirinya, berempati dan belajar mengatur emosi dan sikapnya. Bagi remaja, kemandiran emosional dan dapat menerima keadaan fisik, emosionalnya merupakan bagian paling penting dalam kehidupannya. Menurut Theodora seseorang remaja yang dapat mengendalikan emosinya dengan baik artinya emosinya cerdas atau biasa disebut kecerdasan emosional.[2]

Menurut Arief Rachman, kecerdasan emosional penting bagi remaja untuk menentukan seberapa baik remaja itu mampu menggunakan keterampilan-keterampilan lain yang belum terasah, termasuk intelektual yang belum terasah. Definisi lain mengenai kecerdasan emosi diungkapkan oleh Salovey dan Mayers oleh Stain dan Book yang mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan,

---

[1] Arief Rahman, *Pusat Pengembangan Tasawuf Positif: menyinari renung-renung ruhani*.Jakarta:Hikmah.2001. h.157-158

[2] Steven J Stain dan Book, Howard E, *Ledakan EQ*. Bandung: Kaifa.2002. h.157-158

meraih dan membangkitkan perasaan dan maknanya serta mengendalikan perasaan mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektualnya. Berdasarkan pendapat ahli di atas, disimpulkan bahwa kecerdasan emosional penting dimiliki oleh remaja khususnya pelajar untuk dapat mengasah keterampilan-keterampilan yang belum maksimal ditunjukan, dan agar remaja bisa mengendalikan perasaannya sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektualnya.

Menurut Goleman, kecerdasan emosional dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal, yang bersumber dari jasmani dan psikologis dan faktor eksternal yang bersumber dari stimulus dan lingkungan atau situasi khususnya yang melatarbelakangi proses kecerdasan emosi.[3] Kecerdasan emosional dibutuhkan bagi perkembangan remaja, khususnya siswa Sekolah Menengah Atas (SMA), dikarenakan siswa SMA harus mempersiapkan diri dalam Ujian Nasional dan ujian masuk Universitas, agar siswa dapat mengendalikan emosinya yang nantinya membantu juga dalam prestasi belajarnya dan perkembangan emosionalnya. Siswa SMA sangat rentan pada faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosionalnya, seperti konformitas yang tinggi terhadap *peer group*-nya dan lingkungan dimana kecerdasan emosi itu berkembang.

---

[3] Yulisibandi. *Kecerdasan Emosional Menurut Daniel Goleman*. (http://yulisubandi.blog.binusian.org/2009/10/19/kecerdasan-emosi-menurut-daniel-goleman/) diakses 20 Desember 2010

Lingkungan remaja semakin berkembang luas bahkan tanpa batas karena banyaknya informasi-informasi yang mudah didapat dengan adanya teknologi yana bernama internet. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan internet seperti membuat dan menggunakan situs jejaring sosial (*Friendster, Plurk, Facebook, Twitter*, dan lain sebagainya), mengunakan mesin pencari atau sering disebut *googling*, membuat buku *Diary* pribadi *atau* disebut juga *Blog* hingga bermain *game* secara *online*.

Menurut Media *Awareness Network*, bahwa sebagian besar aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki dan pelajar perempuan. Pelajar perempuan saat memakai internet adalah mengerjakan tugas sekolah (75%), *instant messaging* (68%), bermain *games* (68%), dan musik (65%), sedangkan bagi pelajar laki-laki, sebagian besar aktivitas yang dilakukan adalah bermain *games* (85%), mengerjakan tugas sekolah (68%), musik (66%), *instant messaging* (63%).[4] Dari hasil penelitian di atas jelas sekali terlihat pelajar laki-laki maupun perempuan memiliki persentase yang cukup besar dalam beraktifitas bermain *game online,* lebih dari 68% pelajar perempuan bahkan pelajar laki-laki persentasenya mencapai 85% yang senang beraktifitas bermain *game* dengan menggunakan internet.

Ketertarikan masyarakat Indonesia akan *game online* tampaknya memang tidak bisa dipungkiri lagi. Lyto, salah satu penerbit *game online* di

[4] Theodora Natalia Kusumadewi, *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja* (*Journal Psycologi* UI.2009), h.3

Indonesia menuturkan, saat ini penggunanya sudah mencapai 6 juta orang di tahun 2010.[5] Pendapat ini didukung oleh Irwin Day ketua AWARI (Asosiasi Warung Internet Indonesia) mengatakan beberapa tahun terakhir ini *game online* telah mengalami kemajuan yang pesat, ini bisa kita lihat dari banyaknya warung internet (warnet) dan *game center* yang ada di kota-kota besar, bahkan juga di kota-kota kecil. Saat ini, tahun 2010, total jumlah warnet di Indonesia diperkirakan 20.000 warnet, dengan rata-rata jumlah PC 10-12 unit. Dari jumlah yang disebutkan tadi Irwin Day juga mengatakan mayoritas pengguna warnet adalah pelajar.[6]

Menurut Karnadi, dalam artikel yang di tulis oleh Corolina, Kepala Seksi Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Dinas Pendidikan (Dindik), Kabupaten Tangerang, usaha *game online* menjamur di wilayah Kabupaten Tangerang, seperti, wilayah Pondok Aren, Ciputat, Serpong, Pamulang. Awalnya pemilik membuka usaha *playstation*, tetapi belakangan ini menjadi usaha *game online* tanpa batasan waktu, sehingga menimbulkan keresahan kalangan orangtua.[7] Menurut data di atas dapat disimpulkan terdapat peningkatan

---

[5] Trisno Heriyanto, *Game Online Di Indonesia Makin Subur* (http://www.detikinet.com/read/2009/02/06/093617/1080445/654 )diakses tanggal 13 November 2010

[6] Stefanus Yugo Hindarto, *Software Bajakan Justru Bikin Investasi Warnet Bengkak* (http://techno.okezone.com/read/2009/12/14/325/284828/325/software-bajakan-justu-bikin-investasi-warnet-bengkak) diakses 14 November 2010

[7] Carolina, *Game Online Di Tangerang Terancam Ditutup* (http://news.okezone.com/index.php./ReadStory/2008/09/04/1/142853/)diakses 20 November 2010

pesat jumlah warnet dan *game center* di Indonesia dan mayoritas digunakan oleh pelajar remaja untuk bermain *game online*.

Pertumbuhan bisnis warnet dan *game center* yang sangat pesat pastinya seiring dengan kenaikan jumlah pengguna *game online* dari tahun ke tahun. Funk dalam Theodora berpendapat, meningkatnya penggunaan komputer dan internet menjadi kebutuhan sehari-hari, mengakibatkan potensi penggunaan secara berlebihan dan bahkan dapat berubah menjadi ketergantungan.[8] Salah satu bentuk kecanduan yang ditimbulkan oleh pengguna internet adalah terhadap *game online.* Agustinus Nilwan mendefinisikan *game* sebagai permainan komputer yang dibuat dengan teknik metode animasi.[9] Berdasarkan pengertian tersebut maka *game online* bisa disimpulkan yaitu permainan *digital* dengan menggunakan jaringan internet. Pengertian tersebut didukung oleh Wallace yang mengatakan, *game online* sebagai internet *game* dengan satu permainan elektronik yang berinteraksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui MUDS (*Multi User Dungeons*) yaitu kolom yang menghubungkaan komunikator yang satu dengan yang lain dalam satu ruang virtual.[10]

---

[8] Kusumadewi, *loc.cit*. h.2
[9] Agustinus Nilwan. *Pemrograman Animasi dan Game Profesional*. Jakarta: Elex Media Komputindo. 1998.
[10] Revita, *Motifasi Belajar Pada Gamer* (http://luvlyblue-Revita.blogspot.com/2010/01/l )diakses 13 November 2010

Perlu diketahui *game* pada jaman dahulu hanya dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih tapi berada di dalam satu tempat, sedangkan *game* jaman sekarang dapat dimainkan oleh ribuan orang atau lebih dalam satu waktu dan tempat yang berbeda-beda. Bahkan saat ini tidak sedikit orang yang mencari nafkah dari *game online*, misalnya menjual senjata hasil karyanya sendiri. Ketika senjata tersebut sudah benar-benar ampuh untuk membasmi musuh di *game*, senjata itu dijual kepada orang lain yang membutuhkan atau menjual *chips poker* untuk bermain judi *online* yang kita kumpulkan ke orang lain. Hal ini akan semakin membuat para *gamer* untuk terus bermain *game online* secara berlebihan karena bisa menghasilkan uang sendiri disamping untuk menyalurkan hobinya bermain *game online*, ditambah lagi dengan munculnya kompetisi-kompetisi *game online* seperti yang baru-baru ini digelar *Telkom*, dengan tajuk *Speedy Games Championship* 2010.

Banyak orang yang bermain *game* komputer secara *online.* Namun, bermain *game online* mungkin telah banyak diasosiasikan dengan berbagai macam bentuk konsekuensi negatif. Menurut Daniel Goleman, media seperti video *game* dan digital *game* justru bermuatan makna-makna agresifitas yang hanya menciptakan kecerdasan deduktif bukan kecerdasan emosional".[11] Pendapat ini didukung oleh Profesor psikologi Mark Griffiths,

[11]Cristiana Ratri Yuliani, *Game Dapat Melenyapkan Empati* (http://www.sabda.org/lead/) diakses 20 November 2010

penelitian yang mendalami mengenai ketergantungan *game online* dan judi, menjelaskan bahwa unsur sosial dari permainan *multiplayer online* membuat orang bermain dalam waktu yang lama. Permainan seperti itu adalah tipe permainan yang bertujuan memikat pemainnya. Ini bukanlah permainan di mana seseorang bermain selama 20 menit lalu berhenti. Ini adalah tipe permainan yang jika seseorang hendak bermain serius maka dia harus menghabiskan waktu yang banyak.[12]

Di Indonesia sendiri sudah bermunculan konsekuensi negatif karena kecanduan bermain game online, Contohnya saja seperti yang ditulis oleh harian *Sumut Post* pada tanggal 18 desember 2010, seorang *gamer,* Johan, adalah mahasiswa berumur 20 tahun yang biasa bermain *game DoTa* yaitu permainan peperangan. Johan mengaku mempunyai *budget* tersendiri untuk hobinya itu yaitu sebesar 200-300 ribu rupiah/minggu, dan dia juga mengaku sering bolos kuliah demi bermain *game* kesayangannya. Lebih dari itu, menurut harian tersebut, diantara *gamer* banyak yang rela tidak tidur sehingga makan dan minum di warnet. Semua itu demi hobi bermain di dunia maya. Seperti yang dialami remaja yang bernama Ronald, Fitrah, Ardi Syahputra dan Ali Sani. Mereka-mereka ini lebih senang bergadang demi

[12] Humaniora, *Hanyut Dalam Buaian Game Online*. http://www.beritaindonesia.co.id/humaniora/ diakses tanggal 17 Oktober 2010

*game*. “Malam *online* sampai pagi. Sore bangun, makan. Malamnya *online* lagi,” kata Ronal yang sering *bergame online* ria di warnet.[13]

Selain yang telah disebutkan di atas, dalam artikel corolina, Karnadi selaku Dinas Pendidikan (Dindik), Kabupaten Tangerang, mengatakan bahwa usaha *game online* yang digemari anak-anak sering banyak disalahgunakan oleh pelajar sekolah. Mereka yang datang ke tempat tersebut masih mengenakan seragam tanpa rasa malu dengan lingkungan. Banyak orangtua siswa khawatir anak mereka membolos sekolah hanya untuk bermain *game online*.[14] Berdasarkan fenomena di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* membuat pemainnya jadi lupa waktu dan terkesan melupakan lingkungan sekitarnya. Selain itu masalah *game online* bisa menjadi sesuatu yang mengkhawatirkan bagi remaja jika tidak ada kontrol atau perhatian yang serius dari orangtua, sekolah, atau pihak-pihak lain.

Menurut Matsuhita, terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* dapat berdampak pada penglihatan dan penurunan berat badan dan mengakibatkan kebingungan antara realitas dan ilusi.[15] Didukung oleh Orleans dan Laney yang juga mengatakan bahwa ketergantungan *game*

---

[13] Andri Ginting, *Jual Senjata Senilai Rp 8 Juta* (http://www.hariansumutpos.com/2010/03/35101/) diakses tanggal 18 Desember 2010

[14] Carolina, *Game Online Di Tangerang Terancam Ditutup,* (http://news.okezone.com/index.php./ReadStory/2008/09/04/1/142853/) diakses 20 November 2010

[15] C . Y. Chen, S. L. Chang, “*An Exploration of the Tendency to Online Game Addiction Due to User’s Liking of Design Features*,”(Taiwan: *Asian Journal of Health and Information Sciences*, Vol. 3, 2008). h. 38

*online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari.[16] Menurut Akio Mori, seorang profesor dari Tokyo's Nihon University, yang membahas mengenai dampak *video game* pada aktivitas otak menyimpulkan terdapat dua poin penting yang antara lain penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi, dan lain sebagainya. Selanjutnya adalah penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi di mana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.[17]

Di atas telah dijabarkan mengenai beberapa pengaruh negatif dari kecanduan bermain *game online*, namun bukan berarti bermain *game online* tidak memiliki manfaat lain pada pemainnya. Menurut Shinto, *game online* dapat melatih keterampilan tangan, koordinasi motorik mata dan tangan

[16] Kusumadewi, *loc.cit*. h.4
[17] Sri Astutik, *Dampak Game Online* (http://ksupointer.com/2009/dampak-game-online) diakses tanggal 16 Oktober 2010

menjadi lebih terlatih.[18] Bermain *game online* juga mempunyai manfaat lain, seperti, anak dapat menjadi tangkas, wawasan luas, ingatan yang baik dan tidak gagap teknologi. Namun dampak positif itu tidak lepas dari efek negatif yang menyertai *game online*, yang berakibat ketidakmampuan mereka dalam mengendalikan diri sehingga mereka menjadi *addicted* atau ketagihan, kurangnya berinteraksi sosial di dunia nyata, malas bergerak, berperilaku boros, dan suka berkhayal.

