

**“KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ANGKATAN 2016
DALAM BERMAIN *GAME ONLINE* DI PRODI PSIKOLOGI
ISLAM IAIN KEDIRI.”**

SKRIPSI

Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar

Sarjana Psikologi Islam (S.Psi)



Oleh :

MUHAMMAD RIZALDY NUR IMAN RIAN PUTRA

NIM.933414116

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN DAKWAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KEDIRI**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

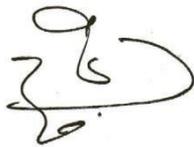
**“KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ANGKATAN 2016 DALAM BERMAIN
GAME ONLINE DI PRODI PSIKOLOGI ISLAM IAIN KEDIRI.”**

MUHAMMAD RIZALDY NUR IMAN RIAN PUTRA

NIM. 933414116

Disetujui Oleh:

Pembimbing I



Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi

NIP. 198102152009122003

Pembimbing II



Abdul Mujib, MA.

NIP. 198711142019031009

NOTA DINAS

Kediri, 19 Juni 2023

Nomor :
Lampiran :
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada

Yth, Dekan Fakultas Ushuluddin dan Ilmu Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 Ngronggo, Kediri

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Memenuhi permintaan Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD RIZALDY NUR IMAN RIAN PUTRA

NIM : 9334.141.16

Judul : KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ANGKATAN 2016 DALAM BERMAIN
GAME ONLINE DI PRODI PSIKOLOGI ISLAM IAIN KEDIRI

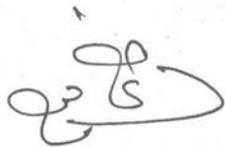
Setelah diperbaiki materi dan susunannya, kami berpendapat bahwa skripsinya telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan ujian akhir Sarjana Strata Satu (S-1).

Bersama ini terlampir satu berkas naskah skripsinya, dengan harapan dalam waktu yang telah ditentukan dapat diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan banyak terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing I



Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi

NIP. 198102152009122003

Pembimbing II



Abdul Mujib, MA.

NIP. 198711142019031009

HALAMAN PENGESAHAN

KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ANGKATAN 2016 DALAM
BERMAIN *GAME ONLINE* DI PRODI PSIKOLOGI ISLAM IAIN KEDIRI

MUHAMMAD RIZALDY NUR IMAN RIAN PUTRA
NIM. 933414116

Telah diujikan di depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kediri pada tanggal 21 Juni 2023

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

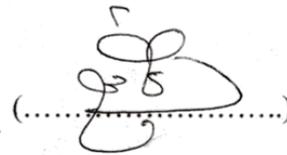
Dr. M. Qomarul Huda, M. Fi. I
NIP. 19690217199931001



(.....)

2. Penguji I

Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi.
NIP. 198102152009122003



(.....)

3. Penguji II

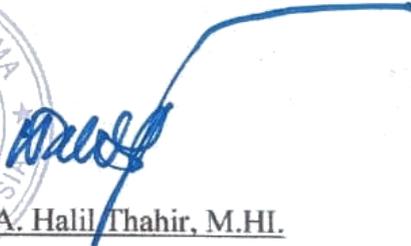
Abdul Mujib, MA.
NIP. 198711142019031009



(.....)

Kediri, 21 Juni 2023

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah
Institut Agama Islam Negeri Kediri



Dr. A. Halil Thahir, M.HI.
NIP.197111212005011006

NOTA PEMBIMBING

Kediri, 19 Juni 2023

Nomor :
Lampiran : 4 (empat berkas)
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada
Yth, Bapak Rektor Institut Agama Islam Negeri
(IAIN) Kediri
Di
Jl. Sunan Ampel 07 – Ngronggo
Kediri

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Dekan untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD RIZALDY NUR IMAN RIAN PUTRA
NIM : 9.334.141.16
Judul : Kecerdasan Emosi Mahasiswa angkatan 2016 dalam Bermain *Game Online* di Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri

Setelah diperbaiki materi dan susunannya, sesuai petunjuk dan tuntunan dalam sidang munaqosah yang diselenggarakan pada tanggal 21 Juni 2023, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat sebagai kelengkapan Memperoleh Gelas Sarjana Srata Satu (S1). Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Program Studi Psikologi.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih

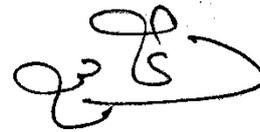
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing II



Abdul Mujib, MA
NIP: 198711142019031009

Pembimbing I



Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi
NIP. 198102152009122003

MOTTO

“A NEGATIVE MIND WILL NEVER GIVE YOU A POSITIVE LIFE”

إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

“Sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar” (QS. Al-Baqarah: 153)

PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Rizaldy Nur Iman Rian Putra
NIM : 9334. 141. 16
Program Studi : Psikologi Islam
Fakultas : Ushuluddin dan Dakwah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis dengan judul **"KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ANGKATAN 2016 DALAM BERMAIN GAME ONLINE DI PRODI PSIKOLOGI ISLAM IAIN KEDIRI"** ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain kecuali secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil dari plagiasi, baik sebagian atau seluruhnya maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Kediri, 22 Juni 2023

Hormat Saya,



Muhammad Rizaldy

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, karya tulis ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Diriku sendiri yang telah bertahan sejauh ini untuk tidak menyerah
- ❖ Untuk ibunda ku tercinta sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih kupersembahkan karya ini untuk ibu ku yang telah memberikan kasih sayangnya dan segala dukungan.
- ❖ Seluruh dosen dan staf IAIN Kediri khususnya Ibu Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi dan Bapak Abdul Mujib, MA yang telah memberikan waktu dan ilmunya untuk membimbing dalam pengerjaan skripsi ini
- ❖ Seluruh rekan Prodi Psikologi Islam, dan juga teman SMA saya yang sudah bersedia menemani dan memberi tempat untuk begadang bersama.
- ❖ Untuk Alta Lentera yang telah dengan sabar mendukung dan membantu saya, terima kasih atas hadirmu dalam hidupku.
- ❖ Semua pihak yang berkenan menyediakan tempat, waktu, serta bantuan untuk penelitian saya, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya.

