

**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA-SISWI KELAS
XI SMK SUNAN AMPEL MENGANTI**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

DINA PUTRI RAHAYU

14.711.010

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

2018

**HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA-SISWI KELAS
XI SMK SUNAN AMPEL MENGANTI**

SKRIPSI

Diajukan guna Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mencapai Gelar Sarjana Psikologi
Pada Program Studi Psikologi
Universitas Muhammadiyah Gresik

Disusun Oleh:

DINA PUTRI RAHAYU

14.711.010

FAKULTAS PSIKOLOGI

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh
Dosen Pembimbing Penulisan Skripsi

Dosen Pembimbing I,

Nurul Hidayati, M.Psi
NIP. 198111242005012001

Dosen Pembimbing II,

Prianggi Amelasasih, S.Psi., M.Si
NIP. 07111710203

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN
KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA-SISWI KELAS XI
SMK SUNAN AMPEL MENGANTI

Disusun Oleh:
DINA PUTRI RAHAYU
14.711.010

Telah disidangkan dan dipertahankan di hadapan para Dewan Penguji Skripsi Universitas Muhammadiyah Gresik dan dapat diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi.

Disahkan Pada Hari : Selasa
Tanggal : 3 Juli 2018
Fakultas Psikologi
Universitas Muhammadiyah Gresik

DEKAN

Idha Rahayuningsih, M.Psi
NIP. 07110606132

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

No.	JABATAN	NAMA	NIP	TANDA TANGAN
1.	Ketua	Muhimmatul Hasanah, S.Psi., MA	07130909206	
2.	Sekretaris	Ima Fitri Sholihah, S.Psi., MA	07111803216	
3.	Anggota	Nurul Hidayati, M.Psi	198111242005012001	

HALAMAN MOTTO

“Hidup itu seperti roda, yang kadang di atas kadang di bawah. Bullshit man !!
Kalau kamu udah di atas, tinggal di rem agar tetap di posisi terbaikmu sekarang”.

(Imam D. S.)

“Semakin keras pengorbanan,
Semakin besar kemenangan”.

(Dina Putri R.)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karyaku

Untuk kedua orang tuaku yang selalu menyemangati dan mendo'akanku disetiap kesuksesanku. Walau do'a yang ibu kirim dari surga, namun ku tahu, keberhasilanku ini tidak lain adalah berkat do'a-do'a ibu. Terima kasih untuk abah yang selalu mendukungku di setiap letihku. Kesempatan ini adalah sebuah tujuanku untuk membahagiakan abah dan alm. Ibu yang sudah di surga.

Untuk calon imamku, sahabat, dan segenap teman-teman angkatan 2014 yang senantiasa mendampingi dan memberi semangat saat aku mulai letih dan mengalami kesulitan.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dina Putri Rahayu

NIM :14.711.010

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya skripsi yang berjudul **“Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya orang lain. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Gresik, 13 Juni 2018

Dina Putri Rahayu

14.711.010

KATA PENGANTAR

Puji syukur mari panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmatNya, dapat terselesaikannya penulisan skripsi ini. Dan tak lupa juga, semoga sholawat dan salam tetap tercurah limpahkan keharibaan Nabi kita Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT, atas terselesaikannya penulisan skripsi yang berjudul “HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA SISWA-SISWI KELAS XI SMK SUNAN AMPEL MENGANTI”, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Idha Rahayuningsih, M.Psi., Psikolog selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik dan Dosen Wali.
2. Ibu Dra. Asri Rejeki, MM. Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
3. Ibu Nurul Hidayati, M.Psi selaku Dosen Pembimbing I.
4. Ibu Prianggi Amelasasih, S.Psi., M.Si selaku Dosen pembimbing II.
5. Seluruh Dosen dan Civitas Akademika Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
6. Bapak Muslik, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Sunan Ampel dan Bapak Agung selaku Kesiswaan SMK Sunan Ampel yang telah membantu pengambilan data untuk penelitian.