Melihat adanya keterkaitan yang ditemukan pada faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional dengan sumber yang kemungkinan mempengaruhinya yaitu kecanduan *game online*, muncul dugaan akan adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional, maka dari itu penelitian ini akan menguji lebih lanjut mengenai pengaruh kecanduaan *game online* terhadap kecerdasan emosional. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 8 Tangerang.

## B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut:

1. Adakah perbedaan jumlah pemain *game online* antara siswa laki-laki dengan siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang?

[18] Tridestyra Neni*, Memanfaatkan Game Berbasis Flas Untuk Meningkatkan Minat Siswa Terhadap Matematika* (http://tridestyra.wordpress.com/2010/04/16/) diakses 22 November 2010

2. Adakah perbedaan jenis *game online* yang dimainkan oleh siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang?
3. Apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang?

## C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian ini, permasalahan dibatasi pada pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMA Negeri 8 Tangerang.

## D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka dirumuskan masalah yang ada, yaitu apakah terdapat pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang?

## E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Secara Teoritis
   a. Untuk memberikan literatur tambahan tentang kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional remaja.

b. Sebagai landasan untuk diadakan penelitian lanjutan yang dapat memperkaya hasil penelitian ini.

c. Untuk memberikan informasi mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional remaja.

2. Secara praktis

a. Untuk memberikan informasi kepada anak dan orang tua yang mempunyai anak remaja tentang pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional.

b. Untuk pihak sekolah agar hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi tambahan dalam meningkatkan kecerdasan peserta didik terutama kecerdasan emosional.

c. Untuk peneliti, penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional serta memberikan pengalaman yang bernilai saat melakukan penelitian.

# BAB II

# PENYUSUNAN KERANGKA TEORITIK,

# KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

## A. Deskripsi Teoritik

### 1. Hakikat Kecerdasan Emosional

#### a. Pengertian Kecerdasan Emosional

Menurut Goleman, kecerdasan emosional menentukan posisi seseorang dalam mempelajari keterampilan-keterampilan praktis yang didasarkan pada lima unsur yaitu: kesadaran diri, motifasi diri, pengendalian diri, empati, dan keterampilan dalam membina hubungan.[19] Goleman juga berpendapat, kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotifasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain.[20]

Setiap individu memiliki emosi, sedangkan emosi mempunyai ranah tersendiri dalam bagian hidup individu. Seseorang yang dapat mengelola emosinya dengan baik artinya emosinya cerdas, hal ini

[19] Goleman. *op.cit*., 16.
[20] Agus Nggermato, *Quantum Quotient.* Bandung: Nuansa. 2002. h. 98

lebih dikenal dengan suatu istilah, yaitu kecerdasan emosional. Prof. Arief Rahman menyebutkan bahwa, kecerdasan emosional *metability* yang menentukan seberapa baik manusia mampu menggunakan keterampilan-keterampilan lain yang dimilikinya, termasuk intelektual yang belum terasah.[21]

Menurut Bar-On, kecerdasan emosional adalah serangkaian kemampuan, kompetensi dan kecakapan non-kognitif, yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan.[22] Hal ini tidak berbeda jauh dengan definisi emosi yang disampaikan oleh Salovey dan Mayers yang dikutip oleh Stain dan Book mengemukakan bahwa, kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu berfikir, memahami perasaan dan maknanya serata mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektual.[23]

Menurut Segal, seseorang yang cerdas secara emosi mengetahui apa yang diperlukan untuk bertahan hidup dan apa yang harus diabaikan, dapat menyelesaikan ribuan kekecewaan hidup,

[21] Rahman, Arief. *loc.cit.,*158
[22] Stein, Steven J. dan Book, *loc. cit* h. 157-158
[23] Ibid. at 159.

mengenali dan menghargai perasaan sendiri, dan dapat berhubungan baik dengan orang lain.[24]

Dari beberapa definisi kecerdasan emosi tersebut ada kecenderungan arti bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri sehingga mampu mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri.

**b. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional**

Menurut Reuven Bar-On, kecerdasan emosional terbagi dalam lima ranah yang dijabarkan secara ringkas dan digambarkan dalam penjelasan berikut: [25]

1) Ranah intrapribadi, ranah ini terkait dengan apa yang biasanya disebut sebagai "*inner self*" (diri terdalam, batiniah).

2) Ranah antar pribadi, ranah ini berhubungan dengan apa yang dikenal sebagai keterampilan berinteraksi.

3) Ranah penyesuaian pribadi, ranah ini berkaitan dengan kemampuan kita untuk menilai dan menanggapi situasi yang sulit.

---

[24] Nugrohowati, Metik. *Kontrbusi Perilau Asertif Terhadap Kecerdasan Emosi*. Depok: Universitas Gunadarma. 2007. h 2

**[25]** *15 Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional Modal Dsar Perawat Profesional* http://www.keperawatan.net/15-prinsip-dasar-kecerdasan-emosional-modal-dasar-perawat-profesional/ diakses 14 November 2010

4) Ranah pengendalian stres, ranah ini berkaitan dengan kemampuan menanggung stres tanpa harus ambruk, hancur, kehilangan kendali, atau terpuruk. Keberhasilan dalam ranah ini berarti bahwa kita biasanya dapat tetap tenang, jarang bersifat impulsif, dan mampu menghadapi tekanan.

5) Ranah suasana hati umum, ranah ini berkaitan dengan pandangan kita tentang kehidupan, kemampuan kita bergembira sendirian dan dengan orang lain, serta keseluruhan rasa puas dan kecewa yang kita rasakan.

**c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional**

Hal-hal yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional menurut Daniel Goleman antara lain:[26]

1) Faktor internal

Faktor internal adalah apa yang ada dalam diri individu yang mempengaruhi kecerdasan emosinya. Faktor internal ini memiliki dua sumber yaitu segi jasmani dan segi psikologis. Segi jasmani adalah faktor fisik dan kesehatan individu, apabila fisik dan kesehatan seseorang dapat terganggu dapat dimungkinkan mempengaruhi proses kecerdasan emosinya. Segi psikologis

[26] Yulisibandi. *Kecerdasan Emosional Menurut Daniel Goleman*. (http://yulisubandi.blog.binusian.org/2009/10/19/kecerdasan-emosi-menurut-daniel-goleman/) diakses 20 Desember 2010

mencakup di dalamnya pengalaman, perasaan, kemampuan berfikir dan motivasi.

2) Faktor eksternal

Faktor ekstemal adalah stimulus dan lingkungan dimana kecerdasan emosi berlangsung. Faktor ekstemal meliputi:

a) Stimulus itu sendiri, kejenuhan stimulus merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam memperlakukan kecerdasan emosi tanpa distorsi.

b) Lingkungan atau situasi khususnya yang melatarbelakangi proses kecerdasan emosi. Objek lingkungan yang melatarbelakangi merupakan kebulatan yang sangat sulit dipisahkan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bisa disimpulkan bahwa terdapat penyebab-penyebab yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional diantaranya adalah kesehatan fisik jasmani individu tersebut, psikologis atau yaitu kemampuan individu dalam berfikir, pengalaman-pengalamannya, dan lingkungan yaitu konformitas pertemanan, keluarga, atau hal-hal lain yang melatarbelakangi proses kecerdasan emosi tersebut.

## 2. Hakikat Kecanduan *Game Online*

### a. Pengertian Kecanduan (Adiksi/*Addiction*)

Kecanduan mengandung pengertian ketergantungan terhadap sesuatu.[27] Selain itu kecanduan juga berarti kejangkitan suatu kegemaran (hingga lupa hal-hal yang lain).[28] Kecanduan juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan atau substansi yang kita dambakan untuk mengalaminya berulang kali, dan jika diperlukan kita bersedia untuk membayarnya (atau konsekuensi negatif).[29]

Definisi lain mengenai ketergantungan adalah suatu kondisi dimana sebagai individu secara teratur mengambil subtansi atau bertindak dengan cara partikel sebagai respon terhadap sesuatu dan kadang-kadang muncul keinginan yang luar biasa dan kuat untuk melakukannya, dalam keadaan demikian ia akan mengalami perasaan negatif atau penyakit yang sebenarnya.[30]

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah timbulnya keinginan yang kuat terhadap sesuatu dan suatu hal itu akan di ulangi terus menerus sehingga berdampak merugikan bagi fisik dan psikis.

---

[27] Gunarsa, Singgih D. *Dari Anak Sampai Usia Lanjut: Bunga Rampai Psikologi Anak*. Jakarta: BPK Gunung Mulia. 2004. h. 201
[28] http://www.artikata.com/arti-361053-kecanduan.php diakses 13 November 2010
[29] Kusumadewi, *loc.cit*., h. 5.
[30] Ibid.

**b. Pengertian Kecanduan *Game Online***

Kecanduan internet *game* adalah sebuah bentuk kecanduan psikologis yang terdiri atas penggunaan kompulsif dari permainan komputer dan internet yang akan membawa pengaruh secara fisik dan psikologis untuk para pecandu internet *game*.[31]Menurut Michael Hardiman, kecanduan *game online* adalah seorang individu yang secara teratur bermain *game online* dan didorong oleh keinginan yang kuat bahkan terkadang berlebihan, yang menyebabkan kerugian dirinya sendiri atau orang lain, seperti masalah kesehatan.[32]

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kecanduan *game online* adalah suatu bentuk perilaku yang secara teratur dan terus menerus bermain *game online* sehingga dapat menyebabkan kerugian pada diri pemainnya yang berdampak negatif pada kecerdasan emosional maupun aspek fisik pemainnya seperti masalah kesehatan.

---

[31]Bling, *Internet Game Addiction* http://ihome.coms.hkbu.edu.hk/~05bling/ diakses 18 Desember 2010

[32] Team, *The cause of online game addiction secondary school students*.department sociologi, the chinese University of Hong Kong,2003. p.5

**c. Faktor-Faktor Kecanduan *Game Online***

Lee Chulhyun dan Han Seonkwan membagi kecanduan *game online* menjadi tujuh faktor, antara lain:[33]

1. Faktor ketergantungan, yaitu bentuk mentalitas seseorang ketika bermain *games online* atau mentalitas negatif ketika seseorang tidak dapat bermain *games online*.
2. Faktor kekacauan dalam kehidupan sehari-hari, yaitu sikap dan perilaku yang abnormal dikarenakan oleh *games online.*
3. Faktor hubungan interpersonal terhadap *game online*, yaitu ketergantungan terhadap hubungan interpersonal di dalam *games online*.
4. Faktor toleransi, yaitu kenaikan waktu bermain *games online*.
5. Faktor tingkah laku emosi negatif, yaitu timbulnya emosi negatif dan perilaku buruk yang disebabkan oleh bermain *games online*.
6. Faktor gangguan mental, yaitu bagaimana seseorang mengontrol keabnormalan mentalnya sendiri yang disebabkan oleh *games online*.
7. Faktor gangguan fisik, yaitu kondisi kesehatan yang abnormal dan disebabkan oleh *games online*.

[33] Chulhyun Lee dan Seonkwan Han, *Development of the Scale for Diognosing Online Game Addiction* (juornal of dept.pratical art education, dept. of computer education, gyeong-in National,2007) h.362-367

**d. ciri-ciri Remaja yang Kecanduan *Game Online***

Sedangkan ciri-ciri remaja yang kecanduan *game online,* yaitu:[34]

1. Main *game* yang itu-itu saja bisa bermain dari 3 jam sehari.
2. Rela mengeluarkan uang untuk bermain *game*.
3. Lebih dari satu bulan masih tetap bermain *game* yang sama.
4. Bisa punya teman sesama pecinta *game*.
5. Kesal dan marah jika dilarang total bermain *game*.
6. Senang menularkan hobi bermain *game*-nya ke orang lain.
7. Sangat antusias sekali jika ditanya masalah *game*.
8. Senang bermain *game* secara massal atau ditempat umum secara bersama-sama.

