

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN
KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI YOGYAKARTA**

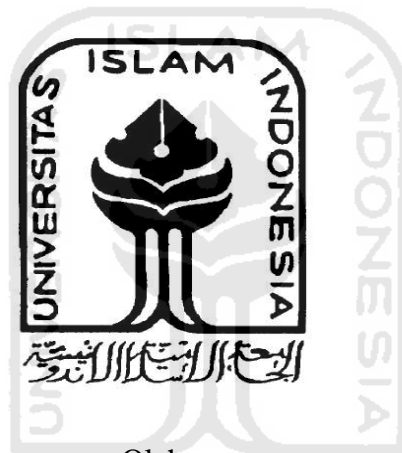
SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat Guna Memperoleh

Derajat Sarjana S1 Psikologi



Oleh:

Dhea Rachmadani Taurina

06320147

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2012

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI YOGYAKARTA**

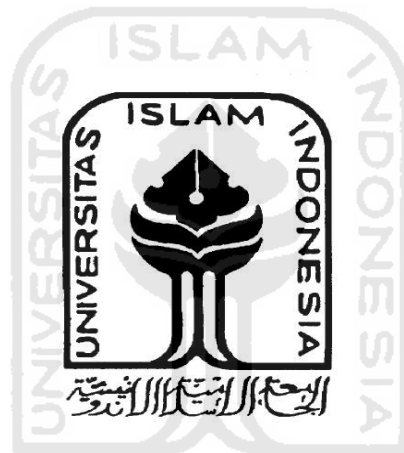
SKRIPSI

Diajukan Kepada Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia

Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat Guna Memperoleh

Derajat Sarjana S1 Psikologi



Oleh:

DHEA RACHMADANI TAURINA

06320147

PROGRAM STUDI PSIKOLOGI

FAKULTAS PSIKOLOGI DAN ILMU SOSIAL BUDAYA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2012

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi Dengan Judul

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI YOGYAKARTA**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Program Studi Psikologi
Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Untuk
Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana S-1
Psikologi

Pada Tanggal

11 JAN 2012

Mengesahkan,

Program Studi Psikologi

Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya

Universitas Islam Indonesia

Katrina Prodi,

Yulianto Dwi Astuti, S.Psi., M.Soc., Sc

Dewan Penguji

1. Thobagus Moh. Nu'man, S.Psi., Psi.
2. Sonny Andrianto, S.Psi., M.Si
3. Susilo Wibisono, S.Psi., MA.

Tanda Tangan



PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Dhea Rachmadani Taurina
No. Mahasiswa : 06320147
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online*
Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja di Yogyakarta

Melalui surat ini saya menyatakan bahwa :

1. Selama melakukan penelitian dan pembuatan laporan penelitian skripsi saya tidak melakukan tindak pelanggaran etika akademik dalam bentuk apapun, seperti penjiplakan, pembuatan skripsi oleh orang lain, atau pelanggaran lain yang bertentangan dengan etika akademik yang dijunjung tinggi Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu, skripsi yang saya buat merupakan karya ilmiah saya sebagai penulis, bukan karya jiplakan atau karya orang lain.
2. Apabila dalam ujian skripsi saya terbukti melanggar etika akademik, maka saya siap menerima sanksi sebagaimana aturan yang berlaku di Universitas Islam Indonesia.
3. Apabila di kemudian hari, setelah saya lulus dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya, Universitas Islam Indonesia ditemukan bukti secara meyakinkan bahwa skripsi ini adalah karya jiplakan atau karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang ditetapkan Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, November 2011

METRAI
TEMPEL
EC18CAAF60637663
6000 BJR

Yang menyatakan



Dhea Rachmadani Taurina

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin

Segala puji bagi Allah SubhanahuWaTa'ala atas rahmat dan hidayah-Nya yang selalu menunjukkan jalan yang benar serta memberikan nikmat yang sangat berharga dan tidak terhingga yang dengan akhirnya karya sederhana ini dapat terselesaikan.

Karya ini kupersembahkan untuk orang-orang terdekat di hati :

Papa Yusrizal YR dan Mama Riauwaty AR

Untuk segala doa, cinta, kesabaran, kekuatan, kasih sayang yang tak terhingga, perhatian yang tulus, dukungan tiada henti, dan pelajaran hidup yang sangat berharga yang telah Papa dan Mama berikan selama ini

Kedua adik tersayang

Riza Ariesta Ramadhana dan Digo Wira Kafilanda

Untuk segala doa, dukungan, kehangatan dalam persaudaraan, kenakalan, canda tawa, serta kasih sayang dari kalian yang membuat kakak tetap semangat sampai saat ini...

Seluruh Keluarga Besar

Terima Kasih Atas Doa dan Dukungannya

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۝ فَإِذَا فَرَغْتَ فَانصَبْ ۝
وَإِلَىٰ رَبِّكَ حَازِعٌ ۝

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhan-mulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah 94 : 5-8)

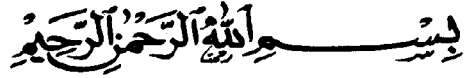
وَاسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ وَإِنَّهَا لَكَبِيرَةٌ إِلَّا عَلَى الْخَاشِعِينَ

“Mohonlah pertolongan Allah dengan sabar dan Shalat, sungguh Shalat itu sangat berat, kecuali bagi mereka yang khusyuk” (QS, Al-Baqarah : 45)

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan mereka tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah”

(Thomas Alva Edison)

PRAKATA



Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji hanya bagi Allah Yang Maha Kaya Ilmu, Maha Mengetahui atas segala sesuatu. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Sang Kekasih Nabi Muhammad *Salallahu alaihi wasalam*, yang telah memberikan suri teladan hingga akhir nafas Beliau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang memberikan bantuan, bimbingan, dukungan dan arahan, di mana tanpa mereka semua karya ini tidak akan berarti. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Sus Budiharto, S.Psi., M.Si., Psi, selaku Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
2. Ibu Yulianti Dwi Astuti., S.Psi., M.Soc.Sc. selaku Ketua Prodi Psikologi yang senantiasa memberikan dukungan pada seluruh mahasiswa psikologi.
3. Dosen Pembimbing Akademik, Ibu Mira Aliza Rachmawati S.Psi, M.Psi terima kasih atas bimbingannya selama ini.
4. Bapak Thobagus Moh. Nu'man, S.Psi., Psi selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya ditengah berbagai kesibukan untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
5. Seluruh dosen Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia atas setiap ilmu yang telah diberikan kepada penulis dalam menempuh masa perkuliahan sampai saat ini.

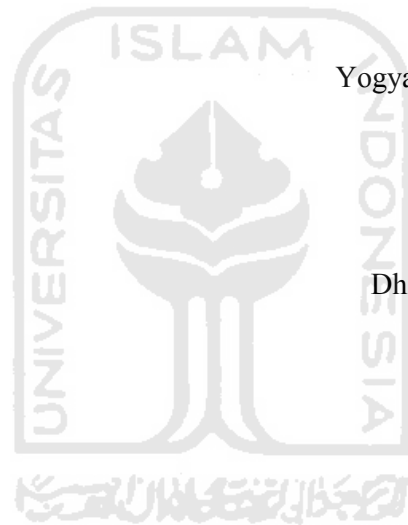
6. Seluruh karyawan di Program Studi Psikologi yang tak bisa penulis sebutkan satu-persatu, terima kasih atas segala pelayanan dan bantuannya kepada penulis selama menjadi mahasiswa psikologi.
7. Seluruh subjek dan informan penelitian yang tanpa kerjasamanya penulis tidak akan dapat menyelesaikan karya tulis ini. Sedikit yang kalian berikan, berarti banyak bagi penulis.
8. Keluarga besar (Alm.) Datuk Arifin di Kepulauan Riau, Ayah, Tante Yus, Zafran, Ayah Betet, Bunda Yus, Abah Hendro, Umi Asni, Mas Agun, Mas Didik, Mba Aan, terima kasih atas segala cinta dan cerita, pengalaman, dukungan, keceriaan, perhatian, semangat dan kasih sayang yang kalian berikan kepada penulis sehingga penulis termotivasi untuk lebih bisa melakukan yang terbaik.
9. Sahabat-sahabat di Pekanbaru, Puput, Rehan, Eldi, Vicky, Ibal, Opink, Faris, Oshin, Bramayudha, Riri, Dina, Uwi yang selalu memberikan keceriaan dan canda tawa, serta tempat berkeluh kesah.
10. Keluarga besar *Family GPW* di Yogyakarta, Aditya Gerhana Surya, Ade, Mail, Geo, Yana Bernard, Asep, Mas Erik, Mba Sari, Mas Dhani. Terima kasih atas motivasi, dukungan, keceriaan dan kebersamaannya selama ini dan maaf sudah banyak direpotkan oleh penulis.
11. *WRStreet Family* di Yogyakarta, Bang Roni, Bang Abe, Bang Ajo, Bang Cuy, Bang Uyub, Bang Raju, Bang Topik oom, Bang Ghana, Mas Ayip, Aryo, Dedek, Ucha, Idham, Agil, Andry, Oky, Oji, Haris, Rommy dan Andi 'bibir' (yang menjadi salah satu subjek penulis), dan yang tak bisa penulis

sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas kebersamaan, cerita, dan dukungan.

Pengalaman yang tidak akan terlupakan dari setiap detiknya bersama kalian.

12. Teman terbaik, Sahabat sekaligus Saudara saya Dita Mareza Bahari dan Larasaty. Terima kasih untuk semua nasihat, keceriaan, dan kebersamaan yang sangat amat menyenangkan dan berarti selama di Yogyakarta. Semoga persahabatan ini tidak hanya sementara dan akan terus terjalin selamanya. Amin...
13. Teman-teman dan sahabat-sahabat terbaik di Psikologi UII Yudis, Gigih, Hawin, Mahmud, Qodel, Rois, Dimas, Bulbul, Nora, Azhar, Rifky, Aya, Ayi, Lisa dan seluruh teman-teman kelas C angkatan 2006 yang tidak bisa disebutkan satu persatu... *Aku belajar dewasa dari kalian, banyak tahu karena kalian, mendapatkan banyak ilmu bersama kalian. InshaAllah kita ketemu lagi di Tahun 2016, Kawan...*
14. Teman-teman KKN Unit 51, Riska, Iwan, Irkham, Rani, Rere, Bagus, Eri, Widiya. Terima kasih untuk perhatian dan semua kegilaan yang dilakukan bersama di Desa Klepu, Panggang, Gunung Kidul. Mohon maaf apabila ada kesalahan dari penulis selama KKN. Semoga silaturahmi kita tetap terjaga...
15. Semua pihak yang telah membantu penulis dengan penuh keikhlasan, memberi semangat dan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis.

Seluruh pengalaman hidup, kesulitan dan kemudahan, kelapangan dan kesempitan, kebahagiaan dan kesedihan, semoga semuanya bermanfaat dan menjadikan diri penulis lebih dewasa dalam menyikapi hidup. Semoga skripsi ini meskipun jauh dari kesempurnaan bisa menjadi pelajaran untuk semua yang membaca dan mengkajinya. Semoga proses ini akan terus berjalan di jalan yang diridhoi Allah *Subhanahuwata'ala* hingga ajal menjemput. Amin, *Jazakumullah Khoiron Katsiran*.



Yogyakarta, November 2011

Dhea Rachmadani Taurina

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
PRAKATA	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I. PENGANTAR.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Tujuan Penelitian	7
C. Manfaat Penelitian	7
D. Keaslian Penelitian.....	8
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	11
A. Kecerdasan Emosi.....	11
1. Pengertian Kecerdasan Emosi.....	11
2. Aspek-aspek Kecerdasan Emosi	13
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Kecerdasan Emosi.....	15

B. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	19
1. Pengertian Intensitas	19
2. Aspek-aspek Intensitas	22
C. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja.....	24
D. Hipotesis.....	26
BAB III. METODE PENELITIAN.....	27
A. Identifikasi Variabel-variabel Penelitian.....	27
1. Variabel Tergantung.....	27
2. Variabel Bebas	27
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	27
1. Kecerdasan Emosi	27
2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	28
C. Subjek Penelitian	28
D. Metode Pengumpulan Data	28
E. Metode Analisis Data.....	34
BAB IV. PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	35
A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian.....	35
1. Orientasi Kacah.....	35
2. Persiapan Penelitian	36
a. Persiapan Administrasi	36
b. Persiapan Alat Ukur	36
c. Uji Coba Alat Ukur	38

d. Hasil Uji Coba Alat Ukur.....	38
B. Laporan Pelaksanaan Penelitian	41
C. Hasil Penelitian.....	42
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	42
2. Deskripsi Data Penelitian	44
3. Uji Asumsi.....	46
4. Uji Hipotesis	48
D. Pembahasan	49
BAB V. PENUTUP.....	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN.....	58



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. Distribusi Aitem Skala Kecerdasan Emosi Sebelum Uji Coba	30
Tabel 2. Distribusi Aitem Skala Intensitas Bermain Sebelum Uji Coba	32
Tabel 3. Distribusi Nomor Urut Aitem Skala Kecerdasan Emosi Setelah Uji Coba	39
Tabel 4. Distribusi Nomor Urut Aitem Baru Setelah Uji Coba	39
Tabel 5. Distribusi Nomor Urut Aitem Skala Intensitas Bermain Setelah Uji Coba	40
Tabel 6. Distribusi Nomor Urut Aitem Baru Setelah Uji Coba	40
Tabel 7. Deskripsi Subjek Penelitian	42
Tabel 8. Deskripsi <i>Game</i> Yang Dimainkan Berdasarkan Usia	42
Tabel 9. Deskripsi Data Penelitian	44
Tabel 10. Kriteria Kategori Skala	45
Tabel 11. Kategorisasi Kecerdasan Emosi	45
Tabel 12. Kategorisasi Intensitas Bermain	46
Tabel 13. Hasil Uji Normalitas	47
Tabel 14. Hasil Uji Linearitas	48
Tabel 15. Hasil Uji Hipotesis	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Angket <i>Try Out</i>	58
Lampiran 2. Tabulasi Data Uji Coba Penelitian	67
Lampiran 3. Validitas dan Reliabilitas Data Uji Coba Penelitian	83
Lampiran 4. Angket Penelitian Setelah Seleksi Aitem	91
Lampiran 5. Tabulasi Data Setelah Uji Coba Penelitian	99
Lampiran 6. Data Induk Penelitian	124
Lampiran 7. Validitas dan Reliabilitas Data Setelah Penelitian	128
Lampiran 8. Hipotetik	135
Lampiran 9. Empirik	140
Lampiran 10. Uji Normalitas	142
Lampiran 11. Uji Linearitas	145
Lampiran 12. Uji Hipotesis	149
Lampiran 13. Frekuensi	151
Lampiran 14. Surat Permohonan Izin Penelitian	155
Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Selesai Penelitian	157

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI YOGYAKARTA

Dhea Rachmadani Taurina
Thobagus Moh. Nu'man

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mencari hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja di Yogyakarta. Hipotesis penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja laki-laki. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki yang berusia 16 sampai 21 tahun yang sering bermain *game online* khususnya *game online* kekerasan. Skala kecerdasan emosi yang digunakan dalam penelitian ini merupakan klasifikasi oleh Goleman (2001) yang mencakup lima aspek, yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial. Intensitas bermain *game online* diukur dengan menggunakan skala yang disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan empat aspek yang diungkap oleh Del Barrio (2004) yaitu, perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa koefisien korelasi $r = 0.04$ dengan $p = 0.607$ ($p > 0.05$). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosi dengan intensitas bermain *game online*, dengan kata lain hipotesis penelitian yang diajukan sebelumnya **ditolak**.

Kata kunci : **kecerdasan emosi, intensitas bermain *game online*, remaja.**

BAB I

PENGANTAR

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang penuh persaingan dengan negara-negara lain saat ini membuat Indonesia harus menciptakan dan meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang bermutu tinggi agar dapat menjadi pesaing yang tangguh terhadap bangsa lain. Sumber daya manusia yang tangguh dapat membantu Indonesia keluar dari masalah-masalah yang tengah dihadapi bangsa ini, yaitu masalah tentang ekonomi, politik, sosial, dan budaya. Globalisasi dan kemajuan teknologi informasi yang semakin tinggi ternyata dapat menciptakan tekanan eksternal dan internal tersendiri terutama bagi generasi muda.

Keberhasilan orang-orang sukses lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosi yang mencapai 75% - 96%, sedangkan kecerdasan intelektual hanya berperan 4% - 25% dalam kesuksesan (Goleman, 2001). Generasi muda dalam hal ini adalah remaja yang memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib sebuah bangsa. Remaja diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimiliki. Sehingga, generasi yang berkualitas yang nantinya mampu membawa bangsa lebih maju dan mampu bersaing dengan bangsa dibelahan dunia lain, terlebih di era globalisasi sekarang ini. Masa remaja merupakan masa yang paling banyak dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya untuk menghindari hal-hal negatif yang dapat

merugikan diri sendiri dan orang lain, hendaknya remaja memiliki pengetahuan tentang kecerdasan emosi.

Ali dan Asrori (2009) mengatakan masa remaja sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk ke golongan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja sering kali dikenal dengan fase “mencari jati diri” atau fase “topan dan badai”. Remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Monks juga menegaskan bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan yang tengah berada pada masa amat potensi, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisik.

Perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Kualitas atau fluktuasi gejala yang tampak dalam tingkah laku itu sangat tergantung pada tingkat fluktuasi emosi yang ada pada individu tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi remaja menurut Ali dan Asrori (2009) yaitu perubahan jasmani; perubahan pola interaksi dengan orang tua; perubahan interaksi dengan teman sebaya; perubahan pandangan luar; serta perubahan interaksi dengan sekolah.

Kecerdasan emosional atau EQ bukan didasarkan pada kepintaran seseorang, melainkan pada sesuatu yang disebut karakteristik pribadi atau karakter. Kecerdasan emosi pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh Psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas-kualitas emosi yang tampaknya penting bagi keberhasilan.

Kualitas emosi itu antara lain, empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah antar pribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan, sikap hormat.

Salovey dan Mayer (Shapiro, 2001) mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi, baik pada diri sendiri maupun orang lain, memilah-milah semuanya dan menggunakan informasi untuk membimbing pikiran dan tindakan atau perspektif orang lain, mengungkapkan dan memahami perasaan, baik perasaan diri sendiri maupun perasaan orang lain. Hasil dari penelitian yang dilakukan di Amerika menunjukkan bahwa ciri-ciri remaja yang kecerdasan emosinya merosot menurut Goleman (2001), yaitu menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, serta nakal atau agresif.

