

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi



Oleh :

ULFI KHOLIDIAH

F 100 080 092

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2013

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Psikologi
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana (S-1) Psikologi

Diajukan oleh:

ULFI KHOLIDIAH

F 100 080 092

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA

2013

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

Yang Diajukan Oleh:

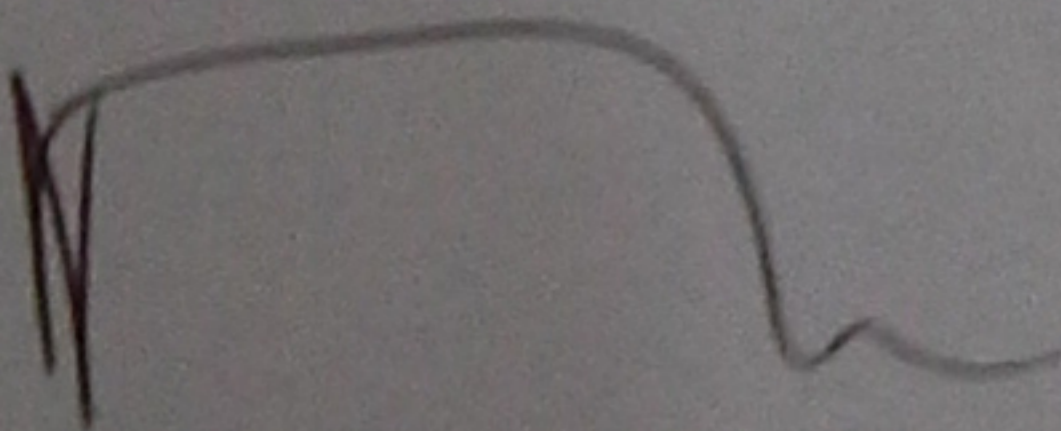
ULFI KHOLIDIYAH

F 100 080 092

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si

Surakarta, 26 Februari 2013

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI**

Yang diajukan oleh:

ULFI KHOLIDIAH

F 100 080 092

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 22 Juli 2013

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Penguji Utama

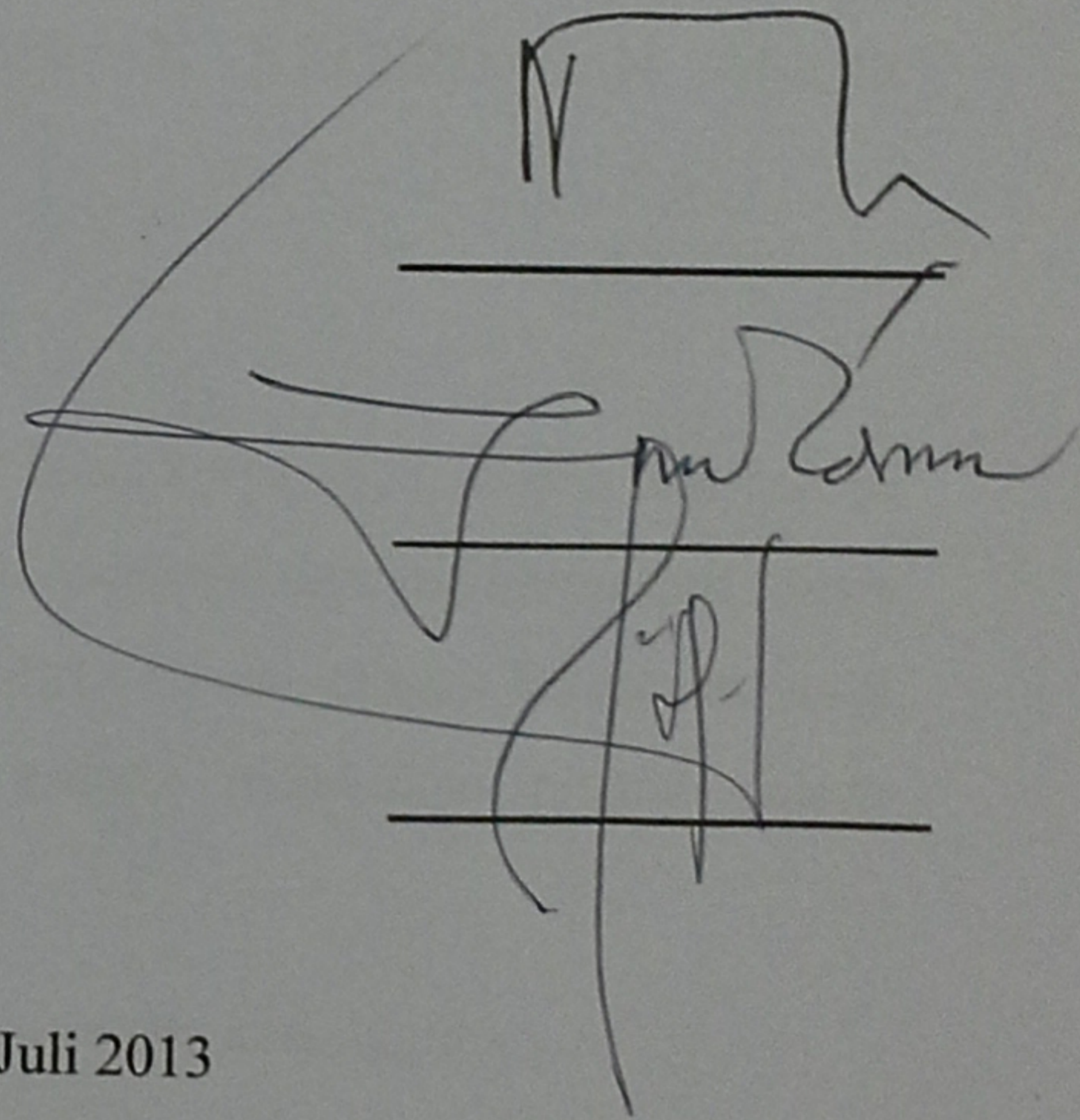
Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si