**e. Jenis-jenis *Game Online***

Jenis jenis permainan dalam internet *game online*/internet *game* bisa dibagi ke dalam beberapa kategori seperti *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* (MMORPG), *Massively Multiplayer Online Real Time Strategy* (MMORTS), *Massively Multiplayer Online First Person Shooter* (MMOFPS), dan lain-lain.[35] Berikut adalah penjelasannya:

---

[34] Godam, *Gejala, Tanda, Ciri-Ciri Anak Ketagihan/Kecanduan Main Game Online&Offline*. http:organisasi.org/ di akses tanggal 20 november 2010

[35] Kusumadewi*, loc.cit*., h. 7-9

1) MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Games*)

*Massively multiplayer online role-playing game* adalah permainan peran komputer yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain bersama dalam dunia maya yang terus berkembang pada saat yang sama melalui media internet dan jaringan.[36]

Menurut Yee terdapat lima faktor motivasi seseorang bermain jenis game MMORPG: [37]

a) *Relationship*, didasari berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya kemauan seseorang untuk membuat hubungan yang mendapat dukungan sejak awal, dan yang mendekati masalah-masalah dan isu-isu yang terdapat di kehidupan nyata.

b) *Manipulation*, didasari oleh pemain yang membuat pemain lain sebagai objek dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek, dan mendominasi pemain lain.

c) *Immersion*, didasari oleh pemain yang sangat menyukai menjadi orang lain. Mereka senang dengan alur cerita dari

[36]*Massively multiplayer online Role Playing Game* (http://id.wikipedia.org/wiki/Massively_multiplayer_online_role-playing_game) diakses pada 14 November 2010

[37] Kusumadewi, *loc.cit.* h. 8

‘dunia khayal’ dengan menciptakan tokoh yang sesuai dengan cerita sejarah dan tradisi ‘dunia’ tersebut.

d) *Escapism*, didasari oleh pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara untuk menghindar, melupakan dan pergi dari stres dan masalah di kehidupan nyata.

e) *Achievement*, didasari oleh keinginan untuk menjadi kuat di lingkungan dunia virtual, melalui pencapaian tujuan dan akumulasi dari *item-item* yang merupakan simbol kekuasaan.

2) MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*)

*Real Time Strategy* adalah *genre* suatu permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang yang tiap pemainnya memiliki suatu negara, negara tersebut dikelola dalam hal pengumpulan sumberdaya (alam, manusia, ekonomi), pengaturan strategi pasukan-pasukan tempur, diplomasi dengan negara tetangga, peningkatan ekonomi, pengembangan keyakinan, pengembangan pendidikan dari negara primitif menuju peradaban *modern*.[38]

Permainan jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas di mana pemain harus mengelola suatu dunia maya dan mengatur strategi dalam waktu

[38] Geghans, *Jenis-Jenis atau Genre Game Online.* (http://geghans.blogspot.com/2010/02/jenis-jenis-atau-genre-games-online.html) diakses 14 November 2010

apapun. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri *Age of Empires*), fantasi (misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (misalnya *Star Wars*).[39]

3) MMOFPS *(Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Permainan ini mengambil pandangan orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, di mana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil *setting* peperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permainan jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal* dan *Mafia Wars.*

## 3. Hakikat Remaja

### a. Pengertian Remaja

Remaja dalam bahasa inggris disebut sebagai *teenager* atau *adolescence* adalah "tumbuh" atau "tumbuh untuk mencapai kematangan".[40]

---

[39] Wiki,*permainan Daring*. (http://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_daring) diakses 14 November 2010

[40] Fasti Rola, *Hubungan Konsep Diri Dengan Motivasi Berprestasi Pada Remaja*. Medan: USU Repository. 2006. h. 18

Istilah *Adolescence* juga disampaikan oleh Hurlock bahwa remaja mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik.[41]

Menurut Hall, remaja adalah masa antara usia 12 sampai 23 tahun dan penuh dengan badai dan tekanan. Badai dan tekanan (*storm-and-stress*) adalah konsep Hall tentang remaja sebagai masa goncangan yang ditandai dengan konflik dan perubahan suasana hati.[42]

Berbeda lagi dengan pendapat Erikson mengenai remaja. Menurut Erikson, masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Gagasan Erikson ini dikuatkan oleh James Marcia yang menemukan bahwa ada empat status identitas diri pada remaja yaitu difusi identitas (*identity diffusion/confussion*), moratorium identitas (*identity moratorium*), membuka identitas (*identity foreclosure*), dan pencapaian dalam identitas (*identity achieved*).[43]

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa remaja merupakan individu yang sedang berada pada masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa dan ditandai dengan perkembangan mental, emosional, sosial dan fisiknya.

---

[41] Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga. h. 206
[42] John.W Santrock, *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga. 2003. h. 10
[43] Ibid. at 344.

**b. Batasan Usia Remaja**

Menurut Hurlock, remaja adalah mereka yang berada pada usia 12-18 tahun. Monks, dkk, memberi batasan usia remaja antara 12-21 tahun. Menurut Stanley Hall usia remaja berada pada rentang 12-23 tahun.[44] Berdasarkan batasan-batasan usia remaja dari para ahli, maka dapat dilihat bahwa semuanya hampir mendekati sama, yakni antara 12-23 tahun, dan tidak memiliki rentang perbedaan yang terlalu jauh signifikan.

**c. Ciri-ciri Remaja**

Masa remaja memiliki ciri tertentu yang membedakan dengan periode pertumbuhan sebelumnya. Ciri-ciri remaja menurut Hurlock, antara lain:[45]

1) Masa remaja sebagai periode yang penting yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.

2) Masa remaja sebagai periode pelatihan. Disini berarti perkembangan masa kanak-kanak lagi dan belum dapat dianggap

[44] Episentrum, *Psikologi Remaja dan Permasalahannya*. (http://episentrum.com/artikel-psikologi/psikologi-remaja-karakteristik-dan permasalahannya/#more-190 )diakses 13 November 2010

[45] Hurlock, *loc.cit.* h. 206-209

sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

3) Masa remaja sebagai periode perubahan, yaitu perubahan pada emosi, perubahan tubuh, minat dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.

4) Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa peranannya dalam masyarakat.

5) Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.

6) Masa remaja adalah masa yang tidak realistik. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kacamata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam cita-cita.

7) Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan di dalam usaha meninggalkan

kebiasaan pada usia sebelumnya dan di dalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seks. Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan.

Terlihat di sini bahwa remaja harus menyesuaikan diri atas segala macam perubahan-perubahan yang ada dalam diri mereka. Diharapkan dengan penyesuaian diri yang baik remaja dapat menjalani tugas-tugas perkembangannya dengan baik pula, sehingga ketika memasuki masa dewasa tidak mengalami kesulitan dalam memenuhi tugas perkembangan selanjutnya.

**d. Tugas Perkembangan Remaja**

Pada remaja terdapat tugas-tugas perkembangan yang seharusnya terpenuhi. Menurut Hurlock semua tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada penanggulangan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan dan mengadakan persiapan untuk menghadapi masa dewasa. Adapun tugas perkembangan remaja adalah:[46]

1) Mencapai peran sosial pria dan wanita.

[46] Hurlock*, loc.cit.,* h. 10

2) Mencapai hubungan baru yang lebih matang dengan teman sebaya, baik pria maupun wanita.

3) Menerima keadaan fisik emosional dan menggunakan tubuhnya secara efektif.

4) Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang dewasa lainnya.

5) Mempersiapkan karir ekonomi untuk masa yang akan datang.

6) Mempersiapkan perkawinan dan keluarga.

7) Memperoleh perangkat nilai dan sistem etis sebagai pegangan untuk berperilaku dan mengembangkan ideologi.

## B. Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian: “Dampak *Games Online* terhadap Perkembangan Moral Remaja” oleh Rimbun Maretty (Skripsi Universitas Negeri Jakarta, 2007). Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa *games online* akan membuat remaja terpengaruh dengan nilai-nilai yang ada dalam *games online* tersebut sehingga akan berpengaruh pula pada perkembangan moral mereka. Remaja yang banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *games online* akan mengalami gangguan dalam bersosialisasi karena mereka lebih menyukai pergaulan di dunia maya.

2. Jurnal: “*Harmonious Passion And Obsessive Passion In Playing Online Games*” oleh Chih-Chien Wang dan Yi-Shiu Chu (*Journal Social*

*Behavior And Personality*, 2007). Studi ini menemukan bahwa gairah harmonis dan obsesif mempengaruhi kecanduan dengan berbeda. Hasil survei empiris menunjukkan bahwa hanya hasrat obsesif yang mempengaruhi kecanduan pemain *game online*, gairah harmonis tidak signifikan dalam mempengaruhi kecanduan pemain *game online*.

3. Jurnal: "*Let The Game Begin*" oleh Jones Steve (USA, 2003). Penelitian ini menyatakan bahwa banyak siswa pemain *games online* yang tampak menunjukkan perasaan positif terhadap *games online*, seperti menyenangkan (36%), menarik (34%), dan menantang (45%). Bagi mereka, *games online* sebagai cara untuk menghabiskan waktu luang. Siswa sangat merasa bahwa *games online* meningkatkan ketertarikan mereka untuk bermain dalam dunia maya.

4. Jurnal: "Hubungan Antara Kecanduan Internet *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Remaja" oleh Theodora Natalia Kusumadewi (fakultas Psikologi Universitas Indonesia, 2009). Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *game online* dan keterampilan sosial pada remaja. Selain itu, ditemukan pula hubungan yang signifikan antara kecanduan internet *game online* dengan faktor usia dan dengan dua domain dari keterampilan sosial, antara lain, *Emotional Sensitivity* (ES) dan *Social Expressivity* (SE).

## C. Kerangka Berpikir

Dalam memenuhi tugas perkembangan masa remaja, khususnya SMA, dalam proses menemukan identitas diri dan perkembangan emosionalnya, siswa yang kecanduan *game online* cenderung bersikap agresif dan kurangnya berinteraksi sosial dalam dunia nyata sehingga dapat mempengaruhi kecerdasan emosionalnya. Hal ini didukung oleh pernyataan Daniel Goleman yang mengatakan, media seperti *video game* dan *digital game* yang terlalu sering justru bermuatan makna-makna agresifitas yang hanya menciptakan kecerdasaan deduktif, bukan kecerdasaan emosional[47].

Untuk menumbuhkan kecerdasan emosional dan memiliki aspek dari kecerdasan emosional tidaklah mudah karena banyak faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut antara lain adalah faktor dari dalam diri yang memiliki dua sumber yaitu jasmani dan psikologisnya, dan yang kedua adalah faktor eksternal yaitu lingkungan seperti keluarga, teman,atau situasi khusus yang melatarbelakanginya. Oleh karena itu diasumsikan bahwa kecanduan *game online* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional. Seseorang yang kecanduan *game online*-nya tinggi seharusnya memiliki kecerdasan emodional yang rendah begitu pula sebaliknya. Hal ini disebabkan oleh faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional.

---

[47] Cristiana Ratni Yuliani, *Game Dapat Melenyapkan Empati*, (http://www.sabda.org/lead/) diakses 20 November 2010

Kecanduan *game online* dapat memberikan pengaruh kepada para pemainnya. Pengaruh yang diberikan dapat dalam bentuk fisik maupun psikologis. Pendapat tersebut didukung oleh Akio Mori seorang professor dari Tokyo's Nihon University yang melakukan riset mengenai dampak *game online* pada aktifitas otak. Dari penelitian Akio Mori tersebut dapat disimpulkan bahwa, terdapat penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi dan lain sebagainya.[48]

## D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut maka dapat ditarik hipotesis bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMA Negeri 8 Tangerang.

[48] Sri Astutik, *Dampak Game Online* (http://ksupointer.com/2009/dampak-game-online) diakses tanggal 16 Oktober 2010.

# BAB III

# METODOLOGI PENELITIAN

## A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMA Negeri 8 Tangerang.

## B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 8 Tangerang, dengan pertimbangan di sebelah sekolah tersebut terdapat warnet penyedia *game online* dan sejak sekolah ini dibuka, tahun 2003/2004, terdapat kelas untuk mata pelajaran komputer dan komputer-komputer di kelas itu terhubung dengan internet. Selain itu, menurut alumni SMA 8 Tangerang, dahulu di sekolah tersebut juga terdapat perkumpulan siswa-siswa pecinta *game online.* karena ketiga alasan itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 8 Tangerang.

Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Juni sampai dengan bulan Desember 2010. Penelitian ini dimulai dari penyusunan proposal penelitian,

pembuatan instrumen, uji coba instrumen, pengambilan data penelitian sampai dengan analisa data dan penyelesaian penulisan.

## C. Metode dan Desain Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Ex Post Facto*. Menurut Kerlinger *Ex Post Facto* adalah penyelidikan secara empiris yang sistematika dimana peneliti tidak mempunyai kontrol langsung terhadap variabel bebas karena manifestasi fenomena telah terjadi atau fenomena sukar dimanipulasikan.[49] Disebut juga sebagai *restropective study* karena penelitian ini merupakan penelitian penelusuran kembali terhadap suatu peristiwa atau suatu kejadian dan kemudian merunut ke belakang untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.[50] Dari sumber di atas bisa disimpulkan bahwa *Ex Post Facto* adalah penelitian yang dilakukan untuk merunut kebelakang peristiwa yang telah terjadi dengan tidak memanipulasi variabel-variabelnya untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat menimbulkan kejadian tersebut.