Goleman (2001) mengatakan keterampilan mengatur emosi menjadi penting bagi individu untuk dapat efektif dalam melakukan *coping* terhadap berbagai masalah yang mendorong remaja menjadi nakal dan agresif. Remaja yang mampu mengelola emosi-emosinya yang efektif akan lebih memiliki daya tahan untuk tidak menjadi pribadi yang agresif. Terutama jika individu mampu mengelola emosi-emosi negatif yang dialaminya seperti perasaan sedih, marah, kecewa, benci, atau frustrasi. Terdapat lima aspek dari kecerdasan emosi, yaitu kesadaran diri sendiri, kemampuan mengelola emosi, optimis, empati, serta keterampilan sosial.

Brofenbrenner (Santrock, 2003) memberikan gambaran perkembangan kepribadian remaja yang dapat dilihat dengan meninjau dimensi lingkungan mikro maupun lingkungan makro dimana remaja tersebut tumbuh. Hal ini secara umum dapat diartikan bahwa lingkungan berperan dalam mempengaruhi kepribadian remaja, termasuk pola perilakunya. Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi bagi individu. Selain bentuk dari sistem sosial dimasyarakat mengenai perilaku emosi remaja laki-laki, peranan media atau dalam hal ini *game online* yang masuk kategori kekerasan juga terbukti mempengaruhi perilaku emosi yang beresiko. Brofenbrenner (Santrock, 2003), dalam teori perkembangan ekologisnya, mengemukakan bahwa media elektronik merupakan ekosistem yakni sebagai lingkungan sosial lain, dimana remaja tidak memiliki peran aktif, tetapi sanggup memberi pengaruh terhadap apa yang dialami oleh remaja itu sendiri bahkan dalam konteks langsung. Konsumsi media dimulai dari masa kanak-kanak dan meningkat menjadi dominan pada masa remaja. Salah satu jenis media yang dominan dikonsumsi oleh remaja, khususnya remaja laki-laki, adalah *game online* yang merupakan media hiburan paling favorit dikalangan remaja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, terdapat beberapa remaja yang kecerdasan emosinya merosot sewaktu bermain *game online* antara lain, remaja yang sering marah kepada teman sebayanya ketika sedang mengalami kekalahan sewaktu bermain *game online*, lupa makan karena sibuk dengan *game* yang sedang dimainkan, ada yang ketangkap sedang asyik bermain *game online* di *game center* pada waktu jam sekolah berlangsung, bahkan ada beberapa remaja yang menginap di *game center*

untuk tetap bisa bermain *game online* yang disukai. Dalam pandangan orangtua, *game online* banyak membawa dampak negatif dalam pendidikan anak, dengan bermain *game* anak lupa belajar bahkan sampai berani untuk bolos sekolah demi *game* yang mereka gemari tersebut. Sementara pendidikan merupakan kewajiban yang sangat utama bagi anak-anak, remaja serta orang dewasa.

Menurut Wibisono (2008) proses emosi yang dirasakan oleh pemain *game online* selama permainan antara lain perasaan ketenangan yang mampu menjadikan pemain lupa akan berbagai masalah nyata yang dihadapi, perasaan senang dengan permainan, perasaan marah yang muncul ketika mengalami kekalahan, perasaan puas ketika tujuan yang ditargetkan tercapai, dan selalu merasa tertantang serta penasaran dengan realitas yang ada dalam dunia *game online*.

Pada beberapa tempat di Indonesia terutama di pusat-pusat perbelanjaan seperti Mall, Plaza sering kita jumpai *video arcade* (pergelaran *video game*) yang menawarkan berbagai macam jenis permainan, dan dipenuhi oleh anak-anak dan remaja. Bahkan semakin hari semakin banyak para pemilik modal untuk mendirikan *game center* dan dilengkapi beragam *game*. Mulai dari *game* balapan seperti *Need For Speed Most Wanted*, *game* petualangan seperti *Prince Of Persia*, tembak-tembakan seperti *Counter Strike* dan *Point Blank*, *game* kekerasan seperti *Grand Tive Auto Vice City* dan *Grand Tive Auto San Andreas*, serta berbagai *game online* antara lain seperti *Ragnarok*, *Dota*, *Seal* dan lain-lain.

Hadirnya *game online* memang dapat menumbuhkan apresiasi anak, remaja, dan dewasa awal pada teknologi informasi. Permainan dapat pula merangsang

keaktivitas maupun daya reaksi dengan catatan anak tidak memainkan *game* yang sama berulang-ulang, sehingga mengenal trik permainan tersebut. Dengan membayar harga yang relatif murah yaitu berkisar antara Rp. 2.000,- hingga Rp. 2.500,- /jam mereka betah menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online* kesenangannya. Namun, di sisi lain seperti permainan *game online* dapat menimbulkan ketergantungan, penggemarnya kecanduan *video game* sampai ada yang menginap di *game center*. Seseorang dapat menghabiskan waktu dan uangnya serta meninggalkan atau mengabaikan aktivitasnya hanya untuk menikmati permainan *game online* yang mereka senangi.

Gemar bermain *game online* yang sulit dilepaskan pada akhirnya akan menimbulkan implikasi pada pemainnya, baik implikasi fisik, emosi, sosial, akademik, maupun ekonomi. Implikasi fisik adalah ketidakteraturan pola hidup yang berdampak pada turunnya berat badan serta kompensasi tidur yang tidak teratur. Implikasi emosi adalah perasaan keterasingan, penyesalan, konflik batin, dan perasaan terbayangi oleh permainan yang dilakukan. Implikasi sosial adalah terjadinya konflik sosial baik itu dengan orang tua, teman, atau pacar, kepribadian yang *introvert*, kesulitan memahami orang lain, serta penurunan tanggung jawab sosial. Sementara itu, implikasi akademik yang timbul adalah rasa malas untuk menjalani sekolah atau kuliah yang akhirnya akan membawa implikasi negatif terhadap kegiatan itu sendiri (Wibisono, 2008).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti merumuskan “apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada

remaja?” diharapkan dalam penelitian ini ada sebuah solusi yang dapat bermanfaat bagi semua pihak.

B. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris adakah hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja di Yogyakarta.

C. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik segi teoritis maupun segi praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian yang akan dilakukan dapat memberi manfaat bagi khasanah ilmu psikologi yang berkaitan dengan disiplin ilmu psikologi sosial.

2. Manfaat Praktis

Apabila hipotesis penelitian ini terbukti, maka remaja dan orang tua dapat mengetahui bahwa *game online* membawa pengaruh terhadap kecerdasan emosi mereka.

D. Keaslian Penelitian

Penelitian oleh Khoiryasdien (2009) membahas masalah “Hubungan Antara Keterlibatan Ayah dalam Pengasuhan Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Laki-laki”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa adanya hubungan positif yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan keterlibatan ayah dalam pengasuhan anak

laki-laki. Hasil analisis data menunjukkan bahwa $r = 0.413$ dengan $p = 0.000$ ($p < 0.01$).

Anggraini (2007) mengenai “Pengaruh Pelatihan Pengenalan Diri Melalui Al-Qur’an Terhadap Kecerdasan Emosi”. Hasil penelitian menunjukkan nilai koefisien r sebesar 0.965 dengan nilai $p = 0.012$. Dari hasil ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima.

Pertiwi (2010) meneliti tentang “Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Sikap Terhadap Kuliah”. Hipotesis yang diajukan adalah adanya hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan sikap terhadap kuliah dan hasil uji hipotesis menunjukkan tidak ada hubungan ($r = 0.271$, $p = 0.110$, $p > 0.05$). Hasil yang didapat adalah tidak adanya hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan sikap terhadap kuliah. Dengan kata lain hipotesis untuk penelitian ini ditolak.

Mahrunnisa (2009) meneliti “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Violent Video Game* Dengan Perilaku *Aggressive Driving* Pada Remaja Laki-laki di Yogyakarta”. Hasil hipotesis menunjukkan koefisien korelasi r sebesar 0.264 dengan $p = 0.003$ ($p < 0.01$) pada uji satu sisi (*one-tailed*). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat hubungan positif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *violent video game* dengan perilaku *aggressive driving*. Hal ini dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *violent video game*, maka semakin tinggi pula tingkat perilaku *aggressive driving*. Dengan demikian hipotesis yang diajukan sebelumnya diterima. Adapun sumbangan intensitas bermain *violent video game* terhadap perilaku *aggressive driving* pada remaja sekitar 7%.

Berdasarkan uraian di atas maka terdapat adanya perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya, terutama dari segi :

1. Keaslian Topik

Penelitian yang dilakukan berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di Yogyakarta”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain sedangkan variabel tergantungnya adalah kecerdasan emosi.

2. Keaslian Teori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada teori intensitas bermain Chaplin (1989) dan teori kecerdasan emosi menggunakan teori Goleman (2001).

3. Keaslian Alat Ukur

Alat ukur yang digunakan disusun oleh penulis dengan menggunakan skala kecerdasan emosional yang menggunakan aspek dari Goleman (2001). Sedangkan intensitas bermain menggunakan teori Del Barrio (2004).

4. Keaslian Subjek Penelitian

Subjek untuk penelitian ini adalah remaja laki-laki yang bermain *game online* di *Game Center* yang ada di Yogyakarta.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kecerdasan Emosi

1. Kecerdasan Emosi

Istilah “kecerdasan emosional” pertama kali dilontarkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan. Kualitas-kualitas ini antara lain menurut Salovey & Mayer (Shapiro, 2001) adalah empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah antarpribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan, dan sikap hormat.

Menurut Salovey dan Mayer (Stein, 2004) emosi adalah kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya, serta mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektual.

Goleman (2009) mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Goleman (1999) memberikan hasil analisis tentang kecerdasan emosi terhadap ribuan pria dan wanita, menemukan bahwa wanita rata-rata lebih sadar tentang emosi mereka, lebih

mudah bersikap empati, dan lebih terampil dalam hubungan antar pribadi. Sedangkan pria malah sebaliknya, lebih percaya diri dan optimis, mudah beradaptasi, dan lebih baik dalam menangani stres.

Reuvan Bar-On (Stein, 2004) mengemukakan bahwa kecerdasan emosi sebagai rangkaian kemampuan, kompetensi, dan kecakapan non kognitif yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan.

Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali emosinya sendiri, dapat mengontrol emosi, mengerti akan perasaan orang lain, serta memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Apabila emosi ini dimiliki oleh individu, maka akan meningkatkan kualitas hidup individu itu sendiri, memiliki manfaat yang positif bagi orang lain serta lingkungan, selain itu seseorang yang memiliki kemampuan mengelola emosi dengan baik dapat berperilaku secara efektif dalam kehidupannya untuk mencapai tujuan hidup yang lebih baik.

2. Aspek-aspek Kecerdasan Emosi

Shapiro (2001) telah mengorganisasikan aspek-aspek kecerdasan emosi ke dalam enam bidang, yaitu :

- a. Keterampilan yang berhubungan dengan perilaku moral
- b. Cara berpikir
- c. Memecahkan masalah
- d. Interaksi sosial

e. Keberhasilan akademik dan pekerjaan

f. Emosi

Goleman (2000) mengartikan bahwa kecerdasan emosional ini meliputi : kesadaran diri dan kendali dorongan hati, ketekunan, semangat dan motivasi diri, empati dan kecakapan sosial.

Salovey dan Mayer (Goleman, 2000) menggunakan istilah kecerdasan emosional untuk menggambarkan sejumlah keterampilan yang berhubungan dengan keakuratan penilaian tentang emosi diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan mengelola perasaan untuk memotivasi, merencanakan, dan meraih tujuan kehidupan. Pengertian ini dikembangkan Salovey dan Mayer berdasarkan pemikiran Gardner (1993) tentang kecerdasan antar pribadi yaitu kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi serta cara bekerja sama dengan orang lain, kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain.

Goleman (2001) yang memetakan konsep Howard Gardner tentang “kecerdasan pribadi” atau kecerdasan emosi menjadi lima wilayah utama. sebagai berikut :

a. Kesadaran diri

Mengetahui apa yang dirasakan seseorang pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan diri sendiri,

memiliki tolak ukur yang realistis atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang dibuat.

b. Pengaturan diri

Adalah kemampuan untuk mengelola kondisi, potensi, dan dorongan diri sendiri, kemampuan regulasi diri merupakan kemampuan mengelola emosi, menangani perasaan agar perasaan dapat terungkap dengan tepat, misalnya mampu menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan, atau perasaan tersinggung, individu yang memiliki kemampuan regulasi yang tinggi akan dapat bangkit kembali dengan cepat dari kegagalan dalam hidup.

c. Memotivasi diri sendiri

Merupakan kemampuan menata diri sebagai alat untuk mencapai tujuan, didalamnya terdapat kemampuan menggunakan hasrat yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntun menuju sasaran, membantu mengambil inisiatif, bertindak sangat efektif, serta dapat bertahan menghadapi kegagalan dan frustrasi.

d. Empati

Merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, menyadari perasaan, kebutuhan, dan persoalan orang lain. Orang yang empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial tersembunyi yang mengisyaratkan hal-hal yang dibutuhkan atau dikehendaki orang lain,

serta menumbuhkan hubungan saling percaya dan menelaraskan diri dengan orang lain.

e. Keterampilan sosial

Adalah seni membina hubungan dengan orang lain yang sebagian besar merupakan keterampilan mengelola emosi orang lain. Hal ini juga dapat meninjau keterampilan sosial dan keterampilan-keterampilan tertentu yang berkaitan. Ini merupakan keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan, dan keberhasilan antar pribadi.

Berdasarkan uraian tersebut bahwa aspek-aspek kecerdasan emosi yang digunakan dalam penyusunan skala penelitian nantinya adalah aspek kecerdasan emosional menurut Goleman (2001) yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, serta keterampilan sosial.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi

a. Keluarga

Gottman dan Declaire (1999) mengemukakan bahwa pergaulan emosi antar anggota keluarga menjadi landasan bagi timbulnya nilai-nilai pada remaja, termasuk nilai-nilai yang terkandung dalam konsep kecerdasan emosi. Pendapat tersebut didukung kuat oleh Goleman (2001) bahwa keluarga adalah salah satu tempat untuk melatih kecerdasan emosi.

b. Teman Sebaya

Gottman dan Declaire (1999) mengungkapkan bahwa melalui pergaulan, remaja belajar dengan mengembangkan nilai-nilai yang penting untuk memelihara hubungan dengan orang lain. Pendapat serupa dikemukakan oleh Salovey (1997) yaitu tugas-tugas sosial individu dalam persahabatan antara lain adalah belajar mengelola keinginan diri sendiri dan menyesuakannya dengan teman, belajar mengekspresikan perhatian, mengemukakan keinginan dan perasaan, belajar meminta maaf dan belajar memperdulikan teman dengan memberikan pertolongan. Nilai-nilai dalam tugas sosial ini termasuk dalam unsur-unsur kecerdasan emosi.

c. Sekolah

Menurut Gottman dan Declaire (1999) sekolah adalah sarana pendidikan emosi dan sosial. Sekolah merupakan tempat murid belajar bekerja sama, mengemukakan pendapat, mengembangkan pendirian, menghargai pendapat orang lain, menyelesaikan pertikaian dengan bernegosiasi tanpa menimbulkan perpecahan. Guru sebagai model bagi individu melalui pengamatannya terhadap cara guru mengajar, cara guru memperlakukan murid dan cara guru menyelesaikan konflik antara murid.

d. Media Cetak dan Elektronik

Gottman dan Declaire (1999) berpendapat bahwa melalui media seperti televisi, *video game*, dan internet, individu dapat memperoleh model untuk menghadapi diri sendiri dan orang lain. Model dapat berupa tokoh

dalam film, bacaan atau permainan yang dilihat oleh remaja dan mengamati serta mencontoh sikap tokoh tersebut dan menerapkannya pada diri sendiri.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Goleman (2001) menambahkan faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi adalah :

a. Menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial

Individu lebih suka menyendiri, bersikap sembunyi-sembunyi, banyak bermuram durja, kurang bersemangat, merasa tidak bahagia, dan terlampau bergantung dengan orang lain.

b. Cemas dan depresi

Individu lebih senang menyendiri, sering merasa takut dan cemas, ingin sempurna, merasa tidak dicintai, merasa gugup, atau sedih dan depresi.

c. Memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir

Tidak mampu memusatkan perhatian, melamun, bertindak tanpa berpikir, bersikap terlalu tegang untuk berkonsentrasi, sering mendapat nilai buruk disekolah, tidak mampu membuat pikiran jadi tenang.

d. Nakal atau agresif

Bergaul dengan lingkungan yang bermasalah, bohong dan menipu, sering bertengkar, bersikap kasar terhadap orang lain, menuntut perhatian, merusak barang milik orang lain, membandel di sekolah dan di rumah, keras kepala dan suasana hatinya sering berubah-ubah, terlalu banyak bicara, sering mengolok-olok, serta bertemperamen panas.

Berdasarkan hasil uraian yang telah dikemukakan diatas menunjukkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Cerdas secara emosi merupakan bagian internal yang dimiliki oleh setiap individu, namun tidak semua orang mampu mengelola emosi dengan baik karena untuk mengelola dan menciptakan emosi yang cerdas dibutuhkan keyakinan dan usaha dari individu itu sendiri (Goleman, 2001).

Kecerdasan emosi sangat berperan penting dalam pembentukan jati diri pada remaja ketika ingin menemukan titik kesuksesannya. Beberapa unsur utama yang berkaitan dengan kecerdasan emosional menurut Goleman (2001) adalah keyakinan; rasa ingin tahu; niat; pengendalian diri; keterkaitan; kecakapan berkomunikasi; dan kooperatif atau kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhan sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan kelompok.

Gottman dan Declaire (1999) menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi, diantaranya keluarga, teman sebaya, sekolah, serta media cetak dan elektronik. Hal serupa juga diungkapkan oleh Goleman (2001) yaitu beberapa faktor yang menyebabkan turunnya kecerdasan emosi seseorang, diantaranya menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, serta nakal atau agresif.

B. Intensitas Bermain *Game Online*

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Chaplin (1989) intensitas adalah satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya dan kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, serta kekuatan untuk mendukung suatu pendapat atau sikap. Sedangkan menurut Poerwadarminto (1989) intensitas merupakan derajat yang menunjukkan frekuensi yang dilakukan.