Penguji Pendamping I

Drs. Mohammad Amir, M.Si

Penguji Pendamping II

Yudhi Satria Restu S.Psi., SE., M.Si

Handwritten signatures of the examiners, including the main examiner and two assistants, written over horizontal lines.

Surakarta, 22 Juli 2013

Universitas Muhammadiyah Surakarta



Fakultas Psikologi

Dekan

Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si

SURAT PERNYATAAN

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ulfi Kholidiyah

NIM : F 100 080 092

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Judul : HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN
GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSI
REMAJA

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan skripsi dari jasa pembuatan skripsi. Apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi apabila melakukan plagiat dalam menyusun karya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan segala kesungguhan.

Surakarta,



Yang menyatakan

(Ulfi Kholidiyah)

085740508323

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(Q.S. Al Insyirah: 6)

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka
mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(Q.S. Ar-Ra’ad: 11)

“Pekerjaan besar tidak dihasilkan dari kekuatan, melainkan dari ketekunan.”

(Samuel Johnson)

PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan untuk:

- ♥ Suami tercinta, **Mas Supri** atas curahan cinta, kasih sayang, semangat, dan dukungan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Fakultas Psikologi UMS.
- ♥ **Ibu dan Bapak** tercinta yang senantiasa mencurahkan cinta, kasih sayang, doa dan dukungannya yang tidak akan pernah berhenti mengalir. Terima kasih atas semua yang telah diberikan.
- ♥ **Kakak adik** tersayang yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.
- ♥ Rekan-rekan mahasiswa yang sedang menyelesaikan tugas akhir semoga sukses.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamu 'alaikumwarohmatullohiwabarokatuh

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. Sungguh tiada kekuatan dan daya upaya tanpa kehendak-Nya.

Berkat bantuan dan dukungan dari beberapa pihak serta semangat dan keinginan penulis untuk segera menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulis mengucapkan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si selaku dosen pembimbing utama yang telah berkenan meluangkan waktu untuk mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran dan keikhlasan dalam membimbing hingga selesainya skripsi ini.
2. Bapak Drs. Mohammad Amir, M.Si dan Bapak Yudhi Satria Restu, S.Psi., SE., M.Si selaku penguji yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Seluruh staf pengajar dan staf Tata Usaha Fakultas Psikologi yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat bagi penulis dan membantu kelancaran penyelesaian studi penulis.
4. Bapak Edi Sarwanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo yang telah memberikan ijin peneliti untuk melakukan penelitian

dan Bapak Drs. Widodo, B.S yang mendampingi peneliti dalam melakukan penelitian di SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo.

5. Bapak Marsidi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kartasura yang telah memberikan ijin peneliti untuk melakukan penelitian dan Ibu Kusnul Khotimah, S.Pd yang mendampingi peneliti dalam melakukan penelitian di SMP Negeri 2 Kartasura.
6. Suami tercinta, Mas Supri atas curahan cinta, kasih sayang, semangat, dan dukungan serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan studi S1 di Fakultas Psikologi UMS.
7. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu Rustilah dan Bapak Ahmad Munawir yang senantiasa mencurahkan cinta, kasih sayang, doa dan dukungannya yang tidak akan pernah berhenti mengalir. Terima kasih atas semua yang telah diberikan.
8. Kakak adik tersayang, Mas Huda, Mbak Siska, Mbak Yuni, Mas Budi, Adik Fajar dan Adik Dian yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat penulis dan juga teman seperjuangan, Intan, Mbak Erin, Yuni Setya, Anis, Yuni Nur, Ria, Lita, terima kasih atas canda tawa yang telah diberikan serta untuk persahabatan yang indah ini.
10. Teman-teman dan sahabat penulis Fakultas Psikologi angkatan 2008 dan 2009, Dwi Hajjar, Juwarni, Risqi, Faruq, Gugus, Andriya, Opie, Evita, Mbak Ika, terima kasih atas kerjasama dan bantuan kalian dalam mengerjakan skripsi ini, semoga kesuksesan dapat kita raih.