Pada penelitian ini, subjek penelitian tidak diberikan perlakuan sehingga data yang diambil adalah apa yang telah dialami subjek. Untuk

---

[49] Anne Myers and Christine H. Hansen, *Experimental Psycology*, Fifth Edition. h.104
[50] http://lubisgrafura.wordpress.com/2009/02/07/rancangan-ex-post-facto/

mendapatkan data yang diinginkan, maka pada penelitian ini menggunakan alat ukur berbentuk skala dengan model *likert-scale*. Terdapat satu variabel bebas, yaitu kecanduan *game online* (X), serta satu variabel terikat yaitu kecerdasan emosional (Y).

## D. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel

### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu yang merupakan subjek penelitian yang dilakukan.[51] Populasi dari penelitian ini adalah siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang yang berjumlah keseluruhan 583 siswa yang terdiri dari siswa kelas X, XI, dan XII.

### 2. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*. *Non probability sampling* ialah teknik *sampling* yang tidak berdasarkan peluang sehingga tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi anggota sampel penelitian, sedangkan sampel purposif adalah penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu.[52]

---

[51] Anna Armeini Rangkuti dan Ratna Dyah Suryaratri, *Statistika Inverensial untuk Penelitian Psikologi dan Pendidikan*. UNJ: Fakultas Ilmu Pendidikan. 2009. h.5
[52] Anna Armeini Rangkuti, dan Ratna Dyah Suryaratri, *loc.cit*. h.5-8

Pada penelitian ini, sampel yang diambil ialah siswa remaja yang aktif bermain *game online* dan termasuk kedalam ciri-ciri remaja yang kecanduan *game online* berdasarkan 8 item dari kuesioner awal yang diadaptasi dari milik Kusumadewi. Sampel penelitian ini berjumlah 60 responden pilihan atau sekitar 10% lebih dari populasi, mulai dari kelas X sampai kelas XII. Untuk ukuran banyaknya sampel sudah baik. Menurut Roscue mengatakan ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30-500 responden.[53] Menurut Guilford & Fruchter yang mengatakan, *"Such a frequency distribution will be close to the normal form when the population distribution is not seriously and when N is not small not less than about 30"*.[54]

## E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, data yang akan dikumpulkan yaitu data mengenai kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional. Teknik pengumpulan data mengenai kedua data tersebut menggunakan skala Likert. Skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan kriteria *diagnostic online game addiction* milik Lee Chulhyun dan Han Seonkwan dan skala kecerdasan emosional disusun berdasarkan kriteria kecerdasan emosional milik Reuveun Bar-On yang keduanya telah diadaptasi dan dimodifikasi. Latar belakang

[53] Ibid. h.9
[54] Guilford, J.P. & Fruchter, Benjamin. 1989. *Fundamental Statistic in Psycology and Education*. USA: McGraw-Hill Book Co. H.125

digunakannya skala kriteria kecanduan *game online* dari Lee Chulhyun dan Han Seonkwan adalah karena skala tersebut telah dinyatakan valid dan reliabel. Selain itu, digunakan pula kuesioner yang berisi 8 *item* yang diadaptasi dari penelitian Theodora Kusumadewi, untuk mengungkap ciri-ciri dan pola perilaku kecanduan *game online*.

**1. Variabel Kecanduan *Game online***

**a. Definisi Konseptual**

Kecanduan *game online* adalah suatu bentuk perilaku yang secara terus menerus dan berlebihan bermain *game online* sehingga dapat menyebabkan kerugian pada diri pemainnya.

**b. Definisi Operasional**

Definisi operasional untuk variabel kecanduan *game online* adalah skor total yang dihasilkan dari skala ukur kecanduan *game online* yang diukur berdasarkan kriteria milik Lee Chunyun dan Han Sheokwan, yaitu sebagai berikut: faktor ketergantungan, faktor kekacauan dalam kehidupan sehari-hari, faktor hubungan interpersonal terhadap *online,* faktor toleransi, faktor tingkah laku dan emosi negatif, faktor ganguan mental, dan faktor gangguan fisik. Semakin tinggi skor subyek semakin tinggi pula kecanduan *game online*. Begitu pula sebaliknya, semakin rendah skor subyek maka semakin rendah kecanduan *game online*-nya.

### c. Kisi-kisi Instrumen Kecanduan *Game Online*

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

| No | Dimensi | Pernyataan positif | Pernyataan negatif | Total |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Faktor ketergantungan | 22, 29, 36 | 3, 8, 15 | 6 |
| 2. | Faktor kekacauan dalam kehidupan sehari-hari | 23, 30, 38 | 6, 9, 16 | 6 |
| 3. | Faktor hubungan interpersonal terhadap *online* | 24, 31, 42 | 1, 10, 17 | 6 |
| 4. | Faktor toleransi | 25, 32, 37 | 7, 11, 18 | 6 |
| 5. | Faktor tingkah laku dan emosi negatif | 26, 33, 39 | 2, 12, 19 | 6 |
| 6. | Faktor gangguan mental | 27, 34, 41 | 5, 13, 20 | 6 |
| 7. | Faktor gangguan fisik | 28, 35, 40 | 4, 14, 21 | 6 |
| | Total | 21 | 21 | 42 |

### d. Pengukuran Kisi-kisi Instrumen

**Tabel 3.2. Pengukuran Kisi-kisi Instrumen**

| Pernyataan positif (*item favorable*) | Pernyataan negatif (*item unfavorable)* |
|---|---|
| - sangat setuju skor 4<br>- setuju skor 3<br>- tidak setuju skor 2<br>- sangat tidak setuju skor 1 | - sangat setuju skor 1<br>- setuju skor 2<br>- tidak setuju skor 3<br>- sangat tidak setuju skor 4 |

### e. Hasil Uji Coba Instrumen

Peneliti melakukan uji coba instrumen sebelum memperoleh instrumen yang akan digunakan pada penelitian ini. Uji coba instrumen

penelitian diawali dengan pengujian validitas yang kemudian dilanjutkan dengan perhitungan reliabilitas.

**1) Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

**a) Pengujian Validitas**

Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk memilih butir-butir instrumen yang memiliki reliabilitas internal yang tinggi, dengan kata lain analisa butir merupakan prosedur untuk membuang atau mengganti butir-butir yang akan menurunkan reliabilitas internalnya.[55]

Proses validasi instrumen penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 16. Interpretasi valid tidaknya suatu butir soal dapat dilakukan dengan membandingkan skor *Item Total Correlation*-nya dengan r kriteria (0,3).

Berdasarkan penghitungan validitas instrumen kecanduan *game online* dari total 42 butir pernyataan terdapat 13 butir yang tidak valid, yaitu butir 1, 5, 8, 13, 14, 17, 20, 21, 22, 28, 36, 39, 42. Total *item* yang valid keseluruhan berjumlah 29 butir.

[55] Kuncono, *Aplikasi Komputer Psikologi*. Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia, 2004. h. 20

**b) Pengujian Reliabilitas**

Uji reliabilitas digunakan untuk menunjukkan sejauh mana suatu pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif sama bila dibandingkan dengan hasil pengukuran kembali pada subjek yang sama. Suatu instrumen dikatakan sudah reliabel apabila instrumen tersebut cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Untuk menguji reliabilitas instrumen dari butir-butir soal yang valid dapat menggunakan reabilitas komposit. Rumusnya sebagai berikut:[56]

$$r_{xx}' = 1 - \frac{\sum w_j^2 s_j^2 - \sum w_j^2 s_j^2 r_{jj}'}{\sum w_j^2 s_j^2 + 2(\sum w_j w_k s_j s_k r_{jk})}$$

Keterangan :

$w_j$ = Bobot relatif komponen j

$w_k$ = Bobot relatif komponen k

$s_j$ = Deviasi standar komponen j

$s_k$ = Deviasi standar komponen k

$r_{jj}'$ = Koefisien reliabilitas tiap komponen

$r_{jk}$ = Koefisien korelasi antara dua komponen yang berbeda

[56] Saifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h.93

pengujian reliabilitas dilakukan dengan penghitungan manual, kemudian nilai r disesuaikan dengan kaidah reliabilitas Guillford.[57] Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya antara 0 sampai 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya, sebaliknya semakin rendah reliabilitasnya mendekati angka 0, berarti semakin rendah pula reliabilitasnya. Kaidah reabilitas Guillford tersebut adalah:

**Tabel 3.3**

**Kaidah Reliabilitas Guilford**

| Koefisien Reliabilitas | Interpretasi |
|---|---|
| 0,00 – 0,20 | Tidak Reliabel |
| 0,20 – 0,40 | Kurang Reliabel |
| 0,40 – 0,70 | Cukup Reliabel |
| 0,70 – 0,90 | Reliabel |
| 0,90 – 1,00 | Sangat Reliabel |

Setelah dihitung reliabilitas butir-butir yang telah dinyatakan valid dengan penghitungan manual, diperoleh nilai reabilitas komposit untuk instrumen kecanduan *game online* sebesar 0.92 (sangat reliabel), sedangkan untuk variabel kecerdasan emosional sebesar 0.85 (reliabel).

Hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa instrumen kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional

[57] Kuncono, *loc.cit.* h. 27

berada pada kriteria sangat reliabel dan reliabel (hasil penghitungan dapat dilihat pada lampiran 3).

**2) Instrumen Final**

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

| No | Dimensi | Pernyataan positif | Pernyataan negatif | Total |
|---|---|---|---|---|
| 1. | Faktor ketergantungan | 19 | 10, 2 | 3 |
| 2. | Faktor kekacauan dalam kehidupan sehari-hari | 14, 20, 27 | 4, 6, 11 | 6 |
| 3. | Faktor hubungan interpersonal terhadap *online* | 15, 21 | 7 | 3 |
| 4. | Faktor toleransi | 16, 22, 26 | 5, 8, 12 | 6 |
| 5. | Faktor tingkah laku dan emosi negatif | 17, 23 | 1, 9, 13 | 5 |
| 6. | Faktor gangguan mental | 18, 24, 29 | | 3 |
| 7. | Faktor gangguan fisik | 25, 28 | 3 | 3 |
| | Total | 16 | 13 | 29 |

***2.*** **Variabel Kecerdasan Emosional**

**a. Definisi Konseptual**

Kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang untuk mengenali perasaannya sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengolah emosi dengan baik pada diri sendiri sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektualnya.

**b. Definisi Operasional**

Definisi operasional dari variabel kecerdasan emosional adalah skor total yang dihasilkan dari skala ukur kecerdasan emosional yang diukur berdasarkan kriteria kecerdasan emosional milik Bar-On, yaitu sebagai berikut: ranah interpribadi, ranah antar pribadi, ranah penyesuaian pribadi, ranah pengendalian stres, dan ranah suasana hati umum. Semakin tinggi skor subyek maka semakin tinggi kecerdasan emosional dan sebaliknya, jika semakin rendah skor subyek maka semakin rendah pula kecerdasan emosionalnya.

**c. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional**

**Tabel 3.5. Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional**

| No | Dimensi | Indikator Prilaku | Pernyataan positif | Pernyataan negatif | Total |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Ranah interpribadi | • Siswa bersyukur dengan apa yang dimilikinya | 10 | 1 | |
| | | • Siswa menyelesaikan pekerjaan rumahnya | 18 | 30 | 6 |
| | | • Siswa mengungkapkan ketidaksukaannya | 25 | 6 | |
| 2. | Ranah antar pribadi | • Siswa merasakan kesedihan orang lain | 3 | 16 | |
| | | • Siswa memimpin kelompok/organisasi | 14 | 8 | 6 |
| | | • Siswa berteman akrab dengan orang lain | 22 | 28 | |
| 3. | Ranah penyesuaian pribadi | • Siswa mencari alternatif dalam penyelesaian masalah | 11 | 7 | |
| | | | 19 | 15 | 6 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | • Siswa berfikir objektif<br>• Siswa mengendalikan emosi | <br>24 | <br>23 | |
| 4. | Ranah pengendalian stress | • Siswa memilih cara bersikap dalam menghadapi masalah<br>• Siswa bersabar dalam menghadapi masalah<br>• Siswa tidak terpengaruh provokasi dari lingkungan | 13<br>20<br>27 | 4<br>17<br>9 | 6 |
| 5. | Ranah suasana hati umum | • Siswa merasa bahagia<br>• Siswa bersemangat untuk berhasil dalam kehidupan<br>• Siswa merasa nyaman dengan lingkungannya | 2<br>12<br>21 | 26<br>5<br>29 | 6 |
| | Total | 15 | 15 | 15 | 30 |

**d. Pengukuran Kisi-kisi Instrumen**

**Tabel 3.6. Pengukuran Kisi-kisi Instrumen**

| Pernyataan positif (*item favorable*) | Pernyataan negatif (*item unfavorable)* |
|---|---|
| - sangat setuju skor 4<br>- setuju skor 3<br>- tidak setuju skor 2<br>- sangat tidak setuju skor 1 | - sangat setuju skor 1<br>- setuju skor 2<br>- tidak setuju skor 3<br>- sangat tidak setuju skor 4 |

**e. Hasil Uji Coba Instrumen**

**1) Pengujian Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

**a. Pengujian Validitas**

Instrumen kecerdasan emosional disusun dalam bentuk skala likert dengan jumlah 30 butir pernyataan seperti yang terlihat pada tabel 3.4.