Hadirnya *game online* yang ada di masyarakat saat ini merupakan satu bentuk penggabungan antara media informasi dan komunikasi universal yang kita kenal dengan nama internet dan *game* sebagai salah satu bentuk hiburan yang sebelumnya telah dikembangkan dan telah beredar di masyarakat luas. Wallace (1999) mendefinisikan *game online* sebagai satu permainan yang menyajikan interaksi dalam berbagai konsep lingkungan virtual yang memungkinkan terjadinya percakapan melalui MUDs (*Multi User Dungeons*), yaitu suatu kolom yang menghubungkan komunikator yang satu dengan komunikator yang lain dalam satu ruang virtual (<http://wikipedia.org>)

Game online itu sendiri terdapat beberapa genre yang merupakan pembagian berdasarkan kategori dari *game play* yang ada dalam *game online* tersebut. Berdasarkan situs dari www.wikipedia.org, pembagian tersebut berupa :

a. MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*)

Game ini menekankan kepada bentuk petualangan dengan proses pembangunan karakter yang kompleks dan rumit. *Game* ini juga membangun memberikan keleluasan mengimajinasikan karakter *game* sesuai dengan keinginan player yang bersangkutan dan membantu relasi sosial yang luas, seperti yang terdapat dalam dunia nyata. Di Indonesia sendiri, *game* tipe ini banyak beredar di masyarakat dan memiliki jumlah pengguna yang tidak sedikit. Contoh : *Ragnarok, Seal Online, Lineage 2 and Perfect World, Tantra Online, dan RFOonline*.

b. MMORRS (*Massively Multiplayer Online Real-time Strategy*)

Fokus dari *game* ini lebih kepada strategi, dengan sudut pandang “*godlike*” player yang bermain saling beradu dan saling mengalahkan untuk mengejar kemenangan. Contoh : *Age of Empire Online, World of Warcraft Online, World of Warcraft Dota Online*.

c. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*)

Game ini memfasilitasi sudut pandang “*1st person*” dengan menempatkan sudut pandang player seolah-olah langsung terlibat ke dalam *game* tersebut. Kecenderungan *game play* lebih mengarah kepada peperangan dengan menempatkan player sebagai *Elite Unit*. Contoh : *Counter Strike, Call Of Duty Online, Point Blank*.

d. MMOSG (*Massively Multiplayer Online Social Game*)

Game ini menekankan fokus kepada bentuk proses sosialisasi. Berbagai *game* dengan genre RPG memiliki kecenderungan untuk dapat dikategorikan ke dalam genre ini. Contoh : *hellokitty Online*.

Indonesia sendiri untuk saat ini telah beredar begitu banyak *game online* dengan berbagai genre dan berasal dari beberapa perusahaan penyedia jasa *game online*, diantara beberapa perusahaan yang ada di Indonesia, ada 3 perusahaan terbesar, yaitu LYTO dengan 8 *game online*, Megaxus dengan 2 *game online*, dan *PlayOn Interaktif* dengan 3 *game online*.

Wibisono (2008) mengatakan bahwa *game online* yang menggantikan *game* komputer atau *game* elektronik lain yang pola permainannya tidak bersifat interaktif. *Game online* atau *game multiplayer* menjadi lebih menarik dan populer daripada *game offline* atau *game single player* karena permainan tersebut terasa lebih hidup, lebih realistis dan lebih menantang.

Aspek pokok yang ada dalam *game online* dan tidak dimiliki oleh *game offline* adalah fasilitas komunikasi dengan pemain lain yang berada dalam satu server yang sama. Permainan *game offline* hanya memosisikan permainannya sebagai rival atau lawan buatan komputer, sementara *game online* memberikan ruang komunikasi dan interaksi antar pemain yang jaraknya luas atau tak terbatas. Sebab lain menariknya *game online* menurut Bar-On (Wibisono, 2008) adalah pola interaksi emosi yang terbentuk berbeda dengan pola emosi dalam *game single player*. Kehadiran sosok manusia lain yang menjadi lawan atau kawan dalam permainan menimbulkan satu

sensasi emosi yang berbeda ketika menang maupun kalah dibandingkan dengan emosi dalam *game single player*.

Wibisono (2008) mengungkapkan permainan dapat menimbulkan dampak negatif berupa adanya rangsangan untuk selalu ingin menang, memutuskan hubungan keluarga atau lingkungan sosial (biasanya pada *game single player*) dan individu akan terpola untuk mengungkapkan konsep dirinya dengan emosi. Pengungkapan konsep diri dengan emosi akan muncul apabila keinginan untuk mengalahkan lawan mengalami hambatan sehingga menimbulkan frustrasi yang mengarah kepada luapan atau pelampiasan emosi.

Berdasarkan hasil uraian diatas, intensitas bermain *game online* didefinisikan sebagai frekuensi atau lamanya waktu seseorang dalam melakukan sesuatu untuk bersenang-senang melalui media komputer yang menggunakan internet dan dapat dilakukan lebih dari satu orang yang bertujuan untuk mencari kesenangan.

2. Aspek-aspek Intensitas Bermain Game Online

Aspek-aspek dari intensitas dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Del Barrio (2004) mengenai unsur atau aspek utama yang membentuk intensitas, antara lain:

a. Perhatian

Perhatian merupakan ketertarikan individu. Perhatian individu terhadap aktivitas yang sesuai dengan minatnya akan jauh lebih kuat dan intensif dibandingkan aktivitas yang tidak menimbulkan minat tertentu. Individu yang mempunyai perhatian tinggi ketika memainkan *game online*

kekerasan biasanya tingkat konsentrasi yang dimiliki juga tinggi selama melakukan aktivitas tersebut. Perhatian dalam aktifitas bermain *game* menunjukkan seberapa fokus individu berkonsentrasi dalam berpikir, merasakan, dan sesuatu yang menjadi penyebab keterikatan emosi pada saat seseorang sedang bermain *game* sehingga mengesampingkan hal-hal lain yang dapat mempengaruhi konsentrasi bermain.

b. Penghayatan

Penghayatan adalah pemahaman dan penyerapan terhadap suatu informasi, adanya usaha individu untuk memahami, menikmati, menghayati dan menyimpan sajian informasi maupun pengalaman yang didapat sebagai pengetahuan individu.

c. Durasi

Durasi waktu bermain *game* adalah lamanya waktu yang digunakan individu untuk melakukan aktivitas bermain *game* itu sendiri. Semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain, maka semakin lama aktivitas bermain *game online* tersebut. Selain lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game*, perlu diungkap disini sejak kapan individu itu sering bermain *game online* yang menunjukkan awal mula individu itu bermain *game online*. Semakin banyak rentang waktu, maka dapat dilihat semakin lama pula seseorang menghabiskan waktunya dalam bermain *game online*.

d. Frekuensi

Frekuensi bermain yaitu seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain *game online*. Semakin sering maka semakin tinggi frekuensinya dalam bermain *game online* itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, menunjukkan bahwa aspek-aspek dari intensitas bermain *game online* menurut Del Barrio (2004) adalah perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi.

C. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan

Emosi Pada Remaja

Dalam kehidupan sehari-hari, individu sangat memerlukan kecakapan emosi. Kecakapan emosi berupa mengenal dan mampu mengatur perasaannya dengan baik, mampu memotivasi diri sendiri dan bersikap empati ketika menghadapi gejolak emosi dari diri pribadi maupun dari orang lain. Cerdas secara emosi merupakan bagian internal yang dimiliki oleh setiap orang, namun tidak semua orang mampu mengelola emosi dengan baik karena untuk mengelola dan menciptakan emosi yang cerdas dibutuhkan keyakinan dan usaha dari individu itu sendiri. Keterampilan mengatur emosi sangat penting untuk dapat efektif dalam melakukan *coping* terhadap berbagai masalah yang mendorong seseorang menjadi nakal atau agresif, mampu mengelola emosinya yang efektif akan lebih memiliki daya tahan tersendiri untuk tidak menjadi pribadi yang agresif (Goleman, 2001).

Menurut Goleman (2001) keberhasilan orang-orang sukses lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosi yang mencapai 75% - 96% sedangkan kecerdasan

intelektual hanya berperan 4% - 25% dalam kesuksesan. Generasi muda dalam hal ini adalah remaja yang memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib bangsa. Remaja diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimiliki, sehingga generasi yang berkualitas yang nantinya mampu membawa bangsa lebih maju dan mampu bersaing dengan bangsa di belahan dunia, terlebih di era globalisasi sekarang ini.

Salah satu faktor dari kecerdasan emosi menurut Gottman dan Declaire (1999) adalah media cetak dan elektronik. Melalui media, seseorang memperoleh model untuk menghadapi diri sendiri dan orang lain, misalnya melalui televisi, *video game*, dan internet. Model dapat berupa tokoh dalam film, bacaan, atau permainan yang dilihat. Anak akan mengamati dan mencontoh perilaku dari tokoh tersebut dan menerapkannya pada diri sendiri. Selain melalui model, permainan dalam komputer dianggap bisa mempelajari kecerdasan emosi individu.

Wibisono (2008) menyebutkan proses emosi yang dirasakan oleh pemain *game online* selama permainan adalah perasaan ketenangan yang mampu menjadikan pemain lupa berbagai masalah nyata yang dihadapi, perasaan senang dengan permainan, perasaan marah yang muncul ketika mengalami kekalahan, perasaan puas ketika tujuan yang ditargetkan tercapai, dan selalu merasa tertantang serta penasaran dengan realitas yang ada dalam dunia *game online*.

Kegemaran bermain *game online* yang sulit dilepas ini pada akhirnya akan menimbulkan implikasi pada pemainnya, baik implikasi fisik, emosi, sosial, akademik, dan ekonomi. Menurut Wibisono (2008) implikasi emosi yang muncul

yaitu perasaan keterasingan, penyesalan, konflik batin, dan perasaan terbayangi oleh permainan yang dilakukan. Implikasi sosialnya yaitu terjadinya konflik sosial dengan orang tua, teman, atau pacar dan kesulitan memahami orang lain serta penurunan tanggung jawab sosial. Sedangkan untuk implikasi akademik yang timbul adalah rasa malas untuk menjalani sekolah atau kuliah yang akhirnya akan membawa implikasi negatif terhadap kegiatan akademik itu sendiri.

Mencermati pernyataan-pernyataan di atas, maka dapat diambil suatu kesimpulan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dapat diajukan dari penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja. Dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online* kekerasan pada remaja, semakin rendah kecerdasan emosinya. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermainnya, maka semakin tinggi kecerdasan emosi remaja tersebut.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Identifikasi Variabel Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja di Yogyakarta. Sesuai dengan hipotesis yang diajukan, maka variabel dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel Tergantung : Kecerdasan Emosi
2. Variabel Bebas : Intensitas Bermain *Game Online*

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

1. Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dapat bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Pengukuran kecerdasan emosi ini menggunakan skala yang disusun oleh Goleman (2001) yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial. Kecerdasan emosi dapat diketahui dengan skor yang diperoleh subjek setelah mengisi skala kecerdasan emosi. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek semakin tinggi kecerdasan emosinya sedangkan semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah pula kecerdasan emosinya.

2. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* didefinisikan sebagai frekuensi atau lamanya waktu seseorang dalam melakukan sesuatu untuk bersenang-senang dengan permainan komputer yang menggunakan internet dan dapat dilakukan oleh satu orang atau lebih yang bertujuan untuk mencari kesenangan. Aspek utama yang membentuk intensitas menurut Del Barrio (2004) yaitu perhatian, penghayatan, durasi, dan frekuensi. Besarnya intensitas bermain *game online* dapat diketahui dari skor yang diperoleh subjek setelah mengisi skala. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek semakin tinggi intensitasnya, dan semakin rendah skor yang diperoleh subjek semakin rendah pula intensitas bermain *game online*.

C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki yang berusia 16 – 21 tahun yang bermain *game online* kekerasan dan sering mengunjungi *game center* di Yogyakarta.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan metode skala, yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pernyataan yang diberikan pada responden dan dijawab langsung oleh responden sesuai dengan pendapat, keyakinan, atau keadaan dirinya. Sebagai alat ukur, skala psikologi memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari berbagai bentuk alat pengumpulan data lainnya seperti angket, daftar isian, inventori, dan lain-lain.

Meskipun dalam percakapan sehari-hari biasanya istilah skala dinamakan dengan istilah tes namun dalam pengembangan instrumen ukur, istilah tes digunakan untuk penyebutan alat ukur kemampuan kognitif, sedangkan skala lebih banyak dipakai untuk menamakan alat ukur aspek afektif (Azwar, 2008).

Skala yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan konsep Skala *Likert*. Pada metode ini digunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Responden diminta untuk menyatakan tingkat kepentingan isi pernyataan dalam empat macam kategori jawaban. Kategori jawaban pada skala kecerdasan emosi yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dan kategori jawaban untuk skala intensitas bermain *game online* yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

1. Menentukan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu :

a. Skala Kecerdasan Emosi

Skala kecerdasan emosi disusun untuk mengungkap sejauh mana kemampuan subjek untuk mengenali dan mengelola emosi diri. Skala ini disusun berdasarkan klasifikasi kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Goleman (2001) yang mencakup aspek-aspek kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan keterampilan sosial.

Distribusi penyebaran aitem tiap-tiap dimensi pada skala kecerdasan emosi sebelum uji coba dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1
Distribusi Aitem Skala Kecerdasan Emosi Sebelum Uji Coba

Aspek	Butir <i>Favourable</i>		Butir <i>Unfavourable</i>	
	Nomor Aitem	Jumlah	Nomor Aitem	Jumlah
Kesadaran Diri	1, 12, 21, 32, 41, 52	6	2, 11, 22, 31, 42, 51	6
Pengaturan Diri	4, 13, 24, 33, 44, 53	6	3, 14, 23, 34, 43, 54	6
Motivasi Diri	5, 16, 25, 36, 45, 56	6	6, 15, 26, 35, 46, 55	6
Empati	8, 17, 28, 37, 48, 57	6	7, 18, 27, 38, 47, 58	6
Keterampilan Sosial	9, 20, 29, 40, 49, 60	6	10, 19, 30, 39, 50, 59	6
Jumlah Aitem		30		30

Skor yang diperoleh subjek menggambarkan kecerdasan emosi subjek. Semakin tinggi skor total *favourable* yang diperoleh subjek maka semakin tinggi kecerdasan emosinya dan begitupun sebaliknya, tinggi skor total *unfavourable* maka semakin rendah kecerdasan emosinya.

Skala kecerdasan emosi menggunakan penskoran teknik *Likert*. Pernyataan dalam skala ini bersifat *favourable* dan *unfavourable*. *Favourable* adalah pernyataan yang memihak objek penelitian. Sedangkan *unfavourable* adalah pernyataan yang tidak memihak atau tidak mendukung objek penelitian.

Pernyataan *favourable* dan *unfavourable* terdapat empat pilihan jawaban. Subjek dalam menjawab pernyataan diminta untuk memilih salah satu alternatif jawaban, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS),

dengan skor masing-masing jawaban 4,3,2,1 untuk *favourable*. Sedangkan penelitian *unfavourable* bergerak dari 1, 2, 3, 4.

Jawaban “Netral” sengaja dihilangkan dengan maksud untuk menghindari *response tendency effect* yaitu jawaban yang cenderung mengumpul di tengah atau kecenderungan pemusatan jawaban pada satu alternatif.

b. Skala Intensitas Bermain *Game Online*

Alat ukur yang akan digunakan adalah skala intensitas bermain *game online* khususnya *game* kekerasan yang dibuat oleh peneliti berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Del Barrio (2004) yang menyebutkan bahwa secara garis besar aspek-aspek yang ada dalam intensitas bermain *game online* kekerasan adalah :

(a) Perhatian

Yaitu tertuju hanya kepada batasan objek.

(b) Penghayatan

Yaitu fokus mencakup objek dan juga pada esensi yang dilihat.

(c) Durasi

Yaitu waktu yang ditempuh selama seseorang melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan lainnya.

(d) Frekuensi

Yaitu lebih kepada kuantitas atau hitungan berapa kali seseorang melakukan kegiatan.

Alat ukur ini digunakan untuk mengukur tingkat intensitas bermain *game online* kekerasan pada remaja. Skala intensitas bermain *game online* kekerasan terdiri dari 40 pernyataan, skala ini disusun menggunakan skala *Likert* yang diadaptasi dengan 4 alternatif jawaban, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dengan skor masing-masing jawaban 4,3,2,1 untuk *favourable*. Sedangkan penelitian *unfavourable* bergerak dari 1, 2, 3, 4.

Distribusi penyebaran aitem tiap-tiap dimensi pada skala intensitas bermain *game online* sebelum uji coba dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2
Distribusi Aitem Skala Intensitas Bermain Sebelum Uji Coba

Aspek	Butir <i>Favourable</i>		Butir <i>Unfavourable</i>	
	Nomer Aitem	Jumlah	Nomer Aitem	Jumlah
Perhatian	1, 10, 17, 26, 33	5	2, 9, 18, 25, 34	5
Penghayatan	4, 11, 20, 27, 36	5	3, 12, 19, 28, 35	5
Durasi	5, 14, 21, 30	4	6, 13, 22, 29, 38	5
Frekuensi	8, 15, 24, 31, 37, 40	6	7, 16, 23, 32, 39	5
Jumlah Aitem		20		20

2. Uji Coba Alat Ukur

Skala yang akan digunakan sebagai alat ukur penelitian perlu dilakukan pengujian agar Skala ini benar-benar diyakini sebagai alat ukur penelitian yang tepat. Uji coba alat ukur ini diharapkan untuk mendapatkan alat ukur yang memiliki validitas dan reliabilitas. Pengujian alat ukur ini dilakukan menggunakan uji validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Validitas menurut Azwar (2008) adalah sejauh mana isi skala tersebut mencakup data yang komprehensif dan relevan dengan tujuan penelitian. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Uji validitas dapat dilakukan dengan *Product moment*. Kriteria pemilihan aitem berdasarkan korelasi aitem-aitem biasanya digunakan batasan $r \geq 0.30$. Semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0.30 daya pembedanya dianggap memuaskan. Aitem yang memiliki koefisien korelasi kurang dari 0.30 dapat diinterpretasikan memiliki daya diskriminasi rendah (Azwar, 2008).

b. Uji Reliabilitas

Suatu alat ukur dikatakan memiliki reliabilitas atau keajegan yang tinggi apabila alat ukur tersebut stabil (ajeg) atau mengacu pada

konsistensi, yang mengandung makna kecermatan pengukuran, sehingga dapat diandalkan dan dapat dilakukan untuk meramalkan (Azwar, 2008).

Uji reliabilitas terhadap kedua skala hanya dikenakan pada aitem-aitem yang telah memenuhi syarat validitas. Uji reliabilitas ini menggunakan teknik korelasi *Alpha Cronbach* pada program komputer *SPSS 18.0 for windows*.

Reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang dari 0 sampai 1.00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1.00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya koefisien yang semakin rendah mendekati angka 0, maka semakin rendah reliabilitasnya (Azwar, 2008).

E. Metode Analisis Data

Penelitian ini termasuk jenis penelitian korelasional, yaitu mencari hubungan negatif antara kecerdasan emosi dengan intensitas bermain *game online* pada remaja di Yogyakarta. Peneliti menggunakan analisis statistik untuk metode analisis datanya yaitu statistik korelasi *Product Moment*. Teknik korelasi ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan negatif antara kecerdasan emosi dengan intensitas bermain *game online* pada remaja di Yogyakarta. Untuk mempermudah proses penghitungan statistik, maka dilakukan analisis dengan bantuan alat teknologi komputer program *SPSS 18.0 for windows*.