ABSTRAK

PUTRA, RIZALDY NUR IMAN RIAN, 2023. Kecerdasan Emosi Mahasiswa angkatan 2016 dalam Bermain *Game Online* di Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri, Skripsi, Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri. Pembimbing (1) Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi dan (2) Abdul Mujib, MA.

Kata Kunci: Kecerdasan Emosi, Mahasiswa, *Game Online*.

Dalam penelitian Davey tentang dampak yang dialami karena kecanduan gadget meliputi stres, kecemasan, insomnia, depresi, kenakalan agresivitas. Menurut Salovey kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengenal, mengelola, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk menjalin hubungan (kerjasama) dengan orang lain merupakan definisi dari kecerdasan emosional. Alasan peneliti mengambil fenomena ini adalah untuk mengetahui bagaimana Kecerdasan Emosi Mahasiswa dalam Bermain *Game Online*.

Penelitian menggunakan teori Kecerdasan Emosi yang dikemukakan oleh Daniel Goleman. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis penelitian *field research* pada 5 mahasiswa angkatan 2016 yang bermain *Game Online*. Teknik pengumpulan data menggunakan (1) wawancara terstruktur (2) observasi (3) dokumentasi. Analisis data melalui 3 proses, yaitu (1) reduksi data (2) penyajian data (3) penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini disampaikan bahwa hanya tidak subjek yang mengalami semua tahapan aspek dan faktor kecerdasan emosi. Terdapat dua subjek yang tidak memenuhi aspek karena subjek merasa kesulitan untuk mencari bahan obrolan, dan cenderung tidak percaya diri dalam melakukan sesuatu. Sementara dalam faktor juga terdapat dua subjek yang tidak memenuhi faktor karena salah satu subjek merasa kondisi fisiknya tidak mempunyai pengaruh apapun terhadap kondisi psikisnya dan subjek hanya berfokus pada dirinya sendiri saja.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas skripsi dengan dengan judul “Kecerdasan Emosi Mahasiswa Angkatan 2016 Dalam Bermain *Game Online* Di Prodi Psikologi Islam Iain Kediri” dengan lancar walaupun masih banyak kekurangan di dalamnya. Penyusunan skripsi ini merupakan tugas akhir untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan studi Strata Satu di Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Kediri. Peneliti menyadari bahwa bimbingan, arahan dan dukungan yang diberikan sangat berarti dalam penelitian ini. Penyusun hanya bisa membalas dengan terima kasih dari hati kepada:

1. Dr. Wahidul Anam, M.Ag. Selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri
2. Dr. A. Halil Thahir, M.HI. Selaku Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
3. Dr. Rini Risnawita Suminta, M.Si. Selaku Ketua Program Studi Psikologi Islam Fakultas Ushuluddin dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kediri.
4. Bapak Drs. Moh. Irfan Burhani, M.Psi selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Ibu Tatik Imadatus Sa'adati, M.Psi dan Bapak Abdul Mujib, MA. Selaku dosen pembimbing skripsi yang memberi bimbingan dan arahan kepada peneliti dalam penyusunan
6. Seluruh dosen Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri beserta karyawan dan staf yang telah membantu memenuhi administrasi dan persyaratan untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua rekan studi di IAIN Kediri khususnya Prodi Psikologi Islam.

Semua pihak yang bekerja sama namun tidak bisa disebutkan satu per satu. Penyusun berharap semoga Allah senantiasa membalas jasa-jasa atas segala kebaikan, doa, dan nasehat yang telah diberikan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	i
NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I : PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Peneltian Terdahulu	6
F. Definisi Operasional	10
BAB II : LANDASAN TEORI	11
A. Game Online.....	11
B. Kecerdasan Emosi	13
BAB III : METODE PENELITIAN	19
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	19
B. Kehadiran Peneliti	19
C. Lokasi Penelitian	20
D. Data dan Sumber Data	20
E. Instrument Pengumpulan Data	22
F. Analisis Data	23
G. Pengecekan Data	24

BAB IV : PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	26
A. Paparan Data	26
B. Gambaran Umum Objek Penelitian	26
C. Gambaran Umum Subjek Penelitian	27
D. Hasil Penelitian	28
1. Aspek-Aspek Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi.....	28
2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional	43
BAB V : PEMBAHASAN	53
A. Aspek-aspek kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain game online	53
1. Kesadaran diri.....	53
2. Pengaturan diri.....	54
3. Motivasi	54
4. Empati.....	54
5. Keterampilan sosial	54
B. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain Game Online?	55
1. Faktor Internal	55
2. Faktor Eksternal.....	56
BAB VI : PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Aspek Kecerdasan Emosi pada subjek	41
Tabel 4.2 Faktor - faktor yang mempengaruhi Kecerdasan Emosi pada subjek	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Wawancara	61
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	66
Lampiran 3. Hasil Wawancara Verbatim.....	67