Proses validitas instrumen ini dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16 yaitu dengan membandingkan skor *Item Total Correlation* dengan r kriteria (0,3). Berdasarkan penghitungan validitas kecerdasan emosional diperoleh 9 butir pernyataan yang tidak valid, sehingga dari 30 butir pernyataan diperoleh 21 butir pernyataan yang valid. Butir-butir pernyataan yang tidak valid adalah butir 3, 16, 18, 21, 22, 25, 26, 27, dan 30.

**b. Pengujian Realibilitas**

Reliabilitas kecerdasan emosional terhadap butir-butir yang dinyatakan valid dengan menggunakan reliabilitas komposit hingga diperoleh nilai 0.85 (lampiran 3). Berdasarkan reliabilitas kaidah Guillford, koefisien reliabilitas untuk instrumen kecerdasan emosional tergolong reliabel.

**2) Instrumen Final**

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

| No | Dimensi | Indikator | Pernyataan positif | Pernyataan negatif | Total |
|---|---|---|---|---|---|
| 1. | Ranah interpribadi | • Siswa bersyukur dengan apa yang dimilikinya<br>• Siswa menyelesaikan pekerjaan rumahnya | 9 | 1<br>5 | 3 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| 2. | Ranah antar pribadi | • Siswa memimpin kelompok/organisasi<br>• Siswa berteman akrab dengan orang lain | 13 | 7<br>20 | 3 |
| 3. | Ranah penyesuaian pribadi | • Siswa mencari alternatif dalam menyelesaikan masalah<br>• Siswa berfikir objektif<br>• Siswa mengendalikan emosi | 10<br>16<br>19 | 6<br>14<br>18 | 6 |
| 4. | Ranah pengendalian stres | • Siswa memilih cara bersikap dalam menghadapi masalah<br>• Siswa bersabar dalam menghapi masalah<br>• Siswa tidak terpengaruh provokasi dari lingkungan | 12<br>17 | 3<br>15<br>8 | 5 |
| 5. | Ranah suasana hati umum | • Siswa merasa bahagia<br>• Siswa bersemangat untuk berhasil dalam kehidupan<br>• Siswa merasa nyaman dengan lingkungannya | 2<br>11 | 4<br>21 | 4 |
| | Total | 13 | 9 | 12 | 21 |

## F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan permasalahan dan hipotesis yang ingin diuji yaitu analisis data dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analsis regresi linier sederhana adalah uji statistik yang berguna untuk memprediksi suatu variabel terhadap variabel lainnya serta bagaimana hubungan sebab akibat

antara variabel tersebut.[58] Dari keterangan tersebut bisa dikatakan analisis regresi merupakan salah satu analisis yang menjelaskan tentang sebab–akibat dan besarnya akibat yang ditimbulkan oleh salah satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat. Analisis digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

**1. Uji Persyaratan Analisis**

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan terlebih dahulu uji asumsi yang meliputi uji normalitas data dan uji linieritas.

**a. Uji Normalitas**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Jika data tidak berdistribusi normal maka metode yang digunakan adalah non parametrik dengan uji *Shapiro - Wiilk* karena pada penelitian ini sampel yang ada tidak lebih dari 100 orang.[59] Diuji dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05. Dalam penelitian ini menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05.

Taraf signifikansi 5% artinya peneliti mengambil risiko salah dalam mengambil keputusan untuk menolak hipotesis yang benar sebanyak-banyaknya 5% dan benar dalam mengambil keputusan

[58] Anna Armaini Rangkuti dan Ratna Dyah Suryaratrih, *loc.cit.* h.160
[59] Kuncono. *loc.cit.* h.71

sekitar 95% (tingkat kepercayaan) atau dengan kata lain peneliti percaya bahwa 95% dari keputusan untuk menolak hipotesis yang salah adalah benar.[60]

Pengujian normalitas data menggunakan program SPSS versi 16. Data dinyatakan berdistribusi normal jika signifikansi lebih besar dari 0,05 (>0,05).

**b. Uji Linieritas**

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan yang linier atau tidak secara signifikan. Uji ini biasanya digunakan sebagai prasyarat dalam analisi korelasi atau analisis regresi. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan *Test for Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. “Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linier bila signifikansi *(linearity)* kurang dari 0,05 (<0,05)”.[61]

**2. Uji Hipotesis**

“Uji hipotesis adalah pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah kesimpulan pada sampel dapat berlaku untuk populasi (dapat digeneralisasi)”.[62] Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan Analisis Regresi Linier Sederhana.

---

[60] Duwi, Priyanto. *Mandiri Belajar SPSS untuk Analisis Data dan Uji Statistik***.** Yogyakarta: Mediakom. 2008. h.11
[61] Ibid, h.36
[62] Duwi Priyanto. l*oc.cit.* h.11

"Analisis ini digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah positif atau negatif".[63] "Tujuan analisis ini memperkirakan atau menaksir besarnya pengaruh dari suatu kejadian terhadap kejadian lain".[64] Penghitungan regresi sederhana menggunakan rumus:

$$\mathbf{Y' = a + bX}$$

Keterangan:

Y' = variabel dependen

X = variabel independen

a = konstanta (nilai Yi apabila X=0)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan ataupun penurunan)

Nilai a dan b dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$a = \frac{(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)}$$

$$b = \frac{n(\sum y)(\sum x^2) - (\sum x)(\sum xy)}{n(\sum x^2) - (\sum x)}$$

## G. Hipotesis Statistik

Hipotesis penelitian ini adalah :

Ho : r = 0

---

[63] Ibid, h.66

[64] Wahid Sulaiman. *Analisis Regresi Menggunakan SPSS***.** Yogyakarta: ANDI. 2004. h.2

Ha : $r \neq 0$

Ho = Hipotesis Nol

Ha = Hipotesis Alternatif

r = Koefisien pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional

Keterangan:

Ho:Tidak ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMA Negeri 8 Tangerang.

Ha: Ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMA Negeri 8 Tangerang.

Apabila hipotesis nol ditolak, maka hipotesis alternatif (Ha) diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa di SMA Negeri 8 Tangerang.

# BAB IV

# HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

## A. Deskripsi Data

### 1. Data Responden

#### a. Gambaran Responden Berdasarkan Kelas

Berikut ini adalah gambaran responden berdasarkan kelas dari 60 responden:

**Tabel 4.1. Jumlah Siswa Berdasarkan Kelas**

| Kelas | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| X (sepuluh) | 16 | 26,6% |
| XI (sebelas) | 18 | 30,1% |
| XII (duabelas) | 26 | 43,3% |
| Total | 60 | 100% |

Dari tabel di atas diketahui jumlah responden kelas X 16 responden dengan persentase 26,6%, kelas XI 18 responden dengan persentase 30,1% sedangkan kelas XII 26 responden dengan persentase 43,3%. Total keseluruhan responden 60 responden.

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa responden terbanyak adalah kelas XII yaitu sebesar 26 responden dengan

persentase 43,3% dan responden terdikit ialah kelas X yaitu sebesar 16 responden dengan persentase 26,6%.

**b. Gambaran Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Berikut ini adalah gambaran responden berdasarkan jenis kelamin dari 60 responden:

**Tabel 4.2. Jumlah Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin**

| Jenis Kelamin | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| Laki-laki | 43 | 71,7% |
| Perempuan | 17 | 28,3% |
| Total | 60 | 100 % |

Dari tabel di atas diketahui jumlah responden terbanyak ialah laki-laki sebesar 43 siswa dengan persentase 71,7%, sedangkan jumlah responden perempuan 17 siswa dengan persentase 28,3%.

**c. Gambaran Responden Berdasarkan Usia**

Berikut ini adalah gambaran responden berdasarkan usia dari 60 responden:

**Tabel 4.3. Jumlah Siswa Berdasarkan Usia**

| Usia | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| 14 tahun | 3 | 5% |

| | | |
|---|---|---|
| 15 tahun | 14 | 23,3% |
| 16 tahun | 17 | 28,3% |
| 17 tahun | 25 | 41,6% |
| 18 tahun | 1 | 1,6% |
| Total | 60 | 100% |

Dari tabel di atas dapat diketahui jumlah responden yang berusia 14 tahun sebanyak 3 siswa dengan persentase 5%. Kemudian jumlah responden yang berusia 15 tahun sebanyak 14 siswa dengan persentase 23,3%, sedangkan jumlah responden yang berusia 16 tahun sebanyak 17 siswa dengan persentase 28,3%, selanjutnya yang berusia 17 tahun sebanyak 25 siswa dengan persentase 41,6% dan yang berusia 18 tahun sebanyak 1 responden atau 1,7%.

Dari data di atas responden yang berusia 17 tahun adalah responden terbanyak dalam penelitian ini yaitu sebesar 41,6% dan yang paling sedikit adalah responden yang berusia 18 tahun yaitu sebesar 1,6%.

## 2. Data Hasil Penelitian

### a. Gambaran Siswa yang Kecanduan *Game Online*

**Tabel 4.4 Gambaran Jenis *Game* yang Sering Dimainkan**

| Jenis Game | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| MMORTS | 12 | 20% |

| | | |
|---|---|---|
| MMORPG | 24 | 40% |
| MMOFPS | 22 | 36,7% |
| Lain-lain | 2 | 3,3% |
| Total | 60 | 100% |

Tabel 4.4 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang dalam memilih jenis *game* RTS 12 responden dengan persentase 20%, jenis *game* RPG 24 responden dengan persentase 40% dan jenis FPS (*game* yang menekan penggunaan senjata dan pertarungan) yaitu sebanyak 22 responden dengan persentase 36,7% yang menjawab, sedangkan yang bermain *game* jenis lain hanya 2 responden dengan persentase 3,3% yang menjawab. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa jenis *game* RPG adalah jenis *game* terbanyak yang dimainkan oleh siswa SMA Negeri 8 Tangerang yaitu sebesar 40% dan yang *game* yang sedikit memainkannya adalah jenis RTS sebesar 20% dan yang jenis lain sekitar 3,3%. Bisa dikatakan siswa SMA Negeri 8 Tangerang rata-rata menyukai *game* berjenis MMORPG.

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

| **Bermain sejak** | **Frekuensi** | **Persentase** |
|---|---|---|
| 3-6 bulan | 13 | 21,6% |
| 6 bulan-1 tahun | 5 | 8,3% |
| 1-2 tahun | 6 | 10% |
| 2-3 tahun | 11 | 18,3% |
| >3 tahun | 25 | 41,6% |
| Total | 60 | 100% |

Tabel 4.5 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang terbanyak mengaku bermain *game online* sejak 3-6 bulan sebanyak 13 responden atau 21,6%, bermain *game* sejak 6 bulan-1 tahun sebesar lima responden atau 8,3%, bermain *game online* sejak 1-2 tahun sebesar enam responden 10%, bermain sejak 2-3 tahun sebesar 11 responden atau 18,3% dan yang menjawab lebih dari 3 tahun bermain *game online* adalah sebesar 25 responden atau dalam persentase sebesar 41,6%.

Berdasarkan data di atas, bahwa siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang bermain *game online* lebih dari tiga tahun ke atas merupakan jumlah terbanyak responden, yaitu sebesar 41,6% responden dan yang bermain sejak 6 bulan-1 tahun merupakan yang paling sedikit yaitu sebanyak 8,3% responden. Bisa dikatakan rata-rata siswa SMA Negeri 8 Tangerang ialah pemain *game online* yang sudah lama, lebih dari tiga tahun ke atas.

**Tabel 4.6 Gambaran Jumlah Jam Bermain/Minggu**

| Jumlah jam bermain | frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| 5-10 jam | 37 | 61,6% |
| 11-20 jam | 10 | 16,6% |
| 21-30 jam | 6 | 10% |
| >31 jam | 7 | 11,6% |
| Total | 60 | 100% |

Dari tabel 4.6 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang sesuai dengan lamanya bermain *game online* dalam satu minggu yaitu responden yang terbanyak menjawab 5-10 jam sebesar 37 responden atau 61,6%, menjawab 11-20 jam sebesar 10 responden atau 16,6%, menjawab 21-30 jam sebanyak enam responden atau 10% dan yang menjawab di atas 31 jam dalam satu minggu ada tujuh responden atau sebesar 11,6%.

Berdasarkan data di atas, bahwa siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang bermain *game online* 5-10 jam setiap minggunya merupakan responden terbanyak yaitu sebesar 61,6% dan yang menjawab 21-30 jam setiap minggunya merupakan yang paling sedikit dijawab yaitu sebesar 10%.

**Tabel 4.7**

**Gambaran Tempat yang sering digunakan Bermain *Game Online***

| Tempat | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| Rumah | 24 | 40% |
| Warnet | 33 | 55% |
| Sekolah | 2 | 3,3% |
| Tempat umum yang ada fasilitas hot spot | 1 | 1,7% |
| Total | 60 | 100% |

Dari tabel 4.7 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang dalam memilih tempat yang sering digunakan untuk bermain *game online* yaitu 24 responden atau 40% menjawab di rumah, 33

responden atau 55% menjawab di warnet, 2 respoden atau 3,3% menjawab di sekolah dan 1 responden atau 1,7% menjawab di tempat yang menyediakan fasilitas *Hot-Spot* untuk bermain *game online*.

