

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA SISWA DI SMK PGRI 1 KEDIRI**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi (S. Psi)



Disusun Oleh:
Siti Alvi Fauziyah
9334.024.15

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

2022

Halaman Persetujuan

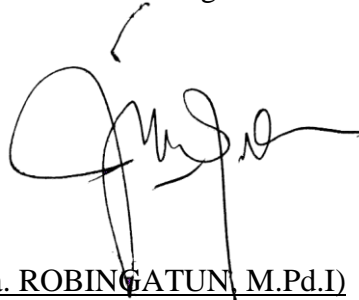
HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KECERDASAN EMOSI PADA SISWA DI SMK PGRI 1 KEDIRI.

SITI ALVI FAUZIYAH

NIM. 9334.024.15

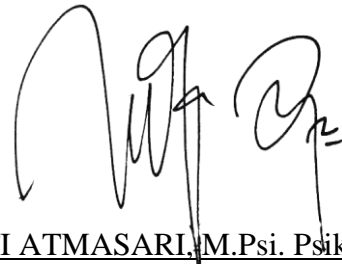
Disetujui Oleh:

Pembimbing I



(Dra. ROBIN GATUN, M.Pd.I)
NIP. 196904081998032002

Pembimbing II



(LUTHFI ATMASARI, M.Psi. Psikolog)
NIP. 198504272015032007

NOTA DINAS

Kediri, 21 Oktober 2021

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'allaikum Wr. Wb.

Memenuhi permintaan Bapak Rektor untuk membimbing penyusunan skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini :

NAMA : SITI ALVI FAUZIYAH

NIM : 933402415

Judul : Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Di SMK PGRI 1 Kediri.

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

Bersama ini kami lampirkan berkas naskah skripsinya, dengan harapan dapat segera diujikan dalam sidang munaqosah.

Demikian agar maklum dan atas kesediaan Bapak kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'allaikum Wr. Wb.

Pembimbing I



(Dra. ROBINGATUN, M.Pd.I)

NIP. 196904081998032002

Pembimbing II



(LUTHFI ATMASARI, M.Psi. Psikolog)

NIP. 198504272015032007

HALAMAN PENGESAHAN

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN
KECERDASAN EMOSI PADA SISWA DI SMK PGRI 1 KEDIRI.

SITI ALVI FAUZIYAH

NIM. 9334.024.15

Telah Diujikan Di Depan Sidang Munaqasah Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
Kediri Pada Tanggal 03 Januari 2022

Tim Penguji,

1. Penguji Utama

Dr. MUH. QOMARUL HUDA, M.Fil.I

NIP. 196902171999031001

(.....)

2. Penguji I

Dra. ROBINGATUN, M.Pd.I

NIP. 196904081998032002

(.....)

3. Penguji II

LUTHFI ATMASARI, M.Psi. Psikolog

NIP. 198504272015032007

(.....)

Kediri, 14 Januari 2022

Ketua Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah

Prof. Dr. Moh. Asror Yusuf, M.Ag

NIP. 197506132003121004

MOTTO

فَلَا تُغْرِبَنَّكُمُ الْحَيَاةُ الدُّنْيَا

“Maka janganlah kehidupan dunia ini memperdaya kamu.” (Q.S. Fathir:5)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini penulis persembahkan kepada :

Allah SWT Yang maha berkuasa atas segala yang telah memberikah segala karunia, kesehatan dan kemudahan kepada penulis sehingga dapat terselesaikan satu karya kecil ini.

Untuk kedua orangtua saya, ketika dunia menutup pintunya ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi saya. Terima kasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril.

Sahabat baikku Rizka Kinanti, Nurum Maghfyana, Ananda Eka, Nurum Maghfyana, Purnami Ningsih, Khilda Nur Latifah, juga kamu yang tak bias aku tuliskan namamu terima kasih telah menyediakan pundak untuk menangis dan selalu membantu saat aku membutuhkannya.

Kepada Ibu Dra. Robingatun, M.Pd.I dan Ibu Luthfi Atmasari, M.Psi.Psikolog selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana, terima kasih karena sudah menjadi orang tua kedua saya di Kampus. Terima kasih atas bantuannya, nasehatnya, dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas

Terima kasih untuk semua pihak yang telah memberikan dukungan serta doa yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

FAUZIYAH, SITI ALVI, 2021. Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMK PGRI 1 Kediri, Skripsi, Jurusan Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Dakwah, IAIN Kediri. Pembimbing (1) Dra. Robingatun, M.Pd.I, dan (2) Luthfi Atmasari, M.Psi.Psikolog.