BAB IV

PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

A. Orientasi Kacah dan Persiapan Penelitian

1. Orientasi Kacah

Studi ini meneliti tentang kecerdasan emosi pada remaja yang hobi bermain *game online*. Subjeknya adalah pelajar SMA dan mahasiswa semester awal dari berbagai sekolah maupun universitas yang ada di Yogyakarta dan yang sering mengunjungi *game center* secara teratur. Peneliti mengambil sampel subjek di 2 *game center* yang berbeda, yaitu : (a) Nol *Game Center*, Jalan Kaliurang Km. 9, (b) Genesis *Game Online*, Jalan Kaliurang Km. 5.

Peneliti melakukan observasi selama hampir seminggu dan hasilnya menunjukkan bahwa keadaan di *game center* pada umumnya ramai dikunjungi pelajar, mulai dari anak-anak yang masih SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa ada di beberapa *game center* tersebut mulai dari pagi hingga pagi berikutnya. Khusus untuk hari libur, *game center* banyak dikunjungi oleh pelajar SD sampai SMA. Setiap hari Selasa dan Jum'at *game center* selalu penuh, dan kebanyakan para *gamers* harus memesan tempat terlebih dahulu untuk dapat ikut bermain, bahkan ada yang sampai tidak pulang dan tidur didepan komputer yang sudah mereka gunakan dihari sebelumnya. Untuk hari Selasa dan Jum'at para *gamers* melakukan persiapan *WOE (War Of Empire)* yang mengharuskan *gamers* untuk *standby* di depan komputer masing-masing. Event tersebut biasanya dimulai dari jam 18.00 wib sampai 20.00

wib. Karena bersifat *online*, event tersebut dapat diikuti oleh seluruh pengguna Internet di Indonesia secara serempak pada waktu yang sudah ditentukan.

Pengunjung *game center* tersebut tidak dapat diperkirakan berapa lamanya waktu untuk mereka bermain, ada yang sebentar dan ada pula yang lama, bahkan sampai ada yang menginap di *game center*. *Game center* disini tidak hanya menyediakan komputer untuk digunakan pengunjung, melainkan ada fasilitas lain berupa ruangan ber-AC dan ruangan khusus merokok, cafe yang menyediakan berbagai macam makanan dan minuman yang dapat dipesan dan diantar oleh pegawai langsung ke meja *gamers*.

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki dengan rentang usia 16-21 tahun. Dari jumlah populasi remaja yang datang mengunjungi beberapa *game center*, hanya diambil sampel 60 subjek untuk uji coba, dan 120 subjek setelah uji coba.

2. Persiapan Penelitian

a. Persiapan Administrasi

Peneliti melakukan perijinan penelitian meliputi surat permohonan izin dari Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia dengan nomor 1243/Dek/70/Akd/IX/2011 tertanggal 29 September 2011 yang diajukan kepada Dekan Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.

b. Persiapan Alat Ukur

Persiapan alat ukur adalah penyusunan alat ukur yang akan digunakan dalam pengambilan data. Alat ukur yang digunakan dalam

penelitian ini terdiri dari dua skala yaitu skala kecerdasan emosi dan skala intensitas bermain.

1) Skala Kecerdasan Emosi

Skala kecerdasan emosi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 60 aitem, yaitu 30 aitem *favourable* dan 30 aitem *unfavourable* disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan penjelasan aspek-aspek kecerdasan emosi dari Goleman (2001), yaitu kesadaran diri; pengaturan diri; memotivasi diri sendiri; empati; keterampilan sosial. Model skala yang digunakan adalah skala *Likert*.

2) Skala Intensitas Bermain

Skala intensitas bermain yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 40 aitem, yaitu 20 aitem *favourable* dan 20 aitem *unfavourable* disusun sendiri oleh peneliti yang merupakan klasifikasi skala dari Pertiwi (2010) berdasarkan aspek-aspek intensitas bermain dari Del Barrio (2004) yaitu perhatian; penghayatan; durasi; frekuensi. Model skala yang digunakan adalah skala *Likert*.

Persiapan penelitian ini diawali dengan menyusun alat ukur berdasarkan teori yang ada dan sesuai dengan variabel yang hendak diukur. Berdasarkan teori yang ada, dapat ditentukan definisi operasional dan aspek-aspek yang akan digunakan, yang dijelaskan pada bab metode

penelitian kemudian dijabarkan dengan aspek-aspek tersebut dengan aitem-aitem yang mudah, ringkas, dan sederhana agar mudah dipahami subjek.

Peneliti melakukan dua kali pengambilan data dimana dilakukan uji coba (*try out*) terlebih dahulu untuk mengetahui sejauh mana saja aitem yang nantinya akan digunakan dalam pengambilan data. Aitem-aitem yang gugur dalam uji coba (*try out*) tidak akan dimasukkan lagi dalam aitem pernyataan untuk pengambilan data sehingga diharapkan aitem-aitem tersebut lebih dapat mewakili apa yang akan diteliti subjek.

c. Uji Coba Alat Ukur

Uji coba alat ukur dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2011 dan dilakukan terhadap 60 remaja laki-laki. Dalam uji coba ini diambil 2 *game center* untuk dilakukan uji coba alat ukur. Peneliti menyebarkan skala dengan cara meminta waktu sebentar kepada subjek yang lagi mengantri bermain dan juga kepada subjek yang selesai bermain. Pelaksanaan ini memerlukan waktu hampir 6 jam di masing-masing *game center*.

d. Hasil Uji Coba Alat Ukur

1. Skala Kecerdasan Emosi

Hasil analisis menunjukkan bahwa uji coba (*try out*) terhadap skala kecerdasan emosi dari 60 aitem yang diujicobakan menghasilkan 35 aitem yang dinyatakan sah secara keseluruhan, karena skor koefisien

korelasi aitem (r_{bt}) memenuhi syarat yaitu 0.3 Butir yang gugur adalah nomor 3, 6, 8, 10, 17, 21, 22, 28, 29, 33, 34, 36, 37, 38, 40, 43, 44, 46, 47, 51, 53, 54, 56, 59, 60. Koefisien korelasi aitem-aitem (r_{bt}) bergerak antara 0.302 sampai dengan 0.666. Setelah koefisien reliabilitas skala dihitung diperoleh koefisien reliabilitas Alpha sebesar $\alpha = 0.916$. Adapun aitem yang dinyatakan sah dan gugur serta penyebaran nomor aitem pada skala penelitian dapat dilihat pada Tabel 3 dan Tabel 4 berikut ini.

Tabel 3
Distribusi Nomor Urut Aitem Skala Kecerdasan Emosi Setelah Uji Coba

Aspek	Butir Favourable		Butir Unfavourable	
	Nomor Aitem	Jumlah	Nomor Aitem	Jumlah
Kesadaran Diri	1, 12, 21 , 32, 41, 52	6	2, 11, 22 , 31, 42, 51	6
Pengaturan Diri	4, 13, 24, 33 , 44 , 53	6	3 , 14, 23, 34 , 43 , 54	6
Motivasi Diri	5, 16, 25, 36 , 45, 56	6	6 , 15, 26, 35, 46 , 55	6
Empati	8 , 17 , 28 , 37 , 48, 57	6	7, 18, 27, 38 , 47 , 58	6
Keterampilan Sosial	9, 20, 29 , 40 , 49, 60	6	10 , 19, 30, 39, 50, 59	6
Jumlah Aitem		30		30

Catatan : Angka yang dicetak tebal adalah nomor urut aitem yang gugur.

Tabel 4
Distribusi Nomor Urut Aitem Yang Baru Setelah Uji Coba

Aspek	Butir Favourable		Butir Unfavourable	
	Nomor Aitem	Jumlah	Nomor Aitem	Jumlah
Kesadaran Diri	1, 8, 23, 26, 31	5	2, 7, 22, 30	4
Pengaturan Diri	3, 9, 17	3	10, 16	2
Motivasi Diri	4, 12, 18, 28	4	11, 19, 24, 33	4
Empati	29, 34	2	5, 13, 20, 35	4
Keterampilan Sosial	6, 15, 21	3	14, 22, 25, 32	4
Jumlah Aitem		17		18

2. Skala Intensitas Bermain

Hasil analisis menunjukkan bahwa uji coba (*try out*) terhadap skala intensitas bermain dari 40 aitem yang diujicobakan menghasilkan 25 aitem yang dinyatakan sah secara keseluruhan, karena skor koefisien korelasi aitem memenuhi syarat 0.3. Butir yang gugur adalah nomor 2, 3, 11, 12, 13, 15, 19, 20, 21, 25, 27, 28, 32, 34, dan 39. Koefisien korelasi aitem-aitem (*r_{bt}*) bergerak antara 0.359 sampai dengan 0.755. Setelah koefisien reliabilitas skala dihitung diperoleh koefisien reliabilitas Alpha sebesar $\alpha = 0.920$. Adapun aitem yang dinyatakan sah dan gugur serta penyebaran nomor aitem pada skala penelitian dapat dilihat pada Tabel 5 dan Tabel 6 berikut ini.

Tabel 5
Distribusi Nomor Urut Aitem Skala Intensitas Bermain Setelah Uji Coba

Aspek	Butir <i>Favourable</i>		Butir <i>Unfavourable</i>	
	Nomer Aitem	Jumlah	Nomer Aitem	Jumlah
Perhatian	1, 10, 17, 26, 33	5	2, 9, 18, 25, 34	5
Penghayatan	4, 11, 20, 27 , 36	5	3, 12, 19, 28 , 35	5
Durasi	5, 14, 21 , 30	4	6, 13, 22, 29, 38	5
Frekuensi	8, 15, 24, 31, 37, 40	6	7, 16, 23, 32, 39	5
Jumlah Aitem		20		20

Catatan : Angka yang dicetak tebal adalah nomor urut aitem yang gugur.

Tabel 6
Distribusi Nomor Urut Aitem Yang Baru Setelah Uji Coba

Aspek	Butir <i>Favourable</i>		Butir <i>Unfavourable</i>	
	Nomer Aitem	Jumlah	Nomer Aitem	Jumlah
Perhatian	1, 8, 13, 16, 22	5	7, 12	2
Penghayatan	2, 24, 25	3	23	1
Durasi	3, 9, 20	3	4, 5, 14, 19	4
Frekuensi	6, 10, 17, 21	4	11, 15, 18	3
Jumlah Aitem		15		10

B. Laporan Pelaksanaan Penelitian

Pengambilan data penelitian dengan menggunakan alat ukur yang telah dipersiapkan sebelumnya. Pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 30 September 2011 sampai tanggal 06 Oktober 2011 di *Game Center* Nol dan Genesis. Pada tanggal 30 September sampai tanggal 03 Oktober 2011 pengambilan data dilakukan di Nol *Game Center*, dan tanggal 04 Oktober sampai tanggal 06 Oktober 2011 di Genesis *Game Online*. Subjek dalam penelitian ini adalah remaja laki-laki yang berusia 16–21 tahun yang sering mengunjungi *game center*. Remaja yang sudah pernah mengisi skala *try out* tidak diperkenankan kembali untuk mengisi skala pada saat pengambilan data dan seleksi aitem. Cara penyebaran sama dengan uji coba (*try out*) yaitu peneliti menyebar skala dengan cara meminta waktu sebentar kepada subjek yang lagi mengantri bermain dan juga kepada subjek yang selesai bermain.

Penyebaran skala penelitian dilakukan secara individual dengan mendatangi subjek satu per satu. Subjek penelitian berjumlah sebanyak 120 orang, sehingga jumlah keseluruhan skala yang disebar adalah 120 buah. Dari 120 eksemplar skala yang disebar semua skala memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut.

Pelaksanaan ini memerlukan waktu sekitar 6 jam, dimulai dari pagi hari hingga sore hari. Peneliti memberikan instruksi kepada tiap subjek yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian, seperti pengisian identitas diri dan prosedur pengisian skala. Proses penelitian berjalan lancar dan tidak ada masalah yang cukup berarti.

C. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Gambaran umum mengenai subjek penelitian berdasarkan data-data yang diperoleh dari skala yang disebarkan dapat dilihat pada Tabel 7 dan Tabel 8 sebagai berikut :

Tabel 7
Deskripsi Subjek Penelitian

Faktor	Kategori	Jumlah	Prosentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	120	100%
Usia	16 tahun	10	8.3%
	17 tahun	22	18.3%
	18 tahun	20	16.67%
	19 tahun	29	24.17%
	20 tahun	28	23.3%
	21 tahun	11	9.17%
Jumlah		120	100%

Tabel 8
Deskripsi Game Yang Dimainkan Subjek Berdasarkan Usia

Kategori	Usia	Jumlah	Prosentase
<i>Call Of Duty</i>	16 tahun	6	5 %
	17 tahun	9	7.5 %
	18 tahun	4	3.3 %
	19 tahun	15	12.5 %
	20 tahun	12	10 %
	21 tahun	8	6.7 %
<i>Counter Strike</i>	16 tahun	0	0 %
	17 tahun	3	2.5 %
	18 tahun	2	1.7 %
	19 tahun	6	5 %
	20 tahun	3	2.5 %
	21 tahun	0	0 %

<i>Point Blank</i>	16 tahun	4	3.3 %
	17 tahun	13	10.8 %
	18 tahun	8	6.7 %
	19 tahun	11	9.2 %
	20 tahun	13	10.8 %
	21 tahun	3	2.5 %
Jumlah		120	100%

Berdasarkan Tabel 7 dapat diketahui bahwa subjek penelitian seluruhnya berjenis kelamin laki-laki berjumlah 120 orang atau sebesar 100%. Selain jenis kelamin, dari tabel 5 juga menunjukkan usia subjek penelitian berkisar antara 16-21 tahun. Subjek yang berusia 16 tahun berjumlah 10 orang atau sebesar 8.3%. Usia 17 tahun berjumlah 22 orang atau sebesar 18.3%. Usia 18 tahun berjumlah 20 orang atau sebesar 16.67%. Usia 19 tahun berjumlah 29 orang atau sebesar 24.17%. Usia 20 tahun berjumlah 28 orang atau sebesar 23.3%. Dan subjek yang berusia 21 orang berjumlah 11 orang atau sekitar 9.17%.

Berdasarkan pada Tabel 8 deskripsi *game* yang dimainkan sesuai dengan faktor usia dan kategori adalah untuk kategori *Call Of Duty* usia 16 tahun berjumlah 6 orang atau sebesar 5%. Usia 17 tahun berjumlah 9 orang atau sebesar 7.5%. Usia 18 tahun berjumlah 4 orang atau sebesar 3.3%. Usia 19 tahun berjumlah 15 orang atau sebesar 12.5%. Usia 20 tahun berjumlah 12 orang atau sebesar 10. Dan untuk usia 21 tahun berjumlah 8 orang atau sebesar 6.7%. Kategori *game Counter Strike* usia 16 tahun berjumlah 0. Usia 17 tahun berjumlah 3 orang atau sebesar 2.5%. Usia 18 tahun berjumlah 2 orang atau sebesar 1.7%. Usia 19 tahun berjumlah 6 orang atau sebesar 5%. Usia 20 tahun berjumlah 3 orang atau sebesar 2.5%. Usia 21 tahun berjumlah 0.

Untuk kategori *Point Blank* usia 16 tahun berjumlah 4 orang atau sebesar 3.3%. Usia 17 tahun berjumlah 13 orang atau sebesar 10.8%. Usia 18 tahun berjumlah 8 orang atau sebesar 6.7%. Usia 19 tahun berjumlah 11 orang atau sebesar 9.2%. Usia 20 tahun berjumlah 13 orang atau sebesar 10.8%. Dan usia 21 tahun berjumlah 3 orang atau sebesar 2.5%.

2. Deskripsi Data Penelitian

Hasil analisis data yang ada memperoleh gambaran atau deskripsi data penelitian yang berisi fungsi-fungsi dasar statistik.

Tabel 9
Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Hipotetik				Empirik			
	XMin	XMax	Mean	SD	XMin	XMax	Mean	SD
Kecerdasan Emosi	35	140	87.5	17.5	79	134	100.40	11.397
Intensitas Bermain	25	100	62.5	12.5	35	93	71.22	9.690

Keterangan : XMin = Skor Total Minimum
XMax = Skor Total Maksimal

Selanjutnya dari skor skala pada Tabel 9 di atas, penelitian ini dikategorisasikan ke dalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Jenjang kategori ini bertujuan untuk menempatkan individu ke dalam kelompok-kelompok yang terpisah menurut kontinum berdasarkan atribut yang diukur (Azwar, 2008). Kriteria skala secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10
Kriteria Kategori Skala

Kategori	Nilai
Sangat Tinggi	$X > (\mu + 1.8 S \sigma)$
Tinggi	$(\mu + 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 1.8 \sigma)$
Sedang	$(\mu - 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 0.6 \sigma)$
Rendah	$(\mu - 1.8 \sigma) \leq X \leq (\mu - 0.6 \sigma)$
Sangat Rendah	$X < (\mu - 1.8 \sigma)$

Keterangan : X = Skor Total
 μ = Mean Hipotetik
 σ = Standar Deviasi Hipotetik (SD)

Subjek penelitian dikelompokkan ke dalam lima kategori pada variabel kecerdasan emosi dan intensitas bermain, yang dapat dilihat pada Tabel 11 dan Tabel 12 berikut ini.

Tabel 11
Kategorisasi Kecerdasan Emosi

Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X > 119$	Sangat Tinggi	6	5%
$98 < X \leq 119$	Tinggi	58	48.3%
$77 < X \leq 98$	Sedang	56	46.7%
$56 \leq X \leq 77$	Rendah	0	0.00%
$X < 56$	Sangat Rendah	0	0.00%
Jumlah		120	100%

Berdasarkan tabel 11 diatas kategorisasi kecerdasan emosi untuk kategorisasi rendah dan sangat rendah tidak ada, kategori sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5%, kategori tinggi 58 orang atau 48.3%, dan kategori sedang 56 orang atau 46.7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi berada pada kategorisasi tinggi (48.3%), karena jumlah subjek rentang $98 < X \leq 119$ paling banyak dibandingkan dengan jumlah

subjek pada rentang skor yang lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian memiliki kecerdasan emosi dalam taraf tinggi.

Tabel 12
Kategorisasi Intensitas Bermain

Skor	Kategori	Frekuensi	Prosentase
$X > 85$	Sangat Tinggi	7	6 %
$70 < X \leq 85$	Tinggi	54	45%
$55 < X \leq 70$	Sedang	54	45%
$40 \leq X \leq 55$	Rendah	4	3%
$X < 40$	Sangat Rendah	1	1 %
Jumlah		120	100%

Berdasarkan tabel 12 diatas kategorisasi intensitas bermain untuk kategorisasi sangat tinggi sebanyak 7 orang atau 6%, kategori tinggi sebanyak 54 orang atau 45%, kategori sedang sebanyak 54 orang atau 45%, kategori rendah sebanyak 4 orang atau 3%, dan kategori sangat rendah sebanyak 1 orang atau 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain berada pada kategori tinggi (45%), karena keseluruhan subjek berada pada rentang $70 < X \leq 85$, sehingga paling banyak dibandingkan dengan jumlah subjek pada rentang skor lainnya.