Data di atas juga menggambarkan siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang bermain *game online* di warnet memiliki persentase terbanyak yaitu sebesar 55% dan yang paling sedikit menjawabnya yaitu bermain *game online* di fasilitas yang terdapat *Hot-Spot* memiliki persentase sebesar 1,7%. Artinya, siswa SMA Negeri 8 Tangerang rata-rata bermain di warnet dan *game center* dibandingkan di rumah atau tempat lain.

**Tabel 4.8**

**Gambaran Jumlah Uang Yang Dihabiskan Dalam Satu Hari Jika Bermain *Game Online***

| Jumlah uang yang dihabiskan/hari | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| 5-10 ribu | 34 | 56,6% |
| 10-20 ribu | 21 | 35% |
| 20-30 ribu | 2 | 3,3% |
| 30-40 ribu | 1 | 1,6 |
| >40 ribu | 2 | 3,3% |
| Total | 60 | 100% |

Tabel 4.8 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang menghabiskan uang dalam satu hari untuk bermain *game online* yaitu terbanyak menjawab sebesar 34 responden atau 56,6%, menjawab Rp.5.000-Rp.10.000, 21 responden atau 35% menjawab Rp.10.000-Rp.20.000, 2 responden menjawab Rp.21.000-Rp.30.000 atau 3,3%, 1

responden menjawab Rp.30.000-Rp.40.000 atau 1,6% dan 2 responden menjawab lebih dari Rp.40.000 atau 3,3% yang dihabiskan dalam bermain *game online* selama satu hari.

Berdasarkan data di atas, bahwa siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang menghabiskan uang Rp.5.000-Rp.10.000 per hari dalam setiap bermain *game online* merupakan jumlah terbanyak, yaitu sebesar 56,6% dan yang paling sedikit menjawabnya mengaku menghabiskan uang sebesar Rp.20.000-Rp.30.000 sebesar 1 orang atau 1,6%. Artinya, rata-rata siswa SMA Negeri 8 Tangerang menghabiskan uang Rp.5.000-Rp.10.000 dalam satu hari untuk bermain *game online*.

**Tabel 4.9**

**Gambaran Bermain *Game Online* Diatas 10 Jam**

| Bermain >10 jam | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| Selalu | 1 | 1,6% |
| Sering | 12 | 20% |
| Jarang | 22 | 36,6% |
| Tidak pernah | 25 | 41,6% |
| Total | 60 | 100% |

Dari tabel 4.9 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang bermain *game online* di atas 10 jam, responden yang menjawab selalu berjumlah 1 responden atau 1,6%, menjawab sering 12 responden atau 29%, menjawab jarang 22 responden atau 36,6% dan yang menjawab tidak pernah sebesar 25 responden atau 41,6%.

Berdasarkan data di atas, bahwa siswa SMA Negeri 8 Tangerang tidak pernah bermain *game online* di atas sepuluh jam yaitu sebesar 41% saja, selebihnya mengaku sering, selalu dan jarang bermain *game online* di atas 10 jam. Artinya, rata-rata siswa SMA Negeri 8 Tangerang tidak pernah bermain *game online* selama lebih dari 10 jam.

**Tabel 4.10**

**Gambaran Pihak yang Mengenalkan *Game Online***

| Pihak yang mengenalkan | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| Pacar | 2 | 3,3% |
| Teman | 42 | 70%% |
| Saudara | 8 | 13,3% |
| Tidak ada | 8 | 13,3% |
| Total | 60 | 100% |

Tabel 4.10 menunjukan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang dalam mengenal *game online* pertama kalinya yaitu menjawab diperkenalkan oleh pacar sejumlah 2 responden atau 3,3%, menjawab diperkenalkan teman berjumlah 42 responden atau 70%, diperkenalkan saudara 8 responden atau 13,3% dan yang mengaku tidak diperkenalkan siapapun berjumlah 8 responden atau 13,3%.

Data di atas mengambarkan siswa yang diperkenalkan pertama kali oleh temanlah yang paling banyak dijawab yaitu sebesar 70% dan yang diperkenalkan oleh pacar yang paling sedikit dijawab yaitu sebesar 3,3%.

Artinya, rata-rata siswa SMA 8 Tangerang pertama kali mengenal *game online* dari temannya.

**Tabel 4.11**

**GambaranTeman Akrab Yang Dikenal Melalui *Game Online***

| Teman akrab yang dikenal | Frekuensi | Persentase |
|---|---|---|
| Tidak ada | 11 | 18,3% |
| Hanya satu | 1 | 1,6% |
| Beberapa | 32 | 53,3% |
| Banyak | 16 | 26,6% |
| Total | 60 | 100% |

Tabel 4.11 menunjukkan gambaran siswa SMA Negeri 8 Tangerang dalam berkenalan dan mendapatkan teman akrab melalui *game online* yaitu 11 responden mengaku tidak ada atau 18,3%, 1 responden menjawab hanya satu atau sebesar 3,3%, 52 responden menjawab beberapa atau 52,3%, 16 responden menjawab banyak atau 26,6%.

Berdasarkan data di atas diketahui bahwa siswa SMA Negeri 8 Tangerang terbanyak mengaku memiliki beberapa teman akrab melalui *game online* yaitu sebesar 52,3% dan yang paling sedikit mengaku hanya mempunyai satu orang teman yaitu sebesar 1,6%. Artinya rata-rata siswa SMA Negeri 8 Tangerang memiliki teman akrab yang mereka dapatkan melalui *game online*.

**b. Gambaran Perbedaan Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan yang Kecanduan *Game Online***

**Tabel 4.12**

**Gambaran perbedaan jenis *game* yang dimainkan siswa laki-laki dan siswa perempuan berdasarkan jenis *game online* yang dimainkan**

| Jenis *game* | Siswa Laki-laki | | Siswa Perempuan | |
|---|---|---|---|---|
| | F | % | F | % |
| MMORPG | 14 | 32,6% | 10 | 58,9% |
| MMORTS | 9 | 21% | 3 | 17,7% |
| MMOFPS | 19 | 44,1% | 3 | 17,7% |
| Lainnya | 1 | 2,4% | 1 | 5,8% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.12 menunjukkan gambaran antara siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam memilih jenis *game online* adalah siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang terbanyak memilh *game y*ang berjenis FPS 44,1% atau 19 responden, yang terbanyak kedua memilih *game* RPG sebanyak 32,6% atau 14 responden, RTS 21% atau sembilan reponden dan yang memilih *game* lainnya sebesar 2,4% atau satu responden. Sedangkan siswa perempuan SMA Negeri 8 Tangerang terbanyak memilih *game* yang berjenis RPG sebanyak 58,9 % atau 10 responden, yang terbanyak kedua memilih game FPS sebanyak 17,7% atau 3 responden, kemudian RTS sebanyak sebanyak 17,7% atau 3 responden dan yang memilih *game* jenis lainnya sebesar 5,8% atau satu responden.

Berdasarkan data di atas, siswa laki-laki lebih senang memainkan jenis *game* FPS dan *game* RPG yaitu persentase sebesar 44,1% dan

32,6%. Sedangkan siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang cenderung menyukai *game* berjenis RPG yaitu permainan *role playing* yaitu *game* yang pemainnya dituntut untuk memerankan karakter dalam *game* dan mengelola sesuatu dengan baik, dengan persentase sebesar 58,9% yang menjawab.

**Tabel 4.13**

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan siswa perempuan berdasarkan sudah berapa lamanya bermain *game online***

| Bermain sejak berapa lama | Siswa Laki-laki | | Siswa Perempuan | |
|---|---|---|---|---|
| | F | % | F | % |
| 3-6 bulan | 8 | 18,6% | 5 | 29,5% |
| 6 bulan-1 tahun | 4 | 9,3% | 1 | 5,8% |
| 1-2 tahun | 3 | 7% | 3 | 17,7% |
| 2-3 tahun | 9 | 21% | 2 | 11,8% |
| >3 tahun | 19 | 44,2% | 7 | 41,2% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.13 menunjukkan gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam sudah berapa lamanya mereka bermain *game online* adalah siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang terbanyak mengaku sudah 3 tahun ke atas bermain *game online* 44,2% atau 19 responden, yang terbanyak kedua mengaku 2-3 tahun dengan persentase 21% atau sembilan responden, 3-6 bulan 18,6% atau delapan reponden, yang mengaku bermain 6 bulan-1 tahun sebesar 9,3% atau empat responden dan yang mengaku 1-2 tahun sebesar 7% atau tiga responden. Sedangkan siswa perempuan SMA Negeri 8 Tangerang terbanyak

mengaku sudah 3 tahun ke atas bermain *game online* sebesar 41,2% atau tujuh responden, yang terbanyak kedua mengaku 1-6 bulan sebesar 29,5% atau lima reponden, yang terbanyak ketiga mengaku bermain 1-2 tahun sebesar 17,7% atau tiga responden, yang terbanyak keempat 11,8% atau dua responden, dan yang paling sedikit mengaku 6 bulan-1 tahun bermain *game online* yaitu sebesar 5,8% atau satu responden yang memilih.

Berdasarkan data di atas, siswa laki-laki dan siswa perempuan mereka sama-sama sudah bermain *game online* lebih dari tiga tahun ke atas, siswa laki-laki maupun perempuan yang mengaku lebih dari tiga tahun bermain *game online* sebesar 44,% dan 41,2% yang menjawab.

**Tabel 4.14**.

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan perempuan yang menghabiskan waktu dalam satu minggu bermain *game online***

| **Dalam satu minggu bermain *game online*** | **Siswa Laki-laki** | | **Siswa Perempuan** | |
|---|---|---|---|---|
| | **F** | **%** | **F** | **%** |
| 5-10jam | 25 | 58,2% | 12 | 70,1% |
| 11-20jam | 5 | 11,7% | 5 | 29,5% |
| 21-30jam | 6 | 14% | - | 0% |
| >31jam | 7 | 16,3% | - | 0% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.14 menunjukkan gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam menghabiskan waktu bermain *game online* dalam satu minggu yaitu siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang

terbanyak mengaku bermain 5-10 jam/minggu sebesar 58,2% atau 25 responden yang menjawab, kemudian diatas 31 jam/minggu sebesar 16,3% atau tujuh responden yang menjawab 21-30 jam/minggu sebesar 14% atau enam responden yang menjawab, dan yang terkecil menjawab 11-20 jam/minggu sebesar 11,7% atau lima responden yang menjawab. Sedangkan siswa perempuan SMA Negeri 8 Tangerang hanya menjawab dua dari empat alternatif pilihan jawaban yaitu paling banyak mengaku 2-10 jam/minggu sebesar 70,1% atau 12 responden dan kemudian menjawab 11-20 jam/minggu sebesar 20,5% atau lima responden.

Berdasarkan data di atas, bahwa siswa laki-laki maupun siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang dalam hal waktu bermain dalam satu minggu, rata-rata bermain *game online* dalam satu minggunya menghabiskan waktu 5-10 jam untuk bermain *game online* dengan persentase 58,2% dan 70,1% yang menjawab.

**Tabel 4.15**

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan perempuan berdasarkan tempat bermain *game online***

| **Tempat Bermain *game online*** | **Siswa Laki-laki** | | **Siswa Perempuan** | |
|---|---|---|---|---|
| | **F** | **%** | **F** | **%** |
| Rumah | 14 | 32,5% | 11 | 64,8% |
| Warnet | 27 | 62,8% | 5 | 29,5% |
| Sekolah | 2 | 4,7% | 0 | 0% |
| Tempat-tempat umum *wi-fi* | - | 0% | 1 | 5,8% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Tabel 4.15 menunjukkan gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam memilih tempat bermain *game online* yaitu siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang responden terbanyak mengaku bermain di warnet sebesar 62,8% atau 27 responden, kemudian yang bermain di rumah yaitu sebesar 32,5% atau 14 responden selanjutnya 4,7% atau dua responden yang menjawab bermain di sekolah, sedangkan yang menjawab di tempat umum yang mempunyai fasilitas *wi-fi* tidak ada yang menjawab. Untuk siswa perempuan terbanyak menjawab bermain *game online* di rumah dengan persentase 64,8% atau 11 responden yang menjawab, sedangkan bermain di warnet sebesar 29,5% atau lima responden yang menjawab, selanjutnya di tempat umum yang menyediakan fasilitas *Hot-Spot*/*wi-fi* sebesar 5,8% atau satu responden yang menjawab, dan di sekolah tidak ada yang menjawab.

Berdasarkan data di atas, siswa laki-laki lebih senang bermain *game* di warnet dengan persentase 62,8% yang menjawab, sedangkan siswa perempuan lebih menyukai bermain *game online* di rumah dengan persentase 70,1% yang menjawab.

