

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Manusia mulai distimulasi untuk berpikir, menghargai, dan berbuat melalui pendidikan. Untuk berpikir dan berbuat serta menghargai yang berkualitas, manusia di tuntut untuk mendapatkan pendidikan yang tinggi. Makin tinggi pendidikannya makin baik aktivitasnya. Dengan kata lain, semakin tinggi pendidikan, semakin tinggi kreativitasnya, sebaliknya makin rendah pendidikan maka tingkat kreativitasnya juga semakin rendah. Orang berpendidikan tidak hanya kaya dalam ilmu pengetahuan saja, akan tetapi juga sikap, komunikasi, keterampilan dan ide-ide yang jauh lebih kuat.

Sekolah merupakan lingkungan artifisial yang sengaja diciptakan untuk membina anak-anak kearah tujuan tertentu, khususnya untuk memberikan kemampuan dan keterampilan sebagai bekal kehidupannya di kemudian hari. Bagi anak-anak pendidikan jalur sekolah yang diikutinya adalah jenjang pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Di mata mereka sekolah dipandang sebagai lembaga yang cukup berpengaruh terhadap terbentuknya konsep yang berkenaan dengan nasib mereka di kemudian hari. Mereka menyadari jika prestasi atau hasil yang dicapai disekolah itu baik, hal itu akan membuka kemungkinan hidupnya di kemudian hari menjadi cerah, tetapi sebaliknya apabila prestasi yang di capai kurang baik, hal itu akan berakibat gelapnya masa depan mereka.

Masa remaja adalah masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Masa remaja sering dikenal dengan masa pencarian jati diri (*ego identity*).<sup>1</sup> Menurut chaplin *adolescence* adalah periode antara pubertas dan kedewasaan usia diperkirakan 12 sampai 21 tahun bagi anak perempuan yang lebih cepat matang dibandingkan anak laki-laki, dan antara 13 hingga 22 tahun bagi anak laki-laki.<sup>2</sup> Menurut Hurlock secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama. Integritas dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber. Termasuk juga perubahan intelektual mencolok, transformasi intelektual yang khas dari cara berfikir remaja ini memungkinkannya untuk mencapai integrasi dalam hubungan sosial yang kenyataannya merupakan ciri-ciri khas umum dari proses perkembangan ini.<sup>3</sup>

Fase remaja umur 12-18 tahun menurut Erikson hasil perkembangan ego pada fase ini adalah identitas vs kekacauan peran. Kekuatan dasarnya adalah pengabdian dan *fidelity*. Sampai tahap ini, menurut Erikson, perkembangan manusia sebageian besar tergantung pada apa yang di lakukannya. Masa remaja merupakan suatu tahap di mana manusia bukan lagi anak-anak dan belum masuk fase kehidupan orang dewasa. Kehidupannya

---

<sup>1</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung:Remaja Rosdakarya Offset, 2014),. 37

<sup>2</sup> James P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, edisi 16, (Jakarta:Rajawali Pers, 2014), 165

<sup>3</sup> B.Hurlock Elizabeth, *Psikologi Perkembangan*, Jilid 5, (Jakarta:Gelora Aksara Pratama, 1980), 206

pasti semakin kompleks, karena karena mereka mencoba menemukan jati dirinya sendiri, perjuangan melalui interaksi sosial, dan bergulat dengan isu-isu moral.<sup>4</sup>

Pada transisi sosial remaja ini mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dan perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan para proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja.

Emosi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Emosi merupakan salah satu pendorong manusia untuk melakukan tindakan. Perilaku manusia baik yang tampak maupun tidak tampak sangat dipengaruhi oleh emosi. Perasaan-perasaan seperti rasa takut, amarah, bahagia, sedih, dan cinta adalah hasil dinamika emosi manusia. Selain itu sebagai makhluk sosial, sehingga emosi individu berpengaruh pada konteks sosial, dalam berhubungan interpersonal, peran emosi tampak bagaimana individu memposisikan dirinya dan bagaimana individu memandang emosi orang lain. Kesadaran akan kondisi emosi dan perasaannya sendiri membawa individu, bahwa individu yang memiliki sisi-sisi emosi perasaan yang serupa.<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Sudarwan Danim, *Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014), 1

<sup>5</sup> Ady baskara, dkk. "*Kecerdasan Emosi Ditinjau dari Keikutsertaan Dalam Program Meditasi*". (Jurnal Psikologi, Fakultas psikologi Universitas Gajah Mada), Vol.35, No. 2, 101