3. Uji Asumsi

Uji asumsi merupakan proses awal sebelum dilakukan uji hipotesis, yang meliputi uji normalitas dan uji linieritas terhadap sebaran data penelitian yang ada. Pengujian asumsi ini dilakukan dengan bantuan program statistik dalam paket *SPSS 18.0 for windows*.

a. Uji Normalitas

Uji asumsi normalitas dilakukan untuk mengetahui penyebaran dan penelitian yang terdistribusi secara normal dalam sebuah populasi. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan tes *one-Sample Kolmogrof-Smirnov Test*. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel penelitian ini telah terdistribusi secara normal atau tidak. Kaidah yang digunakan adalah apabila $p > 0.01$ maka sebaran data normal tetapi jika $p < 0.01$ maka sebaran data tidak normal.

Tabel 13
Hasil Uji Normalitas

Variabel	Koefisien K-SZ	Koefisien Signifikansi (p)	Keterangan
Kecerdasan Emosi	0.890	0.406	Normal
Intensitas Bermain	0.642	0.804	Normal

Uji normalitas pada tabel 13 menggunakan teknik *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dari program *SPSS 18.0 for windows*, menunjukkan data dari kecerdasan emosi memiliki nilai K-SZ = 0.890 dengan nilai $p = 0.406$ ($p > 0.05$). Data intensitas bermain memiliki nilai K-SZ = 0.642 dengan nilai $p = 0.804$ ($p > 0.05$). Berdasarkan data yang ada menunjukkan bahwa hasil uji normalitas pada kecerdasan emosi dan intensitas bermain memiliki sebaran normal.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui linearitas hubungan antara variabel kecerdasan emosi dan intensitas bermain *game online*

pada remaja di Yogyakarta. Hubungan antara dua variabel dapat dikatakan linear apabila $p < 0.05$, sedangkan jika $p > 0.05$ maka hubungan antara dua variabel dikatakan tidak linear. Uji linearitas ini juga dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 18.0 for windows*. Hasil perhitungan yang diperoleh ditunjukkan pada Tabel 14.

Tabel 14
Hasil Uji Linearitas

Variabel	Koefisien F	Koefisien Signifikasi (p)	Keterangan
Kecerdasan Emosi Intensitas Bermain	0.197	0.658	Tidak Linear

Hasil uji linearitas pada Tabel 14 menggunakan program *SPSS 18.0 for windows* dengan teknik *Compare Means* terhadap variabel kecerdasan emosi dan intensitas bermain *game online* pada remaja di Yogyakarta diperoleh hasil $F = 0.197$ dengan $p = 0.658$ ($p > 0.05$). Berdasarkan hasil di atas, dapat dikatakan bahwa variabel kecerdasan emosi dan intensitas bermain mempunyai korelasi yang tidak linear karena $p > 0.05$.

4. Uji Hipotesis

Variabel kecerdasan emosi dengan intensitas bermain berdasarkan uji asumsi yang dilakukan telah memenuhi uji normalitas dan linieritas, maka untuk selanjutnya dilakukan analisis data untuk menguji hipotesis, yaitu apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja di Yogyakarta. Uji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik korelasi *non parametric* dari *Spearman*.

Tabel 15
Hasil Uji Hipotesis

Variabel Tergantung	Variabel Bebas	Koefisien Korelasi Spearman (r)	Koefisien Signifikansi (p)	Keterangan
Kecerdasan Emosi	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	0.04	0.607	Tidak Signifikan

Hasil analisis menunjukkan bahwa koefisien korelasi $r = 0.42$ dengan $p = 0.607$ ($p > 0.05$). Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa tidak ada korelasi antara kecerdasan emosi dengan intensitas bermain, dengan demikian hipotesis penelitian yang diajukan sebelumnya **ditolak**.

D. Pembahasan

Data yang didapatkan dari penelitian ini memiliki sebaran yang normal, namun korelasi yang di dapat tidak linear sehingga analisis data penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi *non parametric* dari *Spearman*. Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan bahwa besarnya koefisien linearitas antara variabel kecerdasan emosi dengan intensitas bermain adalah sebesar 0.197 dengan $p = 0.658$. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang diajukan peneliti tidak terbukti karena nilai $p > 0.05$.

Goleman (2009) mendefinisikan kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Pendapat serupa juga dikemukakan oleh

Reuvan Bar-On (Stein, 2004) mengemukakan bahwa kecerdasan emosi sebagai rangkaian kemampuan, kompetensi, dan kecakapan non kognitif yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa intensitas bermain *game online* tidak memiliki pengaruh terhadap kecerdasan emosi remaja. Tidak adanya hubungan antara intensitas bermain dengan kecerdasan emosi dalam penelitian ini berbeda dengan hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja yang semakin tinggi intensitas bermainnya, maka semakin rendah kecerdasan emosi remaja tersebut. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain, maka semakin tinggi kecerdasan emosinya.

Ditolaknya hipotesis penelitian ini dikarenakan adanya faktor lain yang mempengaruhi kecerdasan emosi. Gottman dan Declaire (1999) mengungkapkan beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi antara lain keluarga, teman sebaya, sekolah, serta media cetak dan elektronik.

(a) Keluarga. Keluarga merupakan landasan bagi timbulnya nilai-nilai yang terkandung dalam konsep membentuk kecerdasan emosi yang baik; (b) Teman sebaya. Melalui pergaulan, anak belajar dengan mengembangkan nilai-nilai yang penting untuk memelihara hubungan dengan orang lain. Salovey (1997) menjelaskan tugas-tugas sosial anak dalam persahabatan antara lain adalah belajar mengelola keinginan diri sendiri dan menyesuaikannya dengan teman,

belajar mengekspresikan perhatian, mengemukakan keinginan dan perasaan, belajar meminta maaf dan belajar memperdulikan teman dengan memberikan pertolongan; (c) Sekolah. Sekolah adalah sarana pendidikan emosi dan sosial. Sekolah merupakan tempat anak belajar bekerja sama, mengemukakan pendapat, mengembangkan pendirian, menghargai pendapat orang lain, menyelesaikan pertikaian dengan bernegosiasi tanpa menimbulkan perpecahan; (d) Media cetak dan elektronik. Melalui media seperti televisi, *video game*, dan internet, anak dapat memperoleh model untuk menghadapi diri sendiri dan orang lain.

Empat faktor lain yang mempengaruhi emosi menurut Salovey dan Mayer (1997) adalah : (a) penilaian ekspresi emosi baik secara verbal maupun non-verbal; (b) pengelolaan emosi intrinsik dan emosi orang lain; (c) sebagai pengetahuan untuk menumbuhkan intelektual dan emosional; (d) kemampuan untuk menghasilkan emosi dalam membantu pemecahan masalah.

Shapiro (1997) mengungkapkan emosi sebagai himpunan bagian dari kecerdasan sosial yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi, baik pada diri sendiri maupun orang lain. Hasil penelitian yang dilakukan di Amerika menunjukkan bahwa ciri-ciri remaja yang kecerdasan emosinya merosot menurut Goleman (2001) yaitu menarik diri dari pergaulan, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, serta nakal atau agresif.

Hasil analisis data deskriptif menunjukkan bahwa mean hipotetik kecerdasan emosi sebesar 87.5%. Subjek dalam kategorisasi sangat tinggi sebanyak 6 orang atau 5%, kategori tinggi sebanyak 58 orang atau 48.3%, kategori sedang sebanyak 56 orang atau 46.7%, kategori rendah dan sangat rendah tidak ada. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian subjek penelitian memiliki tingkat kecerdasan emosi dalam taraf tinggi.

Hasil analisis data deskriptif intensitas bermain *game online* remaja menunjukkan bahwa mean hipotetik intensitas bermain sebesar 62.5%. Subjek yang masuk dalam kategori sangat tinggi sebanyak 7 orang atau 6%, kategori tinggi sebanyak 54 orang atau 45%, kategori sedang sebanyak 54 orang atau 45%, kategori rendah sebanyak 4 orang atau 3%, dan kategori sangat rendah sebanyak 1 orang atau 1%. Karena keseluruhan skor berada pada rentang $70 < X \leq 85$, sehingga paling banyak dibandingkan dengan jumlah skor lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa keseluruhan subjek penelitian memiliki tingkat intensitas bermain dalam taraf tinggi.

Penelitian ini masih memiliki kelemahan, diantaranya : (a) terdapat beberapa subjek yang mengisi angket sambil bermain *game* yang dapat menyebabkan ketidakseriusan dalam pengisian angket sehingga jawaban yang mereka berikan kurang sesuai dengan keadaan mereka saat itu; (b) merupakan suatu yang mungkin bila subjek yang mengisi angket pada saat itu, mengunjungi *game center* dan bermain *game online* hanya sekedar untuk

hiburan saja bukan termasuk kedalam golongan yang candu akan permainan dari *game online*.

Kemungkinan lain adalah lemahnya teori yang digunakan oleh peneliti untuk mengungkap variabel yang ada, sehingga berpengaruh pada lemahnya alat ukur. Penelitian lebih jauh dapat dilakukan untuk membuktikan hal tersebut sekaligus untuk menyempurnakan kelemahan dalam penelitian ini.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil data penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja di Yogyakarta. Kategori skor untuk intensitas bermain *game online* berada pada kategori sedang dan kategori skor untuk kecerdasan emosi berada pada kategori sedang.

B. Saran

1. Bagi Subjek Penelitian

Bagi subjek penelitian sebaiknya dapat melakukan kegiatan yang lebih positif seperti mengikuti ekstrakurikuler di sekolah, mengikuti bimbingan belajar, ataupun membaca buku.

2. Bagi Penelitian Selanjutnya

Peneliti masih banyak kekurangan dalam meneliti penelitian ini. Penelitian seperti ini masih perlu untuk dilakukan dan dikembangkan karena dinilai masih baru. Untuk itu bagi peneliti lain yang tertarik ingin mengkaji kecerdasan emosi dan intensitas bermain *game online* disarankan untuk : (a) menyiapkan waktu yang cukup banyak untuk mencari subjek agar subjek tidak terkesan terpaksa atau tergesa-gesa dalam mengisi angket; (b) peneliti menggabungkan variabel yang tidak jauh kaitannya, misalnya prestasi akademik, hubungan sosial, tingkat agresivitas, sikap dari para pemain *game*

online tersebut; (c) melakukan persiapan yang matang dalam proses penelitian, sehingga tidak terjadi hambatan selama proses pengambilan data; (d) menambah data-data yang bersifat kualitatif sehingga dapat melengkapi data yang sifatnya kuantitatif.



DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. dan Asrori, M. 2009. Psikologi Remaja. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : PT. Pilar Media
- Anggraini, D, R. 2007. Pengaruh Pelatihan Pengenalan Diri melalui Al-Qur'an Terhadap Kecerdasan Emosi. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Azwar, S. 2008. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Carnagey, N. L. dan Anderson, C. A. 2005. *The Effects of Reward and Punishment in Violent Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior*. <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstract/2005-2009/05CA.pdf.01/06/09>.
- Chaplin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi* (Terjemahan). Jakarta : P.T. Raya Grafindo Persada.
- Cooper, R. K., & Sawaf, A. 2002. *Executive EQ. Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan dan Berorganisasi*. Widodo, Alex T. (penerjemah). Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Del Barrio, V. 2004. *Television and Violent Behavior. Social Behavior and Personality Research*. 30, hal. 376-382.
- Gentile, D. A. dan Gentile, J. R. 2005. *Violent Video Games as Exemplary Teachers*. <http://www.mediafamily.org/research/ExemplaryTeachersSRCD.pdf.07/06/09>
- Goleman, D. 1999. *Kiat-kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2000. *Working With Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi)*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2001. *Kecerdasan Emosi : Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. Hermaya, T. (penerjemah). Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Gottman, Ph. D. dan Declaire. 1999. *Kiat-kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. 1996. *Statistik 2*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Khoryasdien, D, A. 2009. Hubungan Antara Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Laki-laki. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Mahrunnisa. 2009. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Violent Video Game* Dengan Perilaku *Aggressive Driving* Pada Remaja Laki-laki di Yogyakarta. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia
- Pertiwi, K. 2010. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Sikap Terhadap Kuliah. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia
- Salovey, P & Sluyter, D. J. 1997. *Emotional Development and Emotional Intelligence: Educatin Implications*. New York: Harper Collins Publisher, Inc.
- Shapiro, E. Lawrance. 2001. *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Stein, J. S. & Book, E. H. 2004. *Ledakan EQ : Lima belas Prinsip dasar Kecerdasan Emosional. Meraih Sukses (Terjemahan)*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sulistiani, D. A. 2010. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecemasan Menjelang UN (Ujian Nasional) Pada Siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta: *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Suryabrata, S. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Rajawali.
- Wibisono, S. 2008. Kegemaran Bermain *Game Online* Pada Mahasiwa Di Yogyakarta. *Jurnal Mahasiswa Khazanah*. Volume 1, nomor 1, 53-64.

_____ *Game Online*. <http://wikipedia.org>

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, S. 1992. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bahaudin, T. 1999. *Brainware Management Generasi Kelima Manajemen Manusia*. Jakarta : PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia.
- Bradberry, T & Greaves, J. 2007. *Menerapkan EQ (Kecerdasan Emosional) di tempat Kerja dan Ruang Kerja*. Yogyakarta : Think.
- Carnagey, N. L. dan Anderson, C. A. 2005. The Effects of Reward and Punishment in Violent Games on Aggressive Affect, Cognition, and Behavior. <http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstract/2005-2009/05CA.pdf.01/06/09>.
- Chaplin, J. P. *Kamus Lengkap Psikologi* (Terjemahan). Jakarta : P.T. Raya Grafindo Persada.
- Cooper, R. K., & Sawaf, A. 2002. *Executive EQ. Kecerdasan Emosional dalam Kepemimpinan dan Berorganisasi*. Widodo, Alex T. (penerjemah). Jakarta : PT. Gramedia.
- Del Barrio, V. 2004. Television and Violent Behavior. *Social Behavior and Personality Research*. 30, hal. 376-382.
- Gentile, D. A. dan Gentile, J. R. 2005. Violent Video Games as Exemplary Teachers. <http://www.mediafamily.org/research/ExemplaryTeachersSRCD.pdf.07/06/09>
- Goleman, D. 1999. *Kiat-kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2000. *Working With Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi)*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2001. *Kecerdasan Emosi : Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. Hermaya, T. (penerjemah). Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. 1996. *Statistik 2*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Ismail, A. 2006. *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Khoryasdien, D, A. 2009. Hubungan Antara Keterlibatan Ayah Dalam Pengasuhan Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Laki-laki. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Mahrunnisa. 2009. Hubungan Antara Intensitas Bermain Violet Video Game Dengan Perilaku *Aggressive Driving* Pada Remaja Laki-laki di Yogyakarta. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia

- Nashori, F. (2006). *Hubungan Antara Kualitas dan Intensitas Dzikir dengan Kelapangdadaan Mahasiswa*. Msi Uii.Net. Yogyakarta : Fakultas Psikologi Universitas Islam Indonesia.
- Pertiwi, K. 2010. Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Sikap Terhadap Kuliah. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia
- Salovey, P & Sluyter, D. J. 1997. *Emotional Development and Emotional Intelligence: Educatin Implications*. New York: Harper Collins Publisher, Inc.
- Shapiro, E. Lawrance. 2001. *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Stein, J. S. & Book, E. H. 2004. *Ledakan EQ : Lima belas Prinsip dasar Kecerdasan Emosional. Meraih Sukses (Terjemahan)*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sulistiani, D. A. 2010. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecemasan Menjelang UN (Ujian Nasional) Pada Siswa SMA Muhammadiyah 2 Yogyakarta: *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta. Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- Sundayana, R. 2009. Teknik Sampling dalam Penelitian. <http://www.sundayana.web.id/teknik-sampling-dalam-penelitian.html>.
- Suryabrata, S. 1984. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta, Rajawali.
- Wibisono, S. 2008. Kegemaran Bermain Game Online Pada Mahasiwa Di Yogyakarta. *Jurnal Mahasiswa Khazanah*. Volume 1, nomor 1, 53-64.
- Anggraini, D, R. 2007. Pengaruh Pelatihan Pengenalan Diri melalui Al-Qur'an Terhadap Kecerdasan Emosi. *Skripsi (Tidak Diterbitkan)*. Yogyakarta: Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia.
- <http://edukasi.kompas.com/read/2010/07/15/22324816/15.Siswa.Ditangkap.karena.Tawuran>
- <http://www.detiknews.com/read/2006/03/15/145239/559158/10>
- [Game Online. http://wikipedia.org](http://wikipedia.org)

Lampiran 1



Angket Try Out



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Saya Mahasiswi Universitas Islam Indonesia memohon kesediaan Saudara untuk dapat meluangkan waktu sejenak guna menanggapi sejumlah pertanyaan yang Saya lampirkan pada angket berikut ini.

Mohon diperhatikan : untuk semua jawaban yang diberikan adalah **BENAR**. Semua informasi yang tertulis dilembar ini bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan akademik. Partisipasi Saudara dalam menjawab pertanyaan merupakan sumbangan yang besar dalam penelitian ini.

Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi Saudara yang sangat bermakna bagi kelancaran penelitian ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, Agustus 2011

Dhea Rachmadani Taurina

IDENTITAS SUBJEK

Nama (boleh inisial) :
Usia : tahun
Jenis Kelamin : L / P (lingkarin salah satu)
Game yang dimainkan : Kategori MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) misal :
Counter Strike, Call Of Duty, Point Blank
(pilih salah satu)

PETUNJUK

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama kemudian berikan jawaban Saudara pada lembar jawaban disetiap pernyataan tersebut dengan cara mencontreng (✓). Masing-masing pernyataan terdiri dari 4 kemungkinan jawaban, yaitu :

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Cara mengerjakan :

Berilah tanda *check* (✓) pada jawaban yang sesuai atau cocok dengan keadaan Saudara saat ini. Contoh :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka jalan-jalan	✓			

BAGIAN I

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sadar akan apa yang saya rasakan.				
2	Saya sulit untuk dapat menerima diri saya apa adanya.				
3	Saya kurang mampu mengatur rencana dalam menghadapi hidup ini.				
4	Saya akan mempertimbangkan terlebih dahulu setiap melakukan sebuah tindakan.				
5	Saya percaya pada kemampuan saya untuk menghadapi sebagian besar masalah.				
6	Saya merasa sulit menemukan jalan keluar untuk menyelesaikan masalah saya.				
7	Saya sangat sulit untuk mengerti perasaan orang lain dalam berbagai hal.				
8	Saya ikut merasakan penderitaan yang dialami oleh teman saya.				
9	Saya mudah mencari teman.				
10	Saya merasa sulit ketika harus berbicara di depan umum.				
11	Sulit bagi saya untuk menggambarkan perasaan saya.				
12	Saya tahu alasan-alasan tertentu yang membuat saya sakit hati.				
13	Saya tetap tenang meskipun dalam situasi yang sulit.				
14	Saya masih sulit dalam hal menguasai diri dan menahan perasaan saya.				
15	Saya lebih banyak dihantui perasaan takut gagal, daripada pengharapan untuk sukses.				
16	Ketika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, saya tidak membiarkan diri saya hanyut dalam kekecewaan.				
17	Saya merasa sedih jika teman saya tidak bisa ikut bermain game karena ada halangan.				
18	Saya merasa kurang dapat menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan pendapat saya.				
19	Saya merasa segan berbicara dengan orang yang belum saya kenal.				