7. Kedua orangtua dan saudara penulis yang senantiasa menyayangi dan mendo'akan penulis di setiap waktu.
8. Calon imam penulis Imam Dwi Saputro yang selalu mendampingi serta menyemangati agar terselesaikannya Skripsi ini.
9. Kakak tercintaku Retno Puji Astutik yang membantu lancarnya dalam pengerjaan Skripsi ini.
10. Teman seperjuangan angkatan 2014 mahasiswa pagi dan sore di Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Gresik.
11. Teman seperjuangan angkatan 2014 Pagi Sonia, Yayuk, Ain, Bella, Fa'ah, Fitri, Nena, Afi, Dita, Dilla, Devi, Nadia, Farihun, Septian, Syayid.
12. Teman-teman seperjuangan yang sedikit di cintai Sonia, Nena, Fitri, Ain, Yayuk, Bella, Fa'ah, Septian, Farihun, dan Syayid yang selalu memberikan penguatan dan motivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini.
13. Teman yang mengajakku untuk menyelesaikan Skripsi ini lebih awal dan selalu memotivasiku untuk segera menyelesaikannya yaitu teman terbaikku Sonia Imadatul Milati.
14. Dua sahabat karib saya Nena dan Fitri yang selalu ada di saat saya mulai lelah dalam pengerjaan Skripsi ini.
15. Sahabat-sahabatku Yuwel, Pesek, Elsa yang kita tidak dapat bersama setiap saat, namun semangat dari mereka yang dapat memotivasi agar terselesaikannya Skripsi ini.
16. Adik termanjaku yang membantuku menyebarkan *try out* penelitianku Ayu Fitri Aningsih.

17. Teman-teman komunitas REDAM 07 yang membantu do'a dan semangat agar terselesainya Skripsi ini.
18. Para Pustakawan Universitas Muhammadiyah Gresik yang telah berkenan memberikan kesempatan bagi penulis untuk mencari beragam referensi di perputakaan Universitas tersebut.
19. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian Skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per-satu.

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, walaupun demikian penulis tetap berharap semoga penulisan Skripsi ini berguna dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang Psikologi.

Gresik, 3 Juli 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN KEASLIHAN SKRIPSI	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
ABSTRAKSI	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Identifikasi Masalah.....	11
1.3. Batasan Masalah.....	13
1.4. Rumusan Masalah.....	14
1.5. Tujuan Penelitian.....	14
1.6. Manfaat Penelitian.....	14

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. <i>Game Online</i>	15
2.1.1 Definisi <i>Game Online</i>	15
2.1.2 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	16
2.1.3 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	17
2.1.4 Aspek-Aspek Kecanduan <i>Game Online</i>	19
2.1.5 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi <i>Game Online</i>	21
2.2. KECERDASAN EMOSIONAL.....	23
2.2.1. Definisi Kecerdasan Emosional.....	23
2.2.2. Aspek-aspek Kecerdasan Emosional.....	25
2.2.2. Faktor-Faktor Kecerdasan Emosi.....	29
2.3. REMAJA.....	31
2.3.1. Pengertian Remaja.....	31
2.3.2. Ciri-Ciri Remaja.....	34
2.3.3. Tugas Perkembangan Masa Remaja.....	37
2.4. HUBUNGAN ANTAR VARIABEL.....	38
2.5. KERANGKA KONSEPTUAL.....	40
2.6. HIPOTESIS.....	40

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian.....	41
----------------------------	----

3.2. Identifikasi Variabel.....	42
3.3. Definisi Operasional Variabel.....	43
3.4. Populasi & Sampel.....	44
3.4.1. Populasi.....	44
3.4.2. Sampel.....	45
3.4.3. Teknik Pengambilan Sampel.....	45
3.5. TEKNIK PENGUMPULAN DATA.....	45
3.6. VALIDITAS & RELIABILITAS.....	48
3.6.1. Validitas Alat Ukur.....	48
3.6.2. Reliabilitas Alat Ukur.....	53
3.7. TEKNIK ANALISIS DATA.....	55

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN.....	56
4.1.1 Profil Sekolah.....	56
4.1.2 Visi dan Misi.....	57
4.1.3 Persiapan dan Pelaksanaan Penelitian.....	58
4.1.3 Hambatan Dalam Proses Penelitian.....	59
4.1.4 Subyek Penelitian.....	59
4.2 HASIL PENGUKURAN.....	60
4.2.1 Uji Validitas.....	60

4.2.2 Uji Reliabilitas.....	63
4.3 UJI ASUMSI.....	65
4.4 UJI NORMALITAS.....	65
4.5 UJI LINIERITAS.....	66
4.6 ANALISIS DATA HASIL PENELITIAN.....	67
4.7 PEMBAHASAN.....	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 SIMPULAN.....	78
5.2 SARAN.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1. Jumlah Pengguna Internet Di Indonesia.....1