11. Teman-teman kos, Habibah, Susi, Wahyu, Rakhmi, Ratna, Riri, Vivie, Mbak Sari, Eka terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama pelaksanaan penelitian.
12. Dosen pengampu mata kuliah Observasi, Ibu Partini dan Ibu Eny Purwandari serta teman-teman Asisten Praktikum Observasi, Kiki, Angga, Nasser, Lintang, Ira, Mbak Endah, Mbak Mira, Krisna, Rizal terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.

Semoga Allah SWT membalas dengan berkat, rahmat, dan karunia-Nya atas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Wassalamu 'alaikum warohmatullohiwabarokatuh.

Surakarta, 2 Juli 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMBUNG DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAKSI	xvii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Penelitian	10
C. Manfaat Penelitian	10
BAB II. LANDASAN TEORI	12
A. Kecerdasan Emosi	12
1. Pengertian kecerdasan emosi	12
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi	15

3. Aspek-aspek kecerdasan emosi	21
B. Intensitas Bermain <i>Game online</i>	24
1. Pengertian Intensitas bermain <i>game online</i>	24
2. Aspek-aspek bermain <i>game online</i>	26
C. Hubungan Intensitas Bermain <i>Game online</i> dengan Kecerdasan Emosi Remaja	27
D. Hipotesis	32
BAB III. METODE PENELITIAN	33
A. Identifikasi Variabel Penelitian	33
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	33
C. Subjek Penelitian	34
1. Populasi	34
2. Sampel	36
3. Teknik sampling	36
D. Metode Pengumpulan Data	36
1. Skala kecerdasan emosi	37
2. Skala intensitas bermain <i>game online</i>	38
E. Validitas dan Realibilitas	39
1. Validitas	39
2. Reliabilitas	40
F. Metode Analisis Data	40
BAB IV. LAPORAN PENELITIAN	42
A. Persiapan Penelitian	42

1. Orientasi Kacah	42
2. Persiapan Alat Pengumpul Data	46
B. Pelaksanaan Penelitian	48
1. Penentuan Subjek Penelitian	48
2. Pelaksanaan Pengumpulan Data	49
3. Skoring	49
4. Perhitungan Validitas dan Reliabilitas	50
C. Analisis Data	52
1. Uji Asumsi	53
2. Uji Hipotesis	54
3. Sumbangan Efektif	54
4. Kategorisasi	54
D. Pembahasan	58
BAB V. PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo Tahun Ajaran 2012/2013	43
2. Jumlah Siswa SMP Negeri 2 Kartasura Tahun Ajaran 2012/2013	45
3. Blue Print Skala Kecerdasan Emosi	47
4. Blue Print Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	48
5. Blue Print Skala Kecerdasan Emosi yang Valid dan Gugur	51
6. Blue Print Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i> yang Valid dan Gugur	51
7. Rangkuman Hasil Validitas dan Reliabilitas	52
8. Kategorisasi Skala Kecerdasan Emosi	55
9. Kategorisasi Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	55
10. Hasil Analisis Data Penelitian	57

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Kecerdasan Emosi	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Blue Print</i> Skala Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	73
2. <i>Blue Print</i> Skala Kecerdasan Emosi	76
3. Skala Penelitian	81
4. Lampiran Item Butir	88
5. Uji Validitas & Reliabilitas	94
6. Uji Normalitas	98
7. Uji Linieritas	100
8. Uji Korelasi	105
9. Kategorisasi	110
10. Surat Penelitian	113

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN EMOSI

ABSTRAKSI

Ulfi Kholidiyah

Susatyo Yuwono, S.Psi., M.Si.

Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta

Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan dalam berhubungan dengan orang lain. Namun, saat ini semakin banyak masalah yang harus dihadapi individu yang dapat berakibat buruk terhadap kecerdasan emosi. Salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi yaitu intensitas bermain *game online*. Tujuan utama pada penelitian ini adalah mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi. Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya hubungan yang negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi.

Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Angkasa Lanud Adi Soemarmo dan siswa SMP Negeri 2 Kartasura yang bermain *game online*. Teknik sampling menggunakan *purposive non random sampling*. Penelitian menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosi dan hasil penelitian diuji korelasi dengan teknik *product moment*.

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan adanya hubungan intensitas bermain *game online* yang signifikan dengan kecerdasan emosi, dengan hasil analisis korelasi (r_{xy}) sebesar -0,190 dengan signifikansi (p)=0,024; (p) \leq 0,05. Hal ini berarti intensitas bermain *game online* pada remaja dapat mempengaruhi kecerdasan emosi mereka. Kategorisasi remaja mengenai intensitas bermain *game online* tergolong sedang RE = 24,19 (63,89%) sedangkan kecerdasan emosi remaja tergolong tinggi RE =113,83 (73,14%). Intensitas bermain *game online* mempengaruhi kecerdasan emosi sebesar 3,6%.

Kata kunci: Intensitas bermain *game online*, Kecerdasan Emosi