20	Saya mudah menyesuaikan diri dengan situasi baru.				
21	Saya selalu melakukan introspeksi sebelum bertindak menangani sesuatu.				
22	Kekhawatiran selalu menghantui saya ketika saya malas mengerjakan tugas.				
23	Saya sulit mengontrol diri ketika mengalami kemarahan.				
24	Ketika orang lain membuat lelucon tentang diri saya, saya dapat menerimanya dengan tenang.				
25	Saya tidak akan menyerah bila terjadi kegagalan.				
26	Saya merasa takut untuk mencoba lagi bila saya pernah gagal dalam pekerjaan yang sama.				
27	Saya kurang berminat untuk menjadi pendengar dalam pembicaraan bersama teman-teman jika kurang bermanfaat.				
28	Ketika teman saya tertimpa musibah, saya ikut merasakan apa yang ia rasakan.				
29	Cukup mudah bagi saya untuk mengungkapkan pendapat saya kepada orang lain.				
30	Saya merasa kurang nyaman ketika berkenalan dengan orang baru.				
31	Saya sering merasa tidak bahagia meskipun saya tidak tahu alasannya.				
32	Saya telah banyak belajar tentang diri sendiri dengan memahami perasaan saya.				
33	Saya dapat menahan diri ketika ada seseorang yang memukul saya.				
34	Saya mudah meledak-ledak dalam kemarahan.				
35	Saya tidak perlu belajar dari pengalaman untuk menyelesaikan masalah saya.				
36	Ketika sedang menghadapi masalah, saya menanggapinya sebagai tantangan yang harus dihadapi.				
37	Jika teman saya bahagia karena menang saat bermain game online saya ikut merasa bahagia.				
38	Saya merasa bingung kenapa hal-hal yang sepele bisa membuat teman-teman saya emosi.				
39	Saya mengalami kesulitan menyesuaikan diri				

	dengan teman-teman dilingkungan yang baru.				
40	Saya berusaha tetap mendengarkan orang lain dengan baik walaupun perkataannya menyakiti saya.				
41	Saya dapat menempatkan diri saya dalam berbagai macam situasi.				
42	Saya berlarut-larut menyesali perbuatan yang membuat saya tidak merasa bahagia.				
43	Saya selalu merasa tergoda untuk membeli barang-barang yang tidak begitu penting buat saya.				
44	Saya mampu mengatur semua rencana saya dengan sebaik-baiknya.				
45	Saya memiliki semangat yang sangat besar untuk menghadapi hidup.				
46	Menurut saya akhir-akhir ini kegiatan yang semula menyenangkan berubah tidak lagi menyenangkan seperti dulu.				
47	Saya tidak mau tahu dengan masalah yang dihadapi teman saya, yang penting buat saya urusan saya sudah selesai.				
48	Saya dapat memahami perasaan seseorang ketika dia mendapat kesusahan.				
49	Saya bisa menyesuaikan diri bila suasana berubah.				
50	Saya merasa terkucil bila diacuhkan oleh teman-teman dalam pergaulan sehari-hari.				
51	Saya sulit untuk mengungkapkan perasaan saya yang paling dalam.				
52	Saya benar-benar dapat mengakui kesalahan yang pernah saya lakukan.				
53	Semua rencana yang saya susun dapat berjalan dengan baik.				
54	Saya sulit mengatakan kalimat “tidak suka” meskipun saya benar-benar merasakannya.				
55	Saya merasa ragu ketika menghadapi rintangan dalam mengerjakan sesuatu.				
56	Saya tidak dapat dengan mudah melupakan sesuatu yang saya inginkan sampai saya				

	mendapatkannya.				
57	Saya dapat merasakan kebahagiaan yang dirasakan oleh teman-teman saya.				
58	Saya diam saja seolah tidak tahu ketika teman saya sedang sedih.				
59	Saya merasa ragu untuk memulai pembicaraan dengan teman yang baru saya temui karena saya tidak tahu bagaimana sifat orang tersebut.				
60	Saya langsung menyapa orang yang saya kenal ketika saya melihatnya.				

BAGIAN II

Berikan tanda *check* (✓) pada jawaban yang Saudara anggap paling sesuai dengan keadaan Saudara sendiri.

Keterangan jawaban :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang bermain game online perang-perangan, sebab itu membuat saya merasa tertantang.				
2	Saya tidak focus kepada kegiatan yang lain ketika sedang bermain game online.				
3	Saya merasa biasa saja ketika sedang melawan musuh besar dalam game online yang saya mainkan.				
4	Saya merasa tertantang ketika sedang melawan musuh besar dalam game online yang saya mainkan.				
5	Dalam sehari, saya bermain game perang-perangan selama 2-6 jam.				
6	Saya tidak betah duduk berjam-jam dengan hanya bermain game online perang-perangan.				

7	Saya mudah merasa bosan saat sedang bermain game online.				
8	Waktu luang saya sering saya gunakan untuk bermain game online.				
9	Saya sering kali kurang memahami isi (cerita) dari game online yang saya mainkan.				
10	Saya suka memperhatikan adegan-adegan keras yang diperankan tokoh dalam game online.				
11	Saya suka menirukan adegan-adegan yang ada di game online ketika berada di rumah.				
12	Saya tidak akan menunda-nunda untuk melakukan hal penting lain walaupun saya belum puas bermain game online.				
13	Saya tidak pernah bermain game online berjam-jam setiap harinya.				
14	Saya betah duduk berjam-jam dengan hanya bermain game online perang-perangan.				
15	Saya menghabiskan beberapa judul game dalam sehari.				
16	Saya jarang bermain game perang-perangan.				
17	Ketika saya bermain game online, saya lebih memilih memainkan game yang banyak adegan perang-perangan daripada game yang biasa saja.				
18	Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan menyelesaikan misi dalam game yang saya mainkan.				
19	Saya tidak suka berkhayal menjadi tokoh dalam game online kesukaan saya.				
20	Saya tidak akan mengerjakan aktivitas lain ketika sedang bermain game online.				
21	Saya memainkan game perang-perangan minimal 30 menit dalam sehari.				
22	Saya bermain game online kurang dari 2 kali dalam sebulan.				
23	Saya sering merasa bosan ketika bermain game online perang-perangan.				
24	Saya bermain game online setiap hari.				
25	Tidak terlalu penting buat saya untuk memperhatikan adegan-adegan keras yang ada di				

	dalam game online.				
26	Ketika akan membeli game, saya lebih memilih untuk membeli game yang ratingnya mengandung unsur perang-perangan.				
27	Saya suka berkhayal menjadi tokoh dalam game online kesukaan saya.				
28	Saya mudah merasa bosan saat bermain game online petualangan atau perang-perangan.				
29	Saya sudah tidak bermain game online sejak 2 tahun yang lalu.				
30	Maksimal waktu yang saya gunakan untuk bermain game dalam sehari sekitar 6 jam.				
31	Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game perang-perangan setiap pulang dari sekolah.				
32	Saya tidak lupa melakukan hal penting lain saat saya sedang bermain game online.				
33	Saya suka bermain game yang peran utamanya selalu memakai peralatan perang (ex : pistol, bazooka, tongkat, pedang, dll).				
34	Saya mengabaikan orang lain yang mengajak saya bicara pada saat saya sedang bermain game online.				
35	Saya sering kurang memahami strategi yang harus saya gunakan saat bermain game.				
36	Memahami strategi permainan dalam game online sangat mudah bagi saya.				
37	Saya bermain game online sampai larut malam.				
38	Saya tidak mau membuang waktu berjam-jam hanya untuk bermain game online.				
39	Saya sering memikirkan tentang game yang sedang saya mainkan pada saat sedang melakukan kegiatan lain.				
40	Saya tidak pernah bosan saat bermain game perang-perangan.				

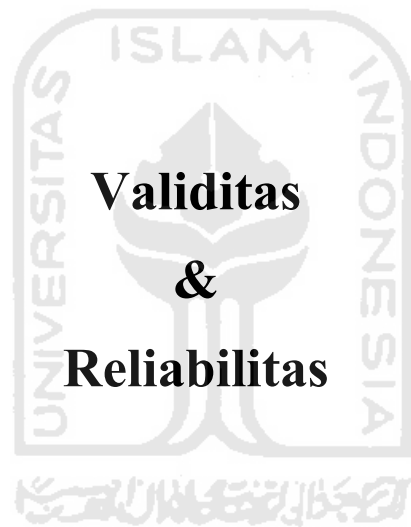
**“MOHON PERIKSA KEMBALI JAWABAN YANG TELAH SAUDARA BERIKAN, AGAR TIDAK ADA JAWABAN YANG TERLEWATKAN”
TERIMA KASIH...**

Lampiran 2

Tabulasi Data Uji Coba Penelitian



Lampiran 3



KECERDASAN EMOSI

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.885	60

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.3333	.50979	60
VAR00002	2.7500	.67961	60
VAR00003	2.8833	.69115	60
VAR00004	3.1667	.80605	60
VAR00005	3.2833	.73857	60
VAR00006	2.8333	.78474	60
VAR00007	3.0167	.83345	60
VAR00008	2.7333	.73338	60
VAR00009	3.3167	.81286	60
VAR00010	2.5000	.83362	60
VAR00011	2.4667	.89190	60
VAR00012	3.1333	.70028	60
VAR00013	3.1667	.76284	60
VAR00014	2.3000	.82954	60
VAR00015	2.8167	.77002	60

VAR00016	3.0167	.85354	60
VAR00017	2.4500	.67460	60
VAR00018	2.7833	.90370	60
VAR00019	2.5500	.87188	60
VAR00020	3.0667	.73338	60
VAR00021	3.0500	.53441	60
VAR00022	2.2833	.88474	60
VAR00023	2.2833	.99305	60
VAR00024	3.1667	.64221	60
VAR00025	3.3500	.65935	60
VAR00026	2.9000	.87721	60
VAR00027	2.6167	.95831	60
VAR00028	3.1000	.57342	60
VAR00029	2.9667	.58125	60
VAR00030	2.8500	.87962	60
VAR00031	2.8667	.87269	60
VAR00032	3.2000	.65871	60
VAR00033	2.4000	.82749	60
VAR00034	2.4333	.99774	60
VAR00035	2.9667	.90135	60
VAR00036	3.2167	.64022	60
VAR00037	2.9333	.91812	60
VAR00038	1.9333	.73338	60
VAR00039	2.9167	.82937	60
VAR00040	2.8833	.92226	60
VAR00041	3.1000	.72952	60
VAR00042	2.5500	.92837	60
VAR00043	2.4000	.80675	60
VAR00044	3.1833	.67627	60
VAR00045	3.1667	.74029	60
VAR00046	2.4833	.92958	60
VAR00047	2.9167	.64550	60
VAR00048	3.2167	.58488	60
VAR00049	3.0167	.59636	60
VAR00050	2.5333	.92913	60
VAR00051	2.5333	.94719	60
VAR00052	3.2333	.69786	60
VAR00053	2.6833	.83345	60
VAR00054	2.7833	1.10610	60
VAR00055	2.6500	.73242	60

VAR00056	3.0000	.80254	60
VAR00057	3.2667	.60693	60
VAR00058	3.1000	.77460	60
VAR00059	2.5833	.80867	60
VAR00060	2.9667	.93820	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	167.9167	284.112	.483	.882
VAR00002	168.5000	283.881	.363	.883
VAR00003	168.3667	286.745	.233	.884
VAR00004	168.0833	278.756	.493	.881
VAR00005	167.9667	277.965	.575	.880
VAR00006	168.4167	286.383	.213	.885
VAR00007	168.2333	279.538	.446	.882
VAR00008	168.5167	290.017	.085	.886
VAR00009	167.9333	280.911	.407	.882
VAR00010	168.7500	285.140	.243	.884
VAR00011	168.7833	272.444	.660	.878
VAR00012	168.1167	280.783	.485	.881
VAR00013	168.0833	277.739	.564	.880
VAR00014	168.9500	276.658	.555	.880
VAR00015	168.4333	284.182	.304	.883
VAR00016	168.2333	277.063	.523	.881
VAR00017	168.8000	291.959	.011	.887
VAR00018	168.4667	281.948	.326	.883
VAR00019	168.7000	282.790	.311	.883
VAR00020	168.1833	279.610	.510	.881
VAR00021	168.2000	287.959	.244	.884
VAR00022	168.9667	295.558	-.121	.889
VAR00023	168.9667	277.863	.417	.882
VAR00024	168.0833	283.535	.403	.882
VAR00025	167.9000	279.414	.581	.881
VAR00026	168.3500	280.231	.397	.882
VAR00027	168.6333	275.829	.500	.881
VAR00028	168.1500	292.842	-.026	.886

VAR00029	168.2833	286.240	.309	.884
VAR00030	168.4000	274.515	.596	.879
VAR00031	168.3833	279.359	.430	.882
VAR00032	168.0500	280.658	.524	.881
VAR00033	168.8500	286.875	.182	.885
VAR00034	168.8167	288.390	.097	.887
VAR00035	168.2833	276.105	.526	.880
VAR00036	168.0333	286.507	.265	.884
VAR00037	168.3167	283.034	.284	.884
VAR00038	169.3167	297.915	-.229	.889
VAR00039	168.3333	281.175	.388	.882
VAR00040	168.3667	287.694	.132	.886
VAR00041	168.1500	278.808	.547	.881
VAR00042	168.7000	278.146	.441	.882
VAR00043	168.8500	291.113	.033	.887
VAR00044	168.0667	286.063	.269	.884
VAR00045	168.0833	281.298	.436	.882
VAR00046	168.7667	290.453	.043	.887
VAR00047	168.3333	289.209	.138	.885
VAR00048	168.0333	282.304	.510	.882
VAR00049	168.2333	285.640	.331	.883
VAR00050	168.7167	275.935	.514	.880
VAR00051	168.7167	282.139	.303	.884
VAR00052	168.0167	284.864	.310	.883
VAR00053	168.5667	284.521	.265	.884
VAR00054	168.4667	286.050	.144	.887
VAR00055	168.6000	281.803	.420	.882
VAR00056	168.2500	288.970	.112	.886
VAR00057	167.9833	285.271	.343	.883
VAR00058	168.1500	279.316	.492	.881
VAR00059	168.6667	290.938	.039	.887
VAR00060	168.2833	289.393	.075	.887

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
171.2500	292.665	17.10746	60

INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.883	40

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.0167	.81286	60
VAR00002	2.3500	.89868	60
VAR00003	2.4167	.96184	60
VAR00004	3.1833	.87317	60
VAR00005	2.7000	1.09390	60
VAR00006	2.9667	.97366	60
VAR00007	3.0667	1.02290	60
VAR00008	2.9000	.91503	60
VAR00009	3.0667	1.10264	60
VAR00010	2.5333	1.03280	60
VAR00011	1.6667	.91442	60
VAR00012	2.5833	.78744	60
VAR00013	2.8500	.91735	60
VAR00014	2.5500	1.01556	60
VAR00015	2.2833	1.00998	60
VAR00016	3.1000	.85767	60

VAR00017	2.9833	.77002	60
VAR00018	3.0833	1.04625	60
VAR00019	2.7000	1.07829	60
VAR00020	2.5333	.96492	60
VAR00021	2.7333	.91812	60
VAR00022	3.1667	.88618	60
VAR00023	2.7500	1.05163	60
VAR00024	2.5000	1.11233	60
VAR00025	2.5167	.98276	60
VAR00026	2.8167	.92958	60
VAR00027	2.0500	1.17061	60
VAR00028	3.1167	.95831	60
VAR00029	3.2333	1.03115	60
VAR00030	2.4333	1.07934	60
VAR00031	2.5833	.92593	60
VAR00032	2.3167	.87317	60
VAR00033	3.0500	.90993	60
VAR00034	2.8333	.97714	60
VAR00035	2.9333	.97192	60
VAR00036	2.9000	.91503	60
VAR00037	2.7833	1.15115	60
VAR00038	2.9167	.97931	60
VAR00039	2.4667	1.11183	60
VAR00040	2.6167	1.10610	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	106.2333	266.318	.373	.880
VAR00002	106.9000	283.244	-.237	.889
VAR00003	106.8333	273.734	.069	.885
VAR00004	106.0667	262.131	.494	.878
VAR00005	106.5500	255.303	.583	.876
VAR00006	106.2833	254.986	.673	.875
VAR00007	106.1833	254.423	.656	.875
VAR00008	106.3500	254.638	.733	.874
VAR00009	106.1833	260.762	.418	.879

VAR00010	106.7167	253.732	.671	.875
VAR00011	107.5833	268.349	.256	.882
VAR00012	106.6667	272.328	.151	.883
VAR00013	106.4000	267.498	.284	.882
VAR00014	106.7000	253.061	.705	.874
VAR00015	106.9667	266.202	.293	.882
VAR00016	106.1500	261.926	.512	.878
VAR00017	106.2667	263.826	.498	.879
VAR00018	106.1667	259.667	.478	.878
VAR00019	106.5500	269.608	.172	.884
VAR00020	106.7167	269.935	.189	.883
VAR00021	106.5167	268.932	.236	.882
VAR00022	106.0833	263.806	.426	.879
VAR00023	106.5000	255.136	.614	.876
VAR00024	106.7500	258.936	.466	.878
VAR00025	106.7333	266.640	.289	.882
VAR00026	106.4333	263.233	.423	.879
VAR00027	107.2000	263.959	.303	.882
VAR00028	106.1333	266.795	.292	.881
VAR00029	106.0167	258.729	.515	.877
VAR00030	106.8167	261.000	.422	.879
VAR00031	106.6667	257.616	.619	.876
VAR00032	106.9333	276.775	-.023	.886
VAR00033	106.2000	260.468	.530	.878
VAR00034	106.4167	282.451	-.199	.890
VAR00035	106.3167	255.915	.643	.875
VAR00036	106.3500	261.181	.502	.878
VAR00037	106.4667	253.982	.588	.876
VAR00038	106.3333	263.209	.400	.880
VAR00039	106.7833	288.444	-.339	.893
VAR00040	106.6333	260.711	.418	.879

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
109.2500	276.869	16.63937	40

Lampiran 4

**Angket Penelitian
Setelah Seleksi Aitem**





Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Saya Mahasiswi Universitas Islam Indonesia memohon kesediaan Saudara untuk dapat meluangkan waktu sejenak guna menanggapi sejumlah pertanyaan yang Saya lampirkan pada angket berikut ini.