Menurut Goleman salah satu faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi adalah faktor non keluarga, misalnya intensitas bermain *game online*.<sup>6</sup> Remaja memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend dan mudah terpengaruh oleh lingkungan. Kemudahan mengakses *game online* dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman membuat remaja semakin tertarik bermain *game online*.<sup>7</sup>

*Game* saat ini semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain menjadi sarana komunikasi sesama pengguna, *game* juga berguna menghilangkan rasa lelah dan jenuh setelah beraktivitas. Fitur serta grafis permainan yang semakin bagus dan nyata menjadi alasan banyak orang untuk memainkannya. Apalagi *game* sekarang tidak lagi hanya dimainkan dengan pilihan *single player*, tetapi sekarang *game* bisa dimainkan secara *online* (*multiplayer*). Dengan adanya kemajuan teknologi terutama jaringan internet, menjadi sesuatu yang menarik bagi para *gamers* atau sebutan bagi para maniak *game* untuk berkreasi di dunia *online* dengan *game* yang disukainya.<sup>8</sup>

Fenomena *game online* sebagai gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini cukup mencengangkan. *Game online* yang mulanya diperuntukkan bagi anak-anak dan remaja, kini bahkan telah dimainkan dan sangat diminati oleh orang-orang dewasa. Maraknya permainan *online* ini diikuti juga dengan munculnya berbagai pendapat mengenai efek dari permainan *online* itu. Ada sebagian masyarakat yang menyatakan bahwa permainan *game online* dapat

---

<sup>6</sup>Goleman, *Kecerdasan Emosional*. (Cetakan Ke tujuh Belas. Jakarta: Gramedia, 2007), 114

<sup>7</sup>Nissa, *Cerita gaya hidup remaja*. <http://www.ceritamu.com/cerita-gayahidup/Remaja/Artikel/Trend-Remaja-Kita> (diakses pada tanggal 10 November 2012),

<sup>8</sup>Teuku romy syahputra, "*pemgaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi remaja*", (skripsi, banda aceh:2017),

memberi efek positif bagi para penggemarnya, namun ada pula yang mengungkapkan bahwa permainan *game online* berdampak buruk bagi anak-anak dan remaja.<sup>9</sup>

Maraknya *game online* di Indonesia membuat fenomena baru di kalangan penggemar *game* dari hidupnya menjadi kacau, hingga anak sekolah atau anak kuliah yang tidak lulus. *Game online* memiliki dua sisi yaitu negative dan positif. Dampak positif dari kecanduan *game online* membuat seseorang menjadi senang, menghilangkan stress, meningkatkan berbahasa inggris dan meningkatkan koordinasi tangan dan mata. Sedangkan dampak negatif *game online* baik secara sosial, psikis, dan fisik menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan *game online*. Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang. Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi gadget yang dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain permainan *online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. *Game online* mempunyai kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan komputer atau *gadget* sampai melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum. Selain itu, jika sudah ketergantungan dengan *game online* mereka akan mengurangi aktivitas para

---

<sup>9</sup> Young, "understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent". The American Journal of Family Therapy. 2009

remaja yang seharusnya di jalani oleh anak usia sekolah. Sedangkan pada saat ini permainan game online sudah merasuki para pelajar.<sup>10</sup>

Bermain *game* secara berlebihan akan berpengaruh pada kecerdasan emosi. Kecerdasan emosi sangat dibutuhkan dalam berhubungan dengan orang lain. Steiner menjelaskan pengertian kecerdasan emosional adalah suatu kemampuan yang dapat mengerti emosi diri sendiri dan orang lain, serta mengetahui bagaimana emosi diri sendiri terekspresikan untuk meningkatkan maksimal etis sebagai kekuatan pribadi.<sup>11</sup> Esensi pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja menurut Suharsono terdapat beberapa keuntungan kecerdasan emosional, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri, sehingga remaja tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain.<sup>12</sup> Kedua, kecerdasan emosional bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide, gagasan, konsep atau bahkan produk. Ketiga, kecerdasan emosional adalah modal penting untuk mengembangkan bakat yang dimiliki, utamanya bakat kepemimpinan dalam bidang apapun.