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Presensi Siswa-siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti.....	7
Tabel 2. Alternatif Pilihan Jawaban Angket.....	46
Tabel 3. <i>Blue Print</i> Sebelum Uji Coba Tingkat Kecerdasan Emosi.....	47
Tabel 4. Alternatif Pilihan Jawaban Angket.....	47
Tabel 5. <i>Blue Print</i> Sebelum Uji Coba Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	48
Tabel 6. <i>Blue Print</i> Setelah Uji Coba Tingkat Kecerdasan Emosional.....	50
Tabel 7. <i>Blue Print</i> Tingkat Kecerdasan Emosional.....	51
Tabel 8. <i>Blue Print</i> Setelah Uji Coba Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	52
Tabel 9. <i>Blue Print</i> Tingkat Kecanduan <i>game online</i>	53
Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba Tingkat Kecerdasan Emosional.....	54
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Uji Coba Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	55
Tabel 12. <i>Blue Print</i> Setelah Penelitian Tingkat Kecerdasan Emosional.....	61
Tabel 13. <i>Blue Print</i> Setelah Penelitian Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	62
Tabel 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Kecerdasan Emosional.....	64
Tabel 15. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	64

Tabel 16. Hasil Uji Normalitas.....	65
Tabel 17. Hasil Uji Linearitas.....	67
Tabel 18. Hasil Uji Korelasi.....	68
Tabel 19. Item Tingkat Kecerdasan Emosional Positif Yang Dipilih Sebagian Besar Siswa-Siswi	73
Tabel 20. Item Tingkat Kecerdasan Emosional Negatif Yang Dipilih Sebagian Besar Siswa-Siswi.....	74
Tabel 21. Item Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Positif Yang Dipilih Sebagian Besar Siswa-Siswi.....	75
Tabel 22. Item Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i> Negatif Yang Dipilih Sebagian Besar Siswa-Siswi.....	76

DAFTAR LAMPIRAN

1. SURAT BALASAN.....	83
2. KUESIONER KECERDASAN EMOSIONAL.....	84
3. KUESIONER KECANDUAN GAME ONLINE.....	90
4. TABULASI DATA UJI COBA KECERDASAN EMOSIONAL.....	95
5. TABULASI DATA UJI COBA KECANDUAN GAME ONLINE.....	96
6. TABULASI DATA KECERDASAN EMOSIONAL.....	97
7. TABULASI DATA KECANDUAN GAME ONLINE.....	98
8. UJI RELIABILITAS.....	99
9. UJI NORMALITAS.....	102
10. UJI LINIERITAS.....	104
11. UJI KORELASI.....	106
12. FREKUENSI KECERDASAN EMOSIONAL.....	108
13. FREKUENSI KECANDUAN GAME ONLINE.....	109
14. FORM BIMBINGAN.....	110

ABSTRAK

Dina Putri Rahayu. 14.711.010. 2018. Universitas Muhammadiyah Gresik. Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa-siswi Kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti

Skripsi ini mengkaji tentang hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian adalah siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti yang berjumlah 76 siswa-siswi. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dalam bentuk skala likert dengan 5 (lima) pilihan jawaban. Uji validitas skala menggunakan validitas isi (*Content Validity*). Uji reliabilitas skala menggunakan teknik *Alpha Cronbach* dan program SPSS 16.0 *for Windows*.

Teknik analisis data menggunakan korelasi *spearman rank* dengan taraf signifikansi 5%. $r_{hitung} = -0,390$, $p = 0,000$ dengan Sig. (2-tailed) yang berarti korelasinya signifikan karena lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Sehingga hipotesa nol (H_0) ditolak dan hipotesa alternatif (H_a) diterima yang artinya ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online*. Tanda negatif pada *Correlation Coefficient* $r = -0,390$ menunjukkan bahwa dua variabel memiliki hubungan yang berlawanan arah.

Koefisien determinasi (r^2) dari $r = -0,390^2 = 0,1521$ (berarti 15,21%) menginformasikan bahwa sumbangan variabel kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMK Sunan Ampel Menganti sebesar 15,21%. Sedangkan sisanya 84,79% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti.

Kata Kunci: Kecerdasan Emosional, Kecanduan *Game Online*