Mohon diperhatikan : untuk semua jawaban yang diberikan adalah **BENAR**. Semua informasi yang tertulis dilembar ini bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan akademik. Partisipasi Saudara dalam menjawab pertanyaan merupakan sumbangan yang besar dalam penelitian ini.

Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi Saudara yang sangat bermakna bagi kelancaran penelitian ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Yogyakarta, September 2011

Dhea Rachmadani Taurina

IDENTITAS SUBJEK

Nama (boleh inisial) :
Usia : tahun
Jenis Kelamin : L / P (lingkarin salah satu)
Game yang dimainkan : Kategori MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*) misal :
Counter Strike, Call Of Duty, Point Blank
(pilih salah satu)

PETUNJUK

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama kemudian berikan jawaban Saudara pada lembar jawaban disetiap pernyataan tersebut dengan cara mencontreng (✓). Masing-masing pernyataan terdiri dari 4 kemungkinan jawaban, yaitu :

SS = Sangat Setuju
S = Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju

Cara mengerjakan :

Berilah tanda *check* (✓) pada jawaban yang sesuai atau cocok dengan keadaan Saudara saat ini. Contoh :

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya suka jalan-jalan	✓			

BAGIAN I

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya sadar akan apa yang saya rasakan.				
2	Saya sulit untuk dapat menerima diri saya apa adanya.				
3	Saya akan mempertimbangkan terlebih dahulu setiap melakukan sebuah tindakan.				
4	Saya percaya pada kemampuan saya untuk menghadapi sebagian besar masalah.				
5	Saya sangat sulit untuk mengerti perasaan orang lain dalam berbagai hal.				
6	Saya mudah mencari teman.				
7	Sulit bagi saya untuk menggambarkan perasaan saya.				
8	Saya tahu alasan-alasan tertentu yang membuat saya sakit hati.				
9	Saya tetap tenang meskipun dalam situasi yang sulit.				
10	Saya masih sulit dalam hal menguasai diri dan menahan perasaan saya.				
11	Saya lebih banyak dihantui perasaan takut gagal, daripada pengharapan untuk sukses.				
12	Ketika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, saya tidak membiarkan diri saya hanyut dalam kekecewaan.				
13	Saya merasa kurang dapat menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan pendapat saya.				
14	Saya merasa segan berbicara dengan orang yang belum saya kenal.				
15	Saya mudah menyesuaikan diri dengan situasi				

	baru.				
16	Saya sulit mengontrol diri ketika mengalami kemarahan.				
17	Ketika orang lain membuat lelucon tentang diri saya, saya dapat menerimanya dengan tenang.				
18	Saya tidak akan menyerah bila terjadi kegagalan.				
19	Saya merasa takut untuk mencoba lagi bila saya pernah gagal dalam pekerjaan yang sama.				
20	Saya kurang berminat untuk menjadi pendengar dalam pembicaraan bersama teman-teman jika kurang bermanfaat.				
21	Cukup mudah bagi saya untuk mengungkapkan pendapat saya kepada orang lain.				
22	Saya merasa kurang nyaman ketika berkenalan dengan orang baru.				
23	Saya sering merasa tidak bahagia meskipun saya tidak tahu alasannya.				
24	Saya telah banyak belajar tentang diri sendiri dengan memahami perasaan saya.				
25	Saya tidak perlu belajar dari pengalaman untuk menyelesaikan masalah saya.				
26	Saya mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan teman-teman dilingkungan yang baru.				
27	Saya dapat menempatkan diri saya dalam berbagai macam situasi.				
28	Saya berlarut-larut menyesali perbuatan yang membuat saya tidak merasa bahagia.				
29	Saya memiliki semangat yang sangat besar untuk menghadapi hidup.				
30	Saya dapat memahami perasaan seseorang ketika				

	dia mendapat kesusahan.				
31	Saya bisa menyesuaikan diri bila suasana berubah.				
32	Saya merasa terkucil bila diacuhkan oleh teman-teman dalam pergaulan sehari-hari.				
33	Saya sulit untuk mengungkapkan perasaan saya yang paling dalam.				
34	Saya benar-benar dapat mengakui kesalahan yang pernah saya lakukan.				
35	Saya merasa ragu ketika menghadapi rintangan dalam mengerjakan sesuatu.				
36	Saya dapat merasakan kebahagiaan yang dirasakan oleh teman-teman saya.				
37	Saya diam saja seolah tidak tahu ketika teman saya sedang sedih.				

BAGIAN II

Berikan tanda *check* (✓) pada jawaban yang Saudara anggap paling sesuai dengan keadaan Saudara sendiri.

Keterangan jawaban :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya senang bermain game online perang-perangan, sebab itu membuat saya merasa tertantang.				

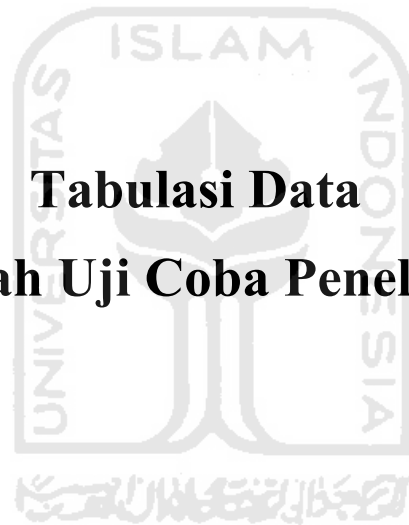
2	Saya merasa tertantang ketika sedang melawan musuh besar dalam game online yang saya mainkan.				
3	Dalam sehari, saya bermain game perang-perangan selama 2-6 jam.				
4	Saya tidak betah duduk berjam-jam dengan hanya bermain game online perang-perangan.				
5	Saya mudah merasa bosan saat sedang bermain game online.				
6	Waktu luang saya sering saya gunakan untuk bermain game online.				
7	Saya sering kali kurang memahami isi (cerita) dari game online yang saya mainkan.				
8	Saya suka memperhatikan adegan-adegan keras yang diperankan tokoh dalam game online.				
9	Saya betah duduk berjam-jam dengan hanya bermain game online perang-perangan.				
10	Saya menghabiskan beberapa judul game dalam sehari.				
11	Saya jarang bermain game perang-perangan.				
12	Ketika saya bermain game online, saya lebih memilih memainkan game yang banyak adegan perang-perangan daripada game yang biasa saja.				
13	Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan menyelesaikan misi dalam game yang saya mainkan.				
14	Saya bermain game online kurang dari 2 kali dalam sebulan.				
15	Saya sering merasa bosan ketika bermain game online perang-perangan.				

16	Saya bermain game online setiap hari.				
17	Ketika akan membeli game, saya lebih memilih untuk membeli game yang ratingnya mengandung unsur perang-perangan.				
18	Saya suka berkhayal menjadi tokoh dalam game online kesukaan saya.				
19	Saya mudah merasa bosan saat bermain game online petualangan atau perang-perangan.				
20	Saya sudah tidak bermain game online sejak 2 tahun yang lalu.				
21	Maksimal waktu yang saya gunakan untuk bermain game dalam sehari sekitar 6 jam.				
22	Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain game perang-perangan setiap pulang dari sekolah.				
23	Saya suka bermain game yang peran utamanya selalu memakai peralatan perang (ex : pistol, bazooka, tongkat, pedang, dll).				
24	Saya sering kurang memahami strategi yang harus saya gunakan saat bermain game.				
25	Memahami strategi permainan dalam game online sangat mudah bagi saya.				
26	Saya bermain game online sampai larut malam.				
27	Saya tidak mau membuang waktu berjam-jam hanya untuk bermain game online.				
28	Saya tidak pernah bosan saat bermain game perang-perangan.				

**“MOHON PERIKSA KEMBALI JAWABAN YANG TELAH SAUDARA BERIKAN, AGAR TIDAK ADA JAWABAN YANG TERLEWATKAN”
TERIMA KASIH...**

Lampiran 5

Tabulasi Data
Setelah Uji Coba Penelitian



Lampiran 6



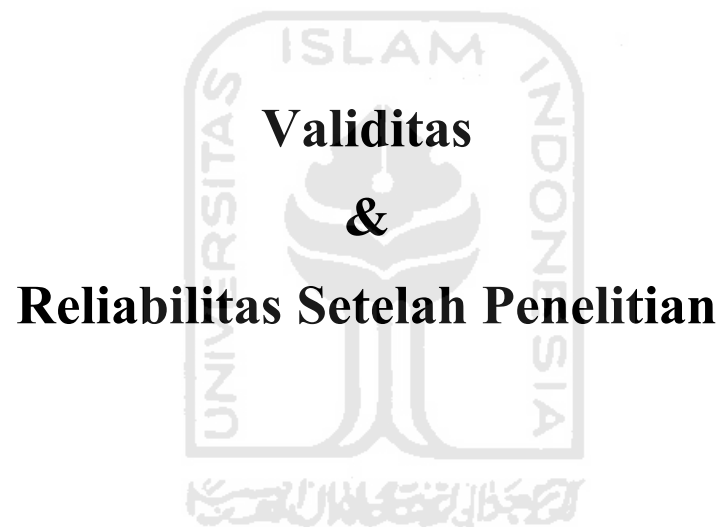
DATA INDUK PENELITIAN

Subjek	Kecerdasan Emosi	Intensitas Bermain
1	98	77
2	107	78
3	99	75
4	113	86
5	79	84
6	98	79
7	134	76
8	93	58
9	106	65
10	80	83
11	99	74
12	84	59
13	107	68
14	91	68
15	94	59
16	82	93
17	86	86
18	96	79
19	98	59
20	101	66
21	103	69
22	131	78
23	105	71
24	105	85
25	115	75
26	90	66
27	98	79
28	124	87
29	87	67
30	95	68
31	119	84
32	109	83
33	106	73
34	108	73
35	85	85
36	98	55
37	96	63
38	103	65
39	107	73

40	102	82
41	90	69
42	97	78
43	101	63
44	89	66
45	115	43
46	134	62
47	99	72
48	83	71
49	106	62
50	107	66
51	97	64
52	96	65
53	112	82
54	109	72
55	86	69
56	130	88
57	105	82
58	93	61
59	112	93
60	102	76
61	103	80
62	100	35
63	85	83
64	100	72
65	111	74
66	126	82
67	107	59
68	106	74
69	104	55
70	84	78
71	103	64
72	114	59
73	109	77
74	94	79
75	85	64
76	84	88
77	100	82
78	90	72
79	100	83
80	106	66
81	85	64

82	84	75
83	103	69
84	95	68
85	98	82
86	97	69
87	103	67
88	86	79
89	89	73
90	100	71
91	117	68
92	95	61
93	117	67
94	87	68
95	88	65
96	97	81
97	88	72
98	98	67
99	96	85
100	97	53
101	105	60
102	89	66
103	106	63
104	90	73
105	106	73
106	104	69
107	109	70
108	100	65
109	94	70
110	116	84
111	94	65
112	116	72
113	94	70
114	107	61
115	107	76
116	97	71
117	89	64
118	102	58
119	93	65
120	109	64

Lampiran 7



KECERDASAN EMOSI

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.916	35

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.3333	.50979	60
VAR00002	2.7500	.67961	60
VAR00004	3.1667	.80605	60
VAR00005	3.2833	.73857	60
VAR00007	3.0167	.83345	60
VAR00009	3.3167	.81286	60
VAR00011	2.4667	.89190	60
VAR00012	3.1333	.70028	60
VAR00013	3.1667	.76284	60
VAR00014	2.3000	.82954	60
VAR00015	2.8167	.77002	60
VAR00016	3.0167	.85354	60
VAR00018	2.7833	.90370	60
VAR00019	2.5500	.87188	60
VAR00020	3.0667	.73338	60
VAR00023	2.2833	.99305	60
VAR00024	3.1667	.64221	60
VAR00025	3.3500	.65935	60
VAR00026	2.9000	.87721	60
VAR00027	2.6167	.95831	60

VAR00030	2.8500	.87962	60
VAR00031	2.8667	.87269	60
VAR00032	3.2000	.65871	60
VAR00035	2.9667	.90135	60
VAR00039	2.9167	.82937	60
VAR00041	3.1000	.72952	60
VAR00042	2.5500	.92837	60
VAR00045	3.1667	.74029	60
VAR00048	3.2167	.58488	60
VAR00049	3.0167	.59636	60
VAR00050	2.5333	.92913	60
VAR00052	3.2333	.69786	60
VAR00055	2.6500	.73242	60
VAR00057	3.2667	.60693	60
VAR00058	3.1000	.77460	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	99.7833	189.461	.508	.913
VAR00002	100.3667	190.270	.326	.915
VAR00004	99.9500	184.658	.527	.913
VAR00005	99.8333	184.785	.574	.912
VAR00007	100.1000	186.058	.444	.914
VAR00009	99.8000	187.247	.402	.914
VAR00011	100.6500	181.316	.614	.911
VAR00012	99.9833	186.864	.496	.913
VAR00013	99.9500	184.828	.552	.912
VAR00014	100.8167	184.220	.530	.913
VAR00015	100.3000	189.705	.309	.915
VAR00016	100.1000	183.176	.560	.912
VAR00018	100.3333	188.192	.316	.916
VAR00019	100.5667	188.860	.302	.916
VAR00020	100.0500	185.201	.557	.912
VAR00023	100.8333	186.548	.343	.916
VAR00024	99.9500	188.692	.439	.914
VAR00025	99.7667	185.504	.608	.912

VAR00026	100.2167	184.410	.490	.913
VAR00027	100.5000	182.898	.503	.913
VAR00030	100.2667	180.334	.666	.910
VAR00031	100.2500	185.682	.438	.914
VAR00032	99.9167	187.332	.504	.913
VAR00035	100.1500	183.011	.534	.912
VAR00039	100.2000	187.959	.361	.915
VAR00041	100.0167	185.237	.558	.912
VAR00042	100.5667	183.741	.487	.913
VAR00045	99.9500	185.981	.511	.913
VAR00048	99.9000	188.092	.525	.913
VAR00049	100.1000	190.464	.366	.915
VAR00050	100.5833	183.535	.495	.913
VAR00052	99.8833	190.037	.329	.915
VAR00055	100.4667	187.338	.448	.914
VAR00057	99.8500	191.079	.322	.915
VAR00058	100.0167	185.101	.529	.913

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
103.1167	196.851	14.03034	35

INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	60	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	60	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.921	25

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.0167	.81286	60
VAR00004	3.1833	.87317	60
VAR00005	2.7000	1.09390	60
VAR00006	2.9667	.97366	60
VAR00007	3.0667	1.02290	60
VAR00008	2.9000	.91503	60
VAR00009	3.0667	1.10264	60
VAR00010	2.5333	1.03280	60
VAR00014	2.5500	1.01556	60
VAR00016	3.1000	.85767	60
VAR00017	2.9833	.77002	60
VAR00018	3.0833	1.04625	60
VAR00022	3.1667	.88618	60
VAR00023	2.7500	1.05163	60
VAR00024	2.5000	1.11233	60
VAR00026	2.8167	.92958	60
VAR00029	3.2333	1.03115	60
VAR00030	2.4333	1.07934	60
VAR00031	2.5833	.92593	60
VAR00033	3.0500	.90993	60

VAR00035	2.9333	.97192	60
VAR00036	2.9000	.91503	60
VAR00037	2.7833	1.15115	60
VAR00038	2.9167	.97931	60
VAR00040	2.6167	1.10610	60

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	68.8167	198.593	.453	.919
VAR00004	68.6500	195.757	.537	.918
VAR00005	69.1333	190.694	.587	.917
VAR00006	68.8667	190.592	.673	.915
VAR00007	68.7667	190.487	.641	.916
VAR00008	68.9333	189.758	.755	.914
VAR00009	68.7667	195.673	.413	.920
VAR00010	69.3000	189.569	.668	.915
VAR00014	69.2833	188.884	.706	.914
VAR00016	68.7333	197.250	.483	.918
VAR00017	68.8500	197.147	.550	.918
VAR00018	68.7500	194.394	.485	.918
VAR00022	68.6667	198.090	.431	.919
VAR00023	69.0833	191.603	.581	.917
VAR00024	69.3333	194.870	.436	.920
VAR00026	69.0167	195.745	.501	.918
VAR00029	68.6000	194.549	.487	.918
VAR00030	69.4000	195.532	.429	.920
VAR00031	69.2500	192.225	.645	.916
VAR00033	68.7833	194.851	.549	.917
VAR00035	68.9000	191.380	.644	.916
VAR00036	68.9333	195.758	.509	.918
VAR00037	69.0500	190.014	.576	.917
VAR00038	68.9167	198.756	.359	.920
VAR00040	69.2167	193.766	.476	.919

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
71.8333	209.633	14.47870	25



Lampiran 8



HIPOTETIK KECERDASAN EMOSI

$$X_{\text{Min}} = 35$$

$$\begin{aligned} X_{\text{Max}} &= 35 \times 4 \\ &= 140 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_H &= \frac{1}{2} (\text{Skor Max} + \text{Skor Min}) \\ &= \frac{1}{2} (140 + 35) \\ &= 87.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SD_H &= \frac{1}{6} (\text{Skor Max} - \text{Skor Min}) \\ &= \frac{1}{6} (140 - 35) \\ &= 17.5 \end{aligned}$$

Kategorisasi :

1. Sangat Tinggi

$$= X > (\mu + 1.8 \sigma)$$

$$= X > (87.5 + 1.8 (17.5))$$

$$= X > (87.5 + 31.5)$$

$$= X > 119$$

2. Tinggi

$$= (\mu + 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 1.8 \sigma)$$

$$= (87.5 + 0.6 (17.5)) < X \leq (87.5 + 1.8(17.5))$$

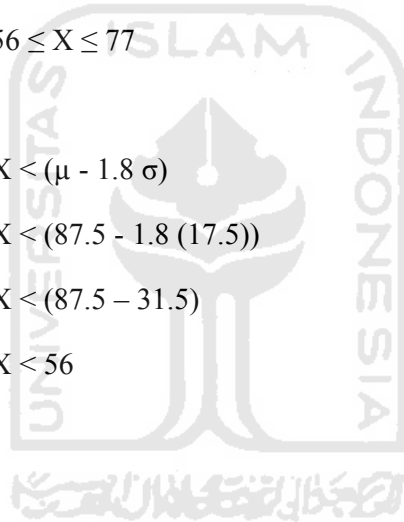
$$= (87.5 + 10.5) < X \leq (87.5 + 31.5)$$

$$= 98 < X \leq 119$$

$$\begin{aligned}
3. \text{ Sedang} &= (\mu - 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 0.6 \sigma) \\
&= (87.5 - 0.6 (17.5)) < X \leq (87.5 + 0.6 (17.5)) \\
&= (87.5 - 10.5) < X \leq (87.5 + 10.5) \\
&= 77 < X \leq 98
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
4. \text{ Rendah} &= (\mu - 1.8 \sigma) \leq X \leq (\mu - 0.6 \sigma) \\
&= (87.5 - 1.8 (17.5)) \leq X \leq (87.5 - 0.6 (17.5)) \\
&= (87.5 - 31.5) \leq X \leq (87.5 - 10.5) \\
&= 56 \leq X \leq 77
\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
5. \text{ Sangat Rendah} &= X < (\mu - 1.8 \sigma) \\
&= X < (87.5 - 1.8 (17.5)) \\
&= X < (87.5 - 31.5) \\
&= X < 56
\end{aligned}$$