**Tabel 4.16**

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan perempuan berdasarkan uang yang dihabiskan dalam satu hari untuk bermain *game online***

| Jumlah uang yang dihabiskan/hari | Siswa Laki-laki | | Siswa Perempuan | |
|---|---|---|---|---|
| | F | % | F | % |
| 5-10ribu | 24 | 55,9% | 10 | 58,8% |
| 10-20ribu | 14 | 32,6% | 7 | 41,2% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 20-30ribu | 2 | 4,7% | - | 0% |
| 30-40ribu | 1 | 2,3% | - | 0% |
| >40ribu | 2 | 4,7% | - | 0% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.16 menunjukkan bahwa gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang dalam menghabiskan uang dalam satu hari untuk bermain *game online*. Siswa laki-laki terbanyak mengaku menghabiskan Rp.5.000-Rp.10.000 per hari sebesar 55,9% atau 24 responden yang menjawab, kemudian Rp.10.000-Rp.20.000 per hari sebesar 32,6% atau 14 responden yang menjawab, selanjutnya Rp.20.000-Rp.30.000 per hari dan di atas Rp.40.000 per hari masing-masing menjawab 4,7% atau dua responden yang menjawab, Rp.30.000-Rp.40.000 per hari hanya dijawab satu responden atau 2,3% yang menjawab. Sedangkan siswa perempuan terbanyak mengaku menghabiskan Rp.5.000-Rp.10.000 per hari sebesar 58,8% atau 10 responden yang menjawab, kemudian Rp.10.000-Rp.20.000 per hari sebesar 41,2% atau tujuh responden yang menjawab, selanjutnya Rp.20.000-Rp.30.000 per hari, Rp30.000-Rp.40.000 per hari, dan di atas Rp.40.000 tidak ada responden yang menjawab.

Berdasarkan data di atas, antara siswa laki-laki maupun siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang berprilaku sama dalam hal uang yang dihabiskan setiap harinya untuk bermain *game online*, rata-rata

menghabiskan uang untuk bermain *game online* dalam satu hari sebesar Rp.5.000-Rp.10.000 dibuktikan dengan persentase 59,9% dan 58,8% yang menjawab.

**Tabel 4.17**

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan perempuan berdasarkan intensitas bermain *game online* diatas 10 jam**

| Bermain diatas 10 jam | Siswa Laki-laki | | Siswa Perempuan | |
|---|---|---|---|---|
| | F | % | F | % |
| Selalu | 1 | 2,3% | 1 | 5,8% |
| Sering | 7 | 16,3% | 5 | 29,5% |
| Jarang | 15 | 34,9% | 7 | 41,2% |
| Tidak pernah | 20 | 46,6% | 4 | 23,6% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.17 menunjukkan bahwa gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam bermain *game online* di atas 10 jam yaitu siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang responden terbanyak mengaku tidak pernah sebesar 46,6% atau 20 responden, kemudian yang mengaku jarang sebesar 34,9% atau 15 responden, yang mengaku sering sebesar 16,3% atau tujuh responden dan yang mengaku selalu bermain *game online* sebesar 2,3% atau satu responden yang menjawab, sedangkan siswa perempuan terbanyak mengaku jarang bermain *game online* di atas sepuluh jam dengan persentase 47,2% atau tujuh responden yang menjawab, kemudian yang menjawab sering sebesar 29,5% atau lima responden, selanjutnya yang menjawab tidak pernah sebesar 23,6%

atau empat responden, dan yang mengaku selalu tidak ada yang menjawab.

Berdasarkan data di atas, siswa laki-laki rata-rata tidak pernah bermain di atas 10 jam dengan persentase 46,6% sedangkan responden perempuan menjawab jarang bermain *game online* di atas 10 jam dengan persentase 47,2% yang menjawab.

**Tabel 4.18**

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan siswa perempuan berdasarkan orang yang mengenalkan *game online***

| Orang yang mengenalkan | Siswa Laki-laki | | Siswa Perempuan | |
|---|---|---|---|---|
| | F | % | F | % |
| Pacar | - | 0% | 2 | 11,8% |
| Teman | 30 | 69,8% | 12 | 70,1% |
| Saudara | 7 | 16,3% | 1 | 5,8% |
| Tidak ada | 6 | 14% | 2 | 11,8% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.18 menunjukkan bahwa gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam hal siapa orang yang mengenalkan pertama kalinya *game online* yaitu siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang responden terbanyak mengaku dikenalkan teman sebesar 69,8% atau 30 responden yang menjawab, sedangkan dikenalkan saudara 16,3% atau sebesar tujuh responden yang menjawab, dan sebesar 14% menjawab tidak ada yang mengenalkan, sedangkan diperkenalkan pacar tidak ada yang menjawab. Siswa perempuan terbanyak menjawab mengaku dikenalkan teman sebesar 70,1% atau 12

responden yang menjawab, sedangkan dikenalkan oleh pacar sebanyak 11,8% atau dua responden yang menjawab, selanjutnya yang mengaku tidak ada yang mengenalkan sebesar 11,8% atau dua responden, dan yang diperkenalkan oleh saudara 5,8% atau satu responden yang menjawab.

Berdasarkan data di atas, bahwa antara siswa laki-laki maupun siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang dalam hal siapa yang mengenalkan *game online* pertama kali, sama-sama mengaku diperkenalkan oleh teman, terbukti dari persentase 69,8% siswa laki-laki yang menjawab dan 70,1% yang siswa perempuan yang menjawab.

**Tabel 4.19**

**Gambaran perbedaan siswa laki-laki dan siswa perempuan berdasarkan teman akrab yang dikenal dari *game online***

| Teman yang didapat | Siswa Laki-laki | | Siswa Perempuan | |
|---|---|---|---|---|
| | F | % | F | % |
| Banyak | 7 | 16,3% | 4 | 23,6% |
| Beberapa | 24 | 55,9% | 8 | 5,8% |
| Hanya satu | - | 0% | 1 | 47,1% |
| Tidak ada | 12 | 28% | 4 | 23,6% |
| Total | 43 | 100% | 17 | 100% |

Dari tabel 4.19 menunjukan gambaran perbedaan antar siswa laki-laki dan siswa perempuan dalam hal banyaknya teman akrab yang didapat dengan bermain *game online* yaitu siswa laki-laki SMA Negeri 8 Tangerang responden terbanyak mengaku mengenal beberapa teman sebesar 55,9% atau 24 responden yang menjawab, kemudian yang

mengaku banyak teman akrab yang dikenal sebesar 28% atau 12 responden yang menjawab, dan 16,3% atau tujuh responden menjawab tidak ada, sedangkan yang menjawab hanya satu tidak ada responden yang menjawab, sedangkan siswa perempuan terbanyak menjawab mengaku beberapa teman yang dikenal sebesar 47,1% atau delapan responden yang menjawab, kemudian yang mengaku banyak teman yang didapat sebesar 23,6% atau empat responden, dan yang mengaku tidak ada juga sebesar 23,6% atau empat responden, sedangkan yang mengaku hanya satu teman sebesar 5,8% atau satu responden.

Berdasarkan data di atas, antara siswa laki-laki maupun siswa perempuan di SMA Negeri 8 Tangerang dalam hal mendapatkan teman melalui *game online* rata-rata mengaku mempunyai beberapa teman yang akrab yang dikenalnya lewat *game online*, terbukti dari persentase 55,9% siswa laki-laki yang menjawab dan 47,1% yang siswa perempuan yang menjawab.

## B. Pengujian Persyaratan Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan uji liliefors pada taraf signifikansi (α = 0,05) dengan perhitungan menggunakan perangkat SPSS versi

16.00. Pada penelitian ini sampel yang ada tidak lebih dari 100 orang, maka dari itu digunakan Shapiro – wilk.[65] Pada SPSS versi 16 diperoleh nilai p pada variabel kecanduan *game online* sebesar 0.290 sedangkan nilai p pada variabel kecerdasan emosional sebesar 0.453. Jika dibandingkan dengan nilai α (0.05) maka dari data tersebut diperoleh bahwa p > 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional berdistribusi normal (lampiran 5). Berikut ini hasil uji normalitas variabel kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional:

**Tabel 4.20**

**Hasil Penghitungan Uji Normalitas Data**

| Variabel | Shapiro Wilk (p) | Kesimpulan |
|---|---|---|
| Kecanduan *game online* | 0,290 | Normal |
| Kecerdasan emosional | 0,453 | Normal |

**2. Uji Linearitas**

Uji linieritas adalah uji yang dilakukan untuk mencari hubungan antara kedua variabel yaitu variabel kecanduan *game online* (X) dan variabel kecerdasan emosional (Y). Pengujian linieritas ini menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 16. Uji linieritas dilakukan dengan melihat taraf signifikansi (α = 0,05) pada *curve estimation*. Apabila nilai p < α maka hubungan kedua variabel bersifat

[65] Kuncono,*loc.cit*. h. 71

linear dan sebaliknya jika nilai p > α maka hubungan kedua variabel tidak bersifat linier. Untuk lebih jelasnya, perhitungan uji linieritas kedua variabel dapat dilihat pada tabel di bawah ini (hasil penghitungan menggunakan SPSS versi 16 dapat dilihat pada (lampiran 6).

**Tabel 4.21**
**Hasil Uji Linieritas dengan SPSS versi 16.0**

| Variabel | Sig. (p) | Kesimpulan |
|---|---|---|
| Kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional | 0,029 | Linier |

Dari hasil perhitungan diperoleh nilai signifikansi (p) = 0,029, dimana p < 0,05. Maka, hubungan kedua variabel adalah linier.

## C. Pengujian Hipotesis Penelitian dan Pembahasan

### 1. Pengujian Hipotesis Penelitian

Sebagaimana pengajuan hipotesis pada bab II, maka langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis secara empirik. Berikut ini data yang diperoleh untuk mengetahui hubungan dan pengaruh antar variabel pada penelitian ini:

a. **Tabel 4.22.**

**Model Summary Linieritas**

| Equation | Model Summary | | | | | Parameter Estimates | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | R Square | F | df1 | df2 | Sig. | Constant | b1 |
| Linear | .087 | 5.041 | 1 | 53 | .029 | 3.386 | -.233 |

Nilai signifikansi pada kecanduan *game online* sebesar 0.029. Hal ini menunjukkan nilai signifikansi kurang dari 0.05 (p= 0.029 < 0.05). Berdasarkan hasil analisis data tersebut maka Ho ditolak dan Ha diterima, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang.

b. Besar pengaruh (*Adjusted R Square*) variabel kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional dapat dilihat dari hasil penghitungan dengan SPSS versi 16 dalam tabel *Model Summary*.

**Tabel 4.23**

**Penghitungan Uji Regresi**

| Model | R | R Square | Adjusted R | Std. Error of the Estimate |
|---|---|---|---|---|
| 1 | .295 | .087 | .070 | .34329 |

Dari tabel tersebut diperoleh nilai *Adjusted R Square* = 0.070 = 7%, artinya kecanduan *game online* (x) mempengaruhi kecerdasan

emosional sebesar 7% dan sisanya 93% dipengaruhi oleh faktor lain selain kecanduan *game online*.

c. Besar nilai F pada hasil penghitungan uji regresi linier sederhana sebesar 5.041 dengan nilai signifikansi (p=0.029) yaitu kurang dari 0.05.

d. Konstanta variabel kecanduan *game online* sebesar 3.386, artinya jika kecanduan *game online* (x) nilainya 0, maka kecerdasan emosional (y) bernilai positif, yaitu 3.386.

e. Koefisien regresi variabel kecanduan *game online* memiliki nilai sebesar -0.233, artinya jika kecanduan *game online* (x) mengalami kenaikan satuan, maka kecerdasan emosional siswa (y) mengalami penurunan sebesar -0.233.

f. Persamaan regresi berdasarkan data yang ada, yaitu:

**Y’ = a + bX**

**Y’ = 3.386+(-0.233)**

Jadi, persamaan regresinya adalah **Y’ =3.386 -0.233X**

Keterangan :

Y’ = kecerdasan emosional

X = kecanduan *game online*

a = konstanta nilai (Y’ apabila X=0 adalah 3.386)

b = koefisien regresi X adalah -0,233

## 2. Pembahasan Penelitian

### a. Hasil Penelitian Utama

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai F=5.041 yang memiliki signifikansi 0.029. Hasil perolehan nilai konstanta variabel kecanduan *game online* sebesar 3.386 dan nilai koefisien variabel kecanduan *game online* sebesar -0.233 dan didapatkan persamaan Y=3.386 -0.233X, yang artinya bahwa jika kecanduan *game online* (X) mengalami kenaikan satuan, maka kecerdasan emosional siswa (Y) mengalami penurunan sebesar -0.233.

Dari hasil penelitian dengan analisis regresi linier sederhana juga didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh yang negatif dari kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional. Besarnya kontribusi dari kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional dapat diketahui dengan melihat hasil *Adjusted R Square*. Nilai *Adjusted R Square* yang diperoleh adalah 7%. Secara statistik nilai ini memberikan penjelasan bahwa kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang dipengaruhi oleh kecanduan *game online* yang dialami mereka.

Hasil hipotesis tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang menjelaskan bahwa jika siswa

mengalami kecanduan *game online* yang tinggi maka semakin rendah kecerdasan emosional yang mereka miliki.

Jika dilihat dari hasil penelitian yang telah dilakukan, faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional bukan hanya kecanduan *game online* saja. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien determinasi sebesar 0.070. Berarti kecanduan *game online* mempengaruhi kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang sebesar 7% dan sisanya 93% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, faktor internal yang bersumber dari jasmani yaitu kesehatannya, psikologis atau kejiwaannya, dan faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan yaitu keluarga, konformitas pertemanan dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional sebesar 7%. Ada tujuh faktor yang menjadi dasar pembuatan instrumen penelitian, antara lain faktor ketergantungan, faktor kekacauan dalam kehidupan sehari-hari, faktor hubungan interpersonal terhadap *online*, faktor toleransi, faktor tingkah laku dan emosi negatif, faktor gangguan mental, dan faktor gangguan fisik.

Analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 16 dan melihat frekuensi dari masing-masing sumber

kecanduan *game online*. Kecanduan *game online* yang disebabkan faktor ketergantungan dapat dilihat pada aitem nomor 2, 10, dan 19; faktor kekacauan dalam kehidupan sehari-hari dapat dilihat pada aitem nomor 4, 6, 11, 14, 20, dan 27; faktor hubungan interpersonal terhadap *online* dapat dilihat pada aitem nomor 7, 15, dan 21; faktor toleransi dapat dilihat pada aitem nomor 5, 8, 12, 16, 22, dan 26; faktor tingkah laku dan emosi negatif dapat dilihat pada aitem nomor 1, 9, 13, 17, dan 23; faktor gangguan mental dapat dilihat pada aitem nomor 18, 24, dan 29; dan faktor gangguan fisik dapat dilihat pada aitem nomor 3, 25, dan 28.

Dari hasil penelitian yang didapatkan tentang kategori subyek untuk masing-masing faktor kecanduan *game online* ditemukan pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional sebesar 7%. Hasil tersebut membuktikan bahwa *game online* dapat membawa pengaruh bagi siswa seperti pendapat yang dikemukakan oleh Cromie dalam Kem yang menyebutkan ancaman paling umum saat seseorang kecanduan adalah ketidakmampuannya dalam mengatur emosi. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi, dan memiliki *self-*

*esteem* yang rendah. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan teman sekamar, siswa lainnya, orangtua, teman, fakultas, dan pembimbing. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau *fantasy* dan *reality*. Pecandu cenderung menutupi masalah psikologis tersebut. Dibutuhkan kecerdasan untuk mengatur emosi dari diri pemainnya sendiri. Seseorang yang dapat mengelola emosinya dengan baik artinya emosinya cerdas.[66] siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang kecanduan *game online* memiliki kecerdasan emosional yang rendah juga sesuai dengan pendapat dari Orleans dan Laney yang menyatakan bahwa ketergantungan internet *game online* yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari.[67]

Selain mendukung berbagai pendapat ahli di atas, hasil penelitian ini juga mendukung hasil penelitian yang dilakukan oleh Akio Mori, seorang Profesor dari Tokyo' Nihon University, yang juga pernah melakukan riset mengenai dampak video game. Menurut Akio Mori dari hasil riset yang dia lakukan bahwa terdapat dua poin penting yang antara lain penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki

[66] Kusumadewi. *loc.cit*. h.5
[67] Ibid. h.4

peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan *mood*, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak konsentrasi, dan lain sebagainya. Selanjutnya adalah penurunan aktivitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang yang tetap berlangsung meskipun *gamer* tidak sedang bermain *game*. Dengan kata lain para *gamer* mengalami "*autonomic nerves*" yaitu tubuh mengalami pengelabuan kondisi di mana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat. Bila tubuh dalam keadaan seperti ini maka yang terjadi pada *gamer* adalah otak mereka merespon bahaya sesungguhnya.[68]

Pengaruh antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang rendah hanya 7% karena disebabkan kecanduan *game online* merupakan faktor eksternal yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional siswa selain faktor internal dari dalam diri siswa itu sendiri. Selain kecanduan *game online* juga terdapat faktor eksternal lain seperti kejenuhan stimulus yang merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan

[68] Sri Astutik, *Loc.cit*.

seseorang dalam memperlakukan kecerdasan emosi tanpa distorsi. Pendapat ini didukung oleh Goleman yang menyatakan, ada dua faktor yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang, yang pertama faktor internal yaitu dari dalam diri individunya sendiri, faktor ini bersumber pada jasmani dan psikologis dan yang kedua faktor eksternal yaitu stimulus dan lingkungan dimana kecerdasan emosi itu berlangsung.[69]

**b. Hasil Tambahan Penelitian**

Data menunjukkan bahwa sebagian besar partisipan adalah laki-laki sebesar 71,7% dan perempuan sebesar 28,3%. Hasil penelitian ini mendukung penelitian dalam *Media Awareness Network* bahwa aktivitas yang dilakukan oleh pelajar laki-laki adalah bermain *game*, yaitu sebanyak 85%, jauh dibandingkan pelajar perempuan (hanya 68%). Hal tersebut dapat dikarenakan pelajar laki-laki menganggap *game online* memiliki variasi bermain dengan tingkat kesulitan, cepat bergerak, dan terdapat unsur kekerasan di dalamnya, juga adanya jaringan dalam permainan yang dapat dimainkan bersama teman-temannya. Sedangkan pelajar perempuan lebih

[69] Yulisibandi. *Kecerdasan Emosional Menurut Daniel Goleman*. (http://yulisubandi.blog.binusian.org/2009/10/19/kecerdasan-emosi-menurut-daniel-goleman/) diakses 20 Desember 2010

memilih permainan dengan karakteristik artistik atau ekspresi diri yang dinilai lebih mudah dimainkan.

Data menunjukkan bahwa partisipan yang paling banyak bermain *game online* adalah siswa dari kelas XII, dibandingkan dengan tingkat kelas yang lainnya. Sedangkan usia partisipan yang paling banyak bermain *game online* adalah usia 17 tahun (41,6%), dan partisipan yang paling sedikit adalah partisipan dengan usia 18 tahun (1,6%).

Jenis *game* yang paling banyak dimainkan oleh partisipan adalah MMORPG. *Game* jenis MMORPG merupakan jenis *game* yang dapat membuat seseorang kecanduan.[70]

Partisipan yang mengeluarkan uang sebanyak Rp.5.000-Rp.10.000 per hari, merupakan frekuensi tertinggi dalam penelitian ini. Anggapan bahwa semakin banyak uang yang dikeluarkan maka semakin banyak pula waktu yang dihabiskan saat bermain, tidak sepenuhnya benar. Hal ini sejalan dengan data yang didapatkan dari para partisipan, yaitu terdapat 55% partisipan yang bermain *game online* di warnet dan 40% partisipan yang bermain *game online* di rumah.

[70] Charlton, J. P., *Distinguisihing Addiction and High Engagement In the Context of Online Game* Playing: Journal Computers in Human Behaviour. Danforth: University of Bolton. 2007.

Terdapat 41,6% partisipan dalam penelitian ini yang telah bermain *game online* lebih dari 3 tahun yang lalu. Partisipan yang mengalami kecanduan *game online* didominasi oleh para partisipan yang sudah mulai aktif bermain *game online* sejak tiga tahun yang lalu. Sedangkan yang paling sedikit adalah partisipan yang bermain *game online* sejak 6 bulan hingga 1 tahun yang lalu (8,3%).

Sebanyak 61,6% partisipan dalam penelitian ini yang bermain *game online* selama 5-10 jam per minggu. Hal ini dikarenakan para siswa memiliki jadwal kegiatan yang cukup padat di luar jam sekolah, seperti ikut bimbingan belajar, ekskul, maupun les-les yang lainnya. Hal ini juga sesuai dengan data yang didapatkan dari para partisipan di dalam penelitiannya ini yaitu sebesar 41,6% tidak pernah bermain *game online* di atas 10 jam.

Sebagian besar partisipan mengaku bahwa yang memperkenalkan dirinya dengan *game online* adalah teman partisipan yaitu sebesar 70%. Pada masa remaja biasanya teman dijadikan *role model*, sehingga remaja mudah terbawa oleh arus teman-teman di sekitarnya. Jika teman-teman di sekitarnya sedang menggandrungi salah satu *game* tertentu, maka remaja dengan mudahnya dapat terbawa arus untuk ikut

menggandrungi *game* tersebut. Maka dengan kata lain, remaja cenderung berperilaku konformis dengan teman sebayanya.

Dalam penelitian ini sebagian besar partisipan (53,3%) hanya memiliki beberapa teman akrab yang dikenal melalui *game online*. *Game online* dapat dijadikan sebagai sarana sosialisasi, walau para partisipan yang memiliki banyak teman akrab melalui *game online* bukan yang paling banyak dalam penelitian ini (26,6%).

## D. Keterbatasan Penelitian

Disadari bahwa masih banyak keterbatasan yang dialami selama mengadakan penelitian ini, diantaranya adalah :

1. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada alat ukur kedua variabel. Walaupun telah dirumuskan berdasarkan dimensi pada teori, namun tetap masih memiliki kekhawatiran butir instrumen memiliki kelemahan.
2. Referensi penelitian ini terbatas. Kurang banyaknya sumber referensi, khususnya yang berkaitan dengan kecanduan *game online* di Indonesia. Diharapkan penelitian selanjutnya sudah terdapat banyak sumber-sumber referensi lain khususnya yang bersumber dari buku.
3. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada sampel yang di uji, walaupun sampel telah disaring berdasarkan kuesioner untuk menentukan remaja

yang kecanduan *game online*, namun tetap saja belum menunjukan secara pasti sampel yang didapat benar-benar siswa yang kecanduan *game online*. Diharapkan penelitian selanjutnya benar-benar memperhatikan pengambilan sampel, sehingga mendapatkan sampel yang ajeg lagi kecanduan *game online*-nya.

# BAB V

# KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

## A. Kesimpulan

Penelitian ini mengkaji masalah pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang. Pengaruh kecanduan *game online* menunjukan pengaruh negatif pada kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang.

## B. Implikasi

Penelitian ini berhasil membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang dan pengaruhnya negatif terhadap kecerdasan emosional siswa SMA Negeri 8 Tangerang.

Dengan pengkajian teori dan hasil penelitian terlihat bahwa kecanduan *game online* membuat pemainnya mengalami permasalahan dalam

kecerdasan emosional, khususnya terjadi pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang. Kecerdasan emosional memiliki peranan dalam kehidupan remaja, hal ini berkaitan dengan salah satu tugas perkembangan remaja, khususnya menerima keadaan fisik emosional dan menggunakan tubuhnya secara efektif; dan mencapai kemandirian emosional dari orangtua dan orang dewasa lainnya. Namun sayangnya, siswa SMA Negeri 8 Tangerang yang mengalami kecanduan game online tidak memiliki kecerdasan emosional yang baik. Sebenarnya, dengan memiliki kecerdasan emosional yang baik, diharapkan para remaja mampu mengendalikan emosi di dalam dirinya dengan baik pula. Untuk mencapai hal itu maka diperlukan kerjasama yang baik dari berbagai pihak, antara lain dari pihak sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Adanya pengaruh negatif dari kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 8 Tangerang menuntut orangtua, guru, dan masyarakat sekitar guna membantu mengawasi, menasehatkan, dan membimbing siswa sehubungan dengan pemilihan *game-game* yang baik bagi perkembangan kognitif, jasmani dan emosionalnya. Dengan dukungan dari lingkungan sekitar, maka dapat membantu siswa untuk terhindar maupun terlepas dari pengaruh-pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh keseringannya bermain *game online* dan dapat meminimalisir kemungkinan remaja bermain *game* yang mengandung unsur

kekerasan dan pornografi yang sudah jelas tidak baik bagi perkembangan masa remaja, khususny perkembangan emosionalnya.

## C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi dari penelitian, maka peneliti menyampaikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Sekolah

   Membangun komunikasi yang baik dengan seluruh siswa, memperhatikan dengan baik perkembangan siswa, memberikan apresiasi atas prestasi siswa dan memberikan solusi bagi siswa yang mengalami masalah kecanduan *game online* dan masalah dalam kecerdasan emosionalnya. Pihak sekolah juga melakukan kerjasama dengan warnet-warnet yang berada di daerah sekitar sekolah tersebut agar tidak memperbolehkan anak-anak sekolah, khusunya yang masih menggunakan seragam, bermain *game online* pada jam-jam sekolah serta membatasi jam main untuk anak-anak sekolah tersebut.

2. Bagi Orang Tua

   Hendaknya orang tua tetap memperhatikan kegiatan anak di sekolah, di luar rumah, maupun di rumah. Selain itu, orangtua harus lebih peka terhadap kebutuhan anak, baik secara instrumental maupun emosional. Orangtua membangun komunikasi yang baik dengan anak

dan tentunya tetap memberikan dukungan terhadap anak yang mengalami kecanduan *game online* agar anak dapat terhindarkan dari pengaruh negatif kecanduan bermain *game online*. Dukungan yang diberikan dapat berupa semangat atau perhatian yang lebih diberikan kepada anak-anak pecandu *game online*.

3. Bagi Siswa

Diharapkan siswa tidak menjadi pecandu *game online* serta menjadi lebih memahami pentingnya kecerdasan emosional dalam kehidupannya dan dapat terhindar dari pengaruh negatif kecanduan *game online*.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan penelitian selanjutnya lebih memperluas cakupan penelitian ini sehingga dapat memperkaya khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam dunia pendidikan dengan perspektif psikologi pendidikan, misalnya dengan meneliti variabel lain yang mempengaruhi kecerdasan emosional seperti agresivitas, pola asuh, *peer group*, atau kecemasan.