Berdasarkan observasi di SMK PGRI 1 Kediri sikap ini ditunjukkan dengan perilaku seperti tidak peduli dengan orang lain bahkan dengan diri sendiri, mudah tersinggung, tidak menjaga kesehatan (makan tidak teratur,

---

<sup>10</sup> Teuku Romy Syahputra, "*pengaruh bermain game online terhadap perilaku komunikasi remaja*", (skripsi, Banda Aceh: 2017),

<sup>11</sup> Steiner. *Kecerdasan emosional*  
<http://alytpuspitasari.wordpress.com/2010/06/07/kecerdasanemosional/> (diakses pada tanggal 7 November 2012),

<sup>12</sup> Suharsono, *Mencerdaskan Anak*. (Jakarta: Inisiasi Press, 2003),

tidur tidak teratur). Juga bisa dilihat dari sikap para siswa yang kurang sopan kepada guru, kurang fokus pada pelajaran, membolos sekolah untuk bermain *game online*, dan tidak mengerjakan PR (Pekerjaan Rumah). Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian siswa sering berbohong kepada orang tuanya untuk bermain *game online* dan kurang pandai mengatur waktu mereka. Mereka akan merasakan gelisah ketika mereka tidak bermain *game online* sehari saja, mereka juga merasa senang bermain *game online*. Disamping itu ketika mereka sedang bermain *game online*, lalu mereka kalah dalam bermain game tersebut, mereka akan marah, kesal, dan sedih. Sehingga mereka melampiaskan kemarahannya dengan membanting handphone atau sesuatu yang ada di depannya, bahkan melukai temannya. Itulah yang selalu terjadi terhadap mereka jika kalah dalam bermain, mereka akan mengucap atau melontarkan kata-kata yang kasar dan tidak layak untuk di ucapkan sebagai pelampiasan kemarahannya.<sup>13</sup>

Berangkat dari pemikiran tersebut, peneliti akan mengkaji secara mendalam tentang “Hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa di SMK PGRI 1 Kediri”.

## **B. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas dirumuskan beberapa masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana intensitas bermain Game Online siswa SMK PGRI 1 Kediri?
2. Bagaimana kecerdasan emosi siswa SMK PGRI 1 Kediri?

---

<sup>13</sup> Data observasi dan wawancara dengan seorang siswa.

3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui intensitas bermain Game Online siswa SMK PGRI 1 Kediri.
2. Untuk mengetahui kecerdasan emosi siswa SMK PGRI 1 Kediri?
3. Untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri

### **D. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat baik dari segi teoritis maupun prakti. Adapun manfaat yang di harapkan sebagai berikut :

- a. Secara teoritis

Penelitian ini di harapkan dapat menambah wawasan dan referensi bagi pengembangan ilmu psikologi guna menjadikan penelitian lebih lanjut terhadap objek sejenis atau aspek lainnya yang belum tercakup dalam penelitian ini. Dan di harapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan tentang hubungan intensitas game online dengan kecerdasan emosi pada remaja.

- b. Secara praktis

1. Bagi siswa di SMK PGRI 1 Kediri

Sebagai bahan pertimbangan dan pemahaman tentang dampak positif dan negative game online.



2. Bagi peneliti

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan, pengembangan keilmuan dan pengetahuan serta dapat mengaplikasikan teori-teori yang didapat selama perkuliahan ke dalam dunia kerja maupun kehidupan sosial bermasyarakat yang lebih nyata.

3. Bagi pihak IAIN Kediri

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa IAIN Kediri khususnya bagi jurusan Psikologi Islam yang akan melakukan penelitian pada kajian yang sama.

### **E. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus di uji secara empirik. Hipotesis ini merupakan kendali bagi peneliti agar arah penelitian yang dilakukan tidak kemana-mana.<sup>14</sup>

Hipotesis penelitian ini adalah:

(Ha) : Ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi siswa kelas XI di SMK PGRI 1 Kediri.

(Ho) : Tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi siswa kelas XI di SMK PGRI 1 Kediri.

---

<sup>14</sup>M.Subana, *Dasar-Dasar Penelitian Ilmiah*, (Bandung: CV.Pustaka Setia,2001), 74.

## F. Asumsi Penelitian

Asumsi penelitian adalah anggapan-anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam melaksanakan penelitian.<sup>15</sup> Adapun asumsi peneliti ini adalah intensitas bermain game online secara berlebihan akan berpengaruh terhadap kecerdasan emosi seorang siswa.