HIPOTETIK INTENSITAS BERMAIN

$$X_{\text{Min}} = 25$$

$$\begin{aligned} X_{\text{Max}} &= 25 \times 4 \\ &= 100 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} M_H &= \frac{1}{2} (\text{Skor Max} + \text{Skor Min}) \\ &= \frac{1}{2} (100 + 25) \\ &= 62.5 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} SD_H &= \frac{1}{6} (\text{Skor Max} - \text{Skor Min}) \\ &= \frac{1}{6} (100 - 25) \\ &= 12.5 \end{aligned}$$

Kategorisasi :

1. Sangat Tinggi

$$= X > (\mu + 1.8 \sigma)$$

$$= X > (62.5 + 1.8 (12.5))$$

$$= X > (62.5 + 22.5)$$

$$= X > 85$$

2. Tinggi

$$= (\mu + 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 1.8 \sigma)$$

$$= (62.5 + 0.6 (12.5)) < X \leq (62.5 + 1.8(12.5))$$

$$= (62.5 + 7.5) < X \leq (62.5 + 22.5)$$

$$= 70 < X \leq 85$$

3. Sedang

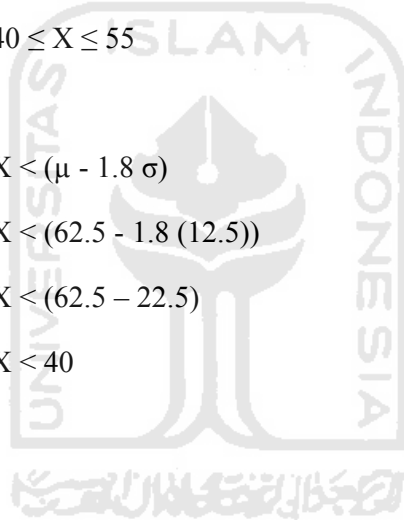
$$\begin{aligned} &= (\mu - 0.6 \sigma) < X \leq (\mu + 0.6 \sigma) \\ &= (62.5 - 0.6 (12.5)) < X \leq (62.5 + 0.6 (12.5)) \\ &= (62.5 - 7.5) < X \leq (62.5 + 7.5) \\ &= 55 < X \leq 70 \end{aligned}$$

4. Rendah

$$\begin{aligned} &= (\mu - 1.8 \sigma) \leq X \leq (\mu - 0.6 \sigma) \\ &= (62.5 - 1.8 (12.5)) \leq X \leq (62.5 - 0.6 (12.5)) \\ &= (62.5 - 22.5) \leq X \leq (62.5 - 7.5) \\ &= 40 \leq X \leq 55 \end{aligned}$$

5. Sangat Rendah

$$\begin{aligned} &= X < (\mu - 1.8 \sigma) \\ &= X < (62.5 - 1.8 (12.5)) \\ &= X < (62.5 - 22.5) \\ &= X < 40 \end{aligned}$$



Lampiran 9



Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
KE	120	100.40	11.397	79	134
IB	120	71.22	9.690	35	93



Lampiran 10



Uji Normalitas

Descriptive Statistics

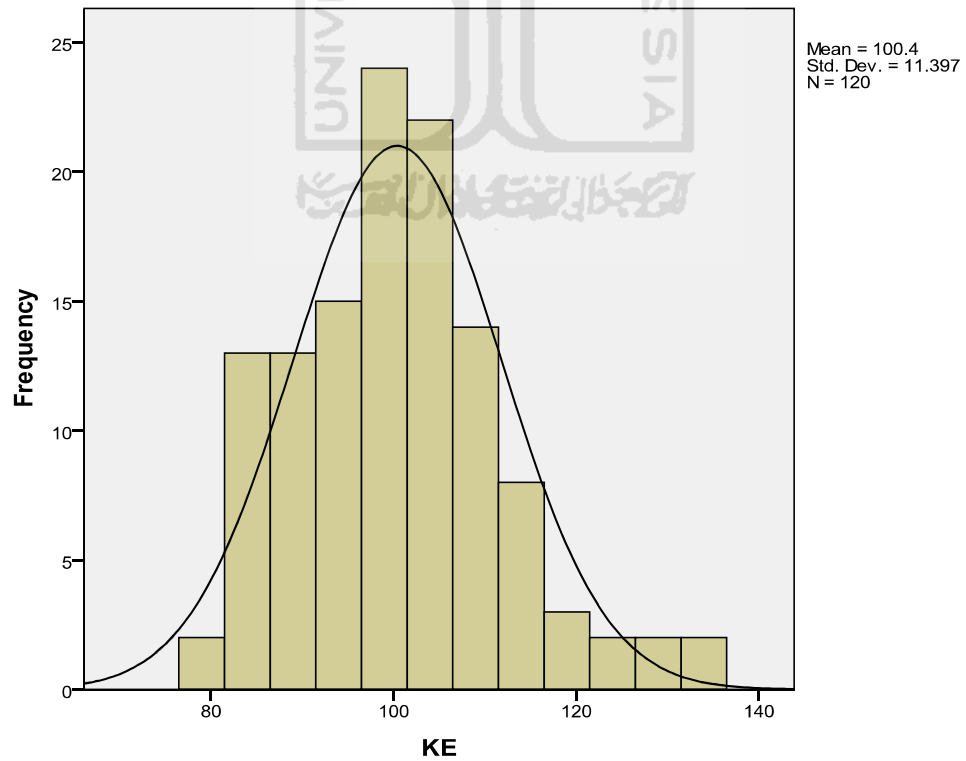
	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
KE	120	100.40	11.397	79	134
IB	120	71.22	9.690	35	93

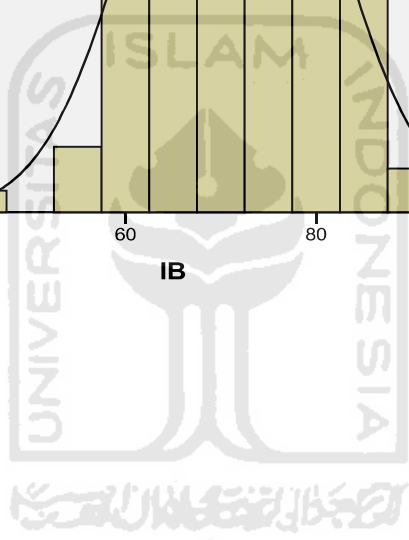
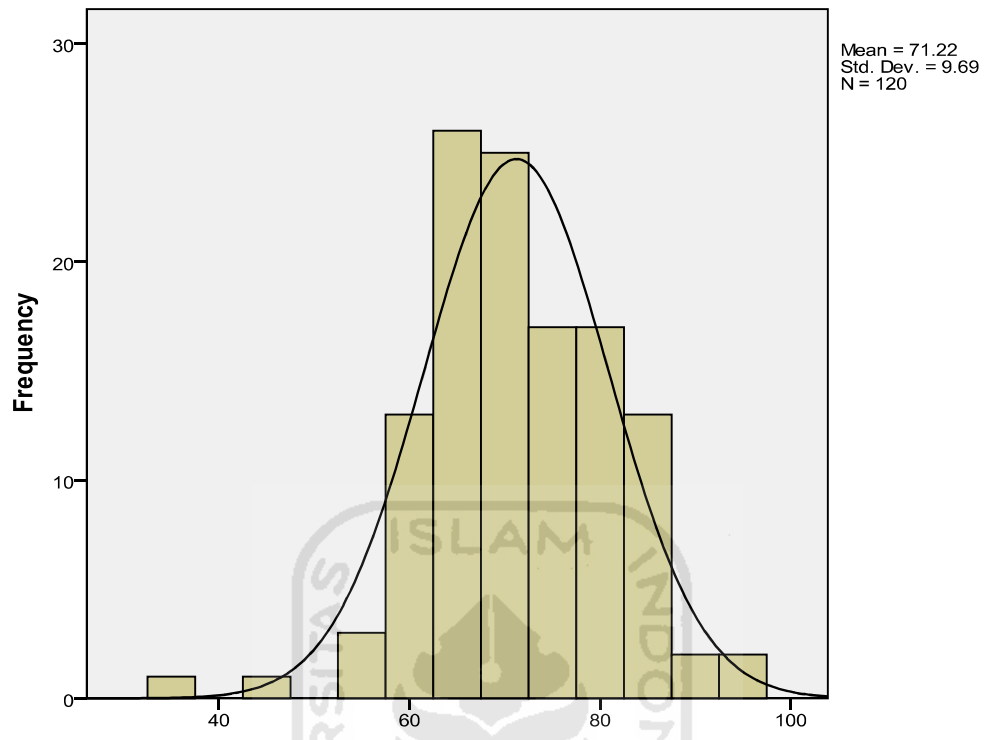
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KE	IB
N		120	120
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	100.40	71.22
	Std. Deviation	11.397	9.690
Most Extreme Differences	Absolute	.081	.059
	Positive	.081	.057
	Negative	-.042	-.059
Kolmogorov-Smirnov Z		.890	.642
Asymp. Sig. (2-tailed)		.406	.804

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.





Lampiran 11



Uji Linearitas

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KE * IB	120	100.0%	0	.0%	120	100.0%

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KE * IB	.042	.002	.499	.249

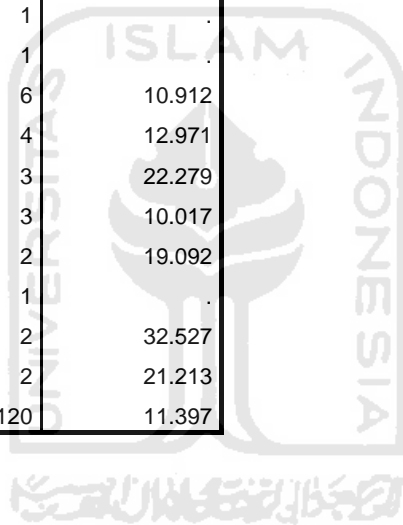
ANOVA Table

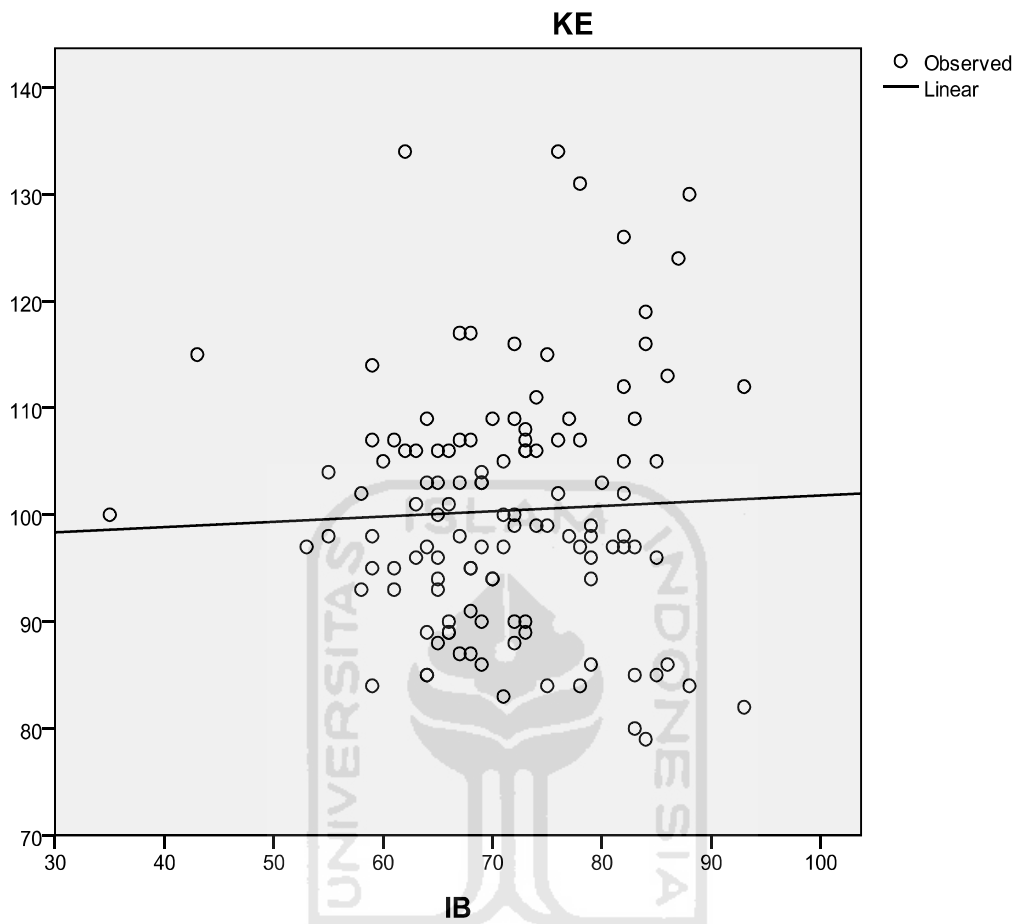
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KE * IB	Between Groups	(Combined)	3854.426	35	110.126	.797	.771
		Linearity	27.193	1	27.193	.197	.658
		Deviation from Linearity	3827.234	34	112.566	.815	.744
	Within Groups		11602.374	84	138.123		
	Total		15456.800	119			

Report

KE	IB	Mean	N	Std. Deviation
	35	100.00	1	.
	43	115.00	1	.
	53	97.00	1	.
	55	101.00	2	4.243
	58	97.50	2	6.364
	59	99.60	5	11.502
	60	105.00	1	.
	61	98.33	3	7.572
	62	120.00	2	19.799
	63	101.00	3	5.000
	64	94.67	6	9.993
	65	97.14	7	6.230
	66	95.00	5	7.969
	67	102.40	5	11.082

68	98.67	6	11.201
69	97.17	6	7.627
70	99.00	3	8.660
71	96.25	4	9.430
72	100.33	6	10.783
73	101.00	6	8.944
74	105.33	3	6.028
75	99.33	3	15.503
76	114.33	3	17.214
77	103.50	2	7.778
78	104.75	4	19.873
79	94.60	5	5.177
80	103.00	1	.
81	97.00	1	.
82	106.67	6	10.912
83	92.75	4	12.971
84	104.67	3	22.279
85	95.33	3	10.017
86	99.50	2	19.092
87	124.00	1	.
88	107.00	2	32.527
93	97.00	2	21.213
Total	100.40	120	11.397





Lampiran 12



Uji Hipotesis

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
KE	120	100.40	11.397	79	134
IB	120	71.22	9.690	35	93

Correlations

			kecerdasan emosi	intensitas bermain
Spearman's rho	kecerdasan emosi	Correlation Coefficient	1.000	.055
		Sig. (1-tailed)	.	.274
		N	120	120
	intensitas bermain	Correlation Coefficient	.055	1.000
		Sig. (1-tailed)	.274	.
		N	120	120

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KE * IB	.042	.002	.499	.249

Lampiran 13



Statistics

		KE	IB
N	Valid	120	120
	Missing	0	0
Minimum		79.00	35.00
Maximum		134.00	93.00

KE

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	79.00	1	.8	.8	.8
	80.00	1	.8	.8	1.7
	82.00	1	.8	.8	2.5
	83.00	1	.8	.8	3.3
	84.00	4	3.3	3.3	6.7
	85.00	4	3.3	3.3	10.0
	86.00	3	2.5	2.5	12.5
	87.00	2	1.7	1.7	14.2
	88.00	2	1.7	1.7	15.8
	89.00	4	3.3	3.3	19.2
	90.00	4	3.3	3.3	22.5
	91.00	1	.8	.8	23.3
	93.00	3	2.5	2.5	25.8
	94.00	5	4.2	4.2	30.0
	95.00	3	2.5	2.5	32.5
	96.00	4	3.3	3.3	35.8
	97.00	6	5.0	5.0	40.8
	98.00	7	5.8	5.8	46.7
	99.00	3	2.5	2.5	49.2
	100.00	6	5.0	5.0	54.2
101.00	2	1.7	1.7	55.8	
102.00	3	2.5	2.5	58.3	
103.00	6	5.0	5.0	63.3	
104.00	2	1.7	1.7	65.0	
105.00	4	3.3	3.3	68.3	

106.00	7	5.8	5.8	74.2
107.00	7	5.8	5.8	80.0
108.00	1	.8	.8	80.8
109.00	5	4.2	4.2	85.0
111.00	1	.8	.8	85.8
112.00	2	1.7	1.7	87.5
113.00	1	.8	.8	88.3
114.00	1	.8	.8	89.2
115.00	2	1.7	1.7	90.8
116.00	2	1.7	1.7	92.5
117.00	2	1.7	1.7	94.2
119.00	1	.8	.8	95.0
124.00	1	.8	.8	95.8
126.00	1	.8	.8	96.7
130.00	1	.8	.8	97.5
131.00	1	.8	.8	98.3
134.00	2	1.7	1.7	100.0
Total	120	100.0	100.0	

IB

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	35.00	1	.8	.8	.8
	43.00	1	.8	.8	1.7
	53.00	1	.8	.8	2.5
	55.00	2	1.7	1.7	4.2
	58.00	2	1.7	1.7	5.8
	59.00	5	4.2	4.2	10.0
	60.00	1	.8	.8	10.8
	61.00	3	2.5	2.5	13.3
	62.00	2	1.7	1.7	15.0
	63.00	3	2.5	2.5	17.5
	64.00	6	5.0	5.0	22.5
	65.00	7	5.8	5.8	28.3

66.00	6	5.0	5.0	33.3
67.00	4	3.3	3.3	36.7
68.00	6	5.0	5.0	41.7
69.00	6	5.0	5.0	46.7
70.00	3	2.5	2.5	49.2
71.00	4	3.3	3.3	52.5
72.00	6	5.0	5.0	57.5
73.00	6	5.0	5.0	62.5
74.00	3	2.5	2.5	65.0
75.00	3	2.5	2.5	67.5
76.00	3	2.5	2.5	70.0
77.00	2	1.7	1.7	71.7
78.00	4	3.3	3.3	75.0
79.00	5	4.2	4.2	79.2
80.00	1	.8	.8	80.0
81.00	1	.8	.8	80.8
82.00	6	5.0	5.0	85.8
83.00	4	3.3	3.3	89.2
84.00	3	2.5	2.5	91.7
85.00	3	2.5	2.5	94.2
86.00	2	1.7	1.7	95.8
87.00	1	.8	.8	96.7
88.00	2	1.7	1.7	98.3
93.00	2	1.7	1.7	100.0
Total	120	100.0	100.0	

Lampiran 14

**Surat Permohonan
Izin Penelitian**



Lampiran 15

**Surat Keterangan
Selesai Penelitian**