## G. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran terhadap judul skripsi diatas, maka penulis berusaha menjelaskan dari berbagai istilah pokok yang terkandung dalam judul tersebut yaitu:

### 1. Intensitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya.<sup>16</sup> Sax mengatakan bahwa, intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda. Menurut Chaplin dalam kamus psikologi berpendapat bahwa intensitas adalah 1) satu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, atau kerasnya bunyi. 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas suatu reaksi emosional. 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Nur Chamid, dkk, *Pedoman Karya Tulis Ilmiah*, 71

<sup>16</sup> KKBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] at: <https://kbbi.web.id/intensitas>

<sup>17</sup> James P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Edisi 16, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 254

Dimiyati & Mujiono, mengemukakan bahwa tingkat intensitas digolongkan menjadi intensitas tinggi, sedang, dan rendah. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:<sup>18</sup>

a. Intensitas tinggi

Intensitas tinggi merupakan intensitas yang berasal dari motivasi yang tinggi dimana individu berorientasi pada keberhasilan dan memiliki rasa percaya diri dalam menghadapi setiap tugas yang harus diselesaikan. Selain itu, individu merasa ia menyukai tugas-tugas yang sulit serta lebih suka bekerja dengan orang lain walaupun orang tersebut kurang meyenangkan baginya. Artinya, apabila dikaitkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang tinggi cenderung memiliki motivasi yang tinggi untuk menyelesaikan setiap level maupun setiap *game* yang ia mainkan sehingga akan terus-menerus bermain *game online* tersebut tanpa memikirkan total waktu yang digunakan.<sup>19</sup>

b. Intensitas sedang

Tingkat intensitas sedang memiliki ciri-ciri antara lain memiliki rasa kurang percaya diri dalam menghadapi tugas dan cukup mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas. Pada umumnya hal ini terjadi apabila motivasi yang ada dalam diri individu mulai menurun namun tidak sampai pada kategori motivasi yang rendah.

---

<sup>18</sup> Novitasari, N.A., “*Pengaruh intensitas belajar terhadap hasil belajar siswa kelas V di SD gugus terampil kecamatan Secang kabupaten Magelang*”, (Skripsi, Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Semarang, 2016), 20

<sup>19</sup> Novitasari, N.A. (Semarang, 2016), 21

Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas bermain *game online* yang sedang cenderung bermain dalam durasi dan frekuensi yang sedang. Ia bermain hanya untuk mengisi waktu luang namun tetap mendahulukan hal-hal yang menjadi prioritasnya, seperti belajar.

c. Intensitas Rendah

Tingkat intensitas rendah memiliki ciri-ciri antara lain waktu mengerjakan sesuatu yang sedikit, tidak memiliki gairah untuk menghadapi suatu hal yang sulit, memiliki usaha yang sedikit dalam mengerjakan sesuatu, serta tidak menyukai kegiatan-kegiatan yang kurang memberikan manfaat terhadap dirinya. Apabila dihubungkan dengan intensitas bermain *game online*, individu yang memiliki intensitas yang rendah cenderung memiliki waktu yang sedikit dalam bermain *game online* maupun tidak memiliki gairah dalam menyelesaikan setiap permainan yang dilakukan.<sup>20</sup>

2. Bermain game online

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.<sup>21</sup> Sedangkan *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.

---

<sup>20</sup> Novitasari, N.A, (Semarang, 2016).21

<sup>21</sup> KKBBI, 2016. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [Online] at: <https://kbbi.web.id/bermain>

Chaplin berpendapat bahwa intensitas adalah suatu sifat kuantitatif dari suatu pengindraan, yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya.<sup>22</sup> Sedangkan menurut Azwar intensitas adalah kedalaman atau kekuatan sikap terhadap sesuatu belum tentu sama walaupun arahnya mungkin tidak berbeda.<sup>23</sup>

Menurut Horrigan, intensitas bermain *game online* terdiri dari dua aspek, yakni:

a. Aspek frekuensi

Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering individu bermain *game online*.

b. Lama mangakses

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan oleh individu untuk bermain *game online*.<sup>24</sup>

3. Kecerdasan emosi

Goleman mengatakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan mengendalikan kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa<sup>25</sup>. Howes dan

---

<sup>22</sup> Chaplin, J.P., *Kamus Lengkap Psikologi*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1999), 80

<sup>23</sup> Azwar, S, *Penyusunan skala psikologi, Edisi 2*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2017),

<sup>24</sup> Horrigan, J. B, New internet users: What they do online, What they don't, and implications for the 'Net's future. *Pew Internet and American Life Project, (2002)*, 1-27

<sup>25</sup> Goleman, *Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Cetakan Keempat. (Jakarta: Gramedia, 2001), 96

Herald mengatakan pada intinya, kecerdasan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi<sup>26</sup>.

Kemudian, Sternberg dan Salovey mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali emosi diri, yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap.

---

<sup>26</sup>Stein, S.J. & Book, H.E, *Ledakan EQ* (penerjemah Trinanda Rainy Januarsari): Kaifa, 2002