Kata Kunci : Intensitas Bermain *Game Online*, Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan mengendalikan kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Sedangkan intensitas bermain *game online* adalah seberapa sering atau frekuensi individu dalam bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : 1. Bagaimana intensitas bermain Game Online siswa SMK PGRI 1 Kediri. 2. Bagaimana kecerdasan emosi siswa SMK PGRI 1 Kediri. 3. Apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri?

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan populasi siswa SMK PGRI 1 Kediri, menggunakan teknik analisis regresi sederhana, dimana teknik tersebut akan akan menguji hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variable bebas dan variable terkait. Instrumen pada penelitian ini berupa angket dengan skala Intensitas Bermain *Game Online* yang disusun berdasarkan teori dari Chaplin, dan skala kecerdasan emosi yang disusun berdasarkan teori dari Daniel Goleman. Analisis data dilakukan dengan bantuan program IBM SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) 16,0 version.

Hasil penelitian menunjukkan: 1. Tingkat intensitas bermain game online siswa SMK PGRI 1 Kediri tergolong kategori sedang dimana terdapat 98 siswa dengan persentase 98,87%. 2. Tingkat kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri juga tergolong dalam kategori sedang berjumlah 77 siswa dengan persentase 75%. 3. Terdapat hubungan antara Intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada siswa SMK PGRI 1 Kediri.

KATA PENGANTAR

Tiada kata yang paling indah selain puji dan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah menentukan segala sesuatu berada di tangan-Nya, sehingga tidak ada setetes embun pun dan segelintir jiwa manusia yang lepas dari ketentuan dan ketetapan-Nya. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul :

“HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSI SISWA DI SMK PGRI 1 KEDIRI”, yang merupakan syarat dalam rangka menyelesaikan studi untuk menempuh gelar Sarjana Psikologi di Institut Agama Islam Negeri Kediri.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu disadari karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Besar harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak lain pada umumnya. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapat pelajaran, dukungan motivasi, bantuan berupa bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak mulai dari pelaksanaan hingga penyusunan laporan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang yang penulis hormati dan cintai yang membantu secara langsung maupun tidak langsung selama pembuatan skripsi ini. Dalam kesempatan baik ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Nur Chamid, MM. selaku Rektor IAIN Kediri.
2. Dekan Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN Kediri Bapak Dr. H. Moh. Asror Yusuf, M.Ag.
3. Ketua Prodi Psikologi Islam Ibu Dr. Rini Risnawita Suminta, M.Si.
4. Ibu Dra. Robingatun, M.Pd.I, dan Ibu Luthfi Atmasari, M.Psi.Psikolog. selaku pembimbing penulis dalam penyelesaian skripsi ini, atas motivasi, waktu dan bimbingan yang diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh Bapak, Ibu Dosen yang dengan tulus memberikan ilmunya untuk penulis selama di IAIN Kediri.
6. Seluruh Staf dan Karyawan IAIN Kediri.
7. Kedua Orang tuaku, yang tak henti mendoakan kelancaran study ku.
8. Sahabat-sahabat Psikologi Islam IAIN Kediri angkatan tahun 2015 dan sahabat sahabat penulis senasib dan seperjuangan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I – PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang	1
B.Rumusan Masalah	7
C.Tujuan Penelitian.....	8
D.KEGUNAAN PENELITIAN	8
E.HIPOTESIS PENELITIAN	9
F.ASUMSI PENELITIAN	10
G.PENEGASAN ISTILAH	10
BAB II – LANDASAN TEORI	15
A.Kecerdasaan Emosi	15
B.Intensitas Bermain Game Online.....	21
C.Remaja.....	27

D.Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emos	29
.....	29
BAB III – METODE PENELITIAN	31
A.Rancangan Penelitian	31
B.Populasi dan Sampel	32
BAB IV – HASIL PENELITIAN.....	42
A.Gambaran Umum Objek Penelitian	42
B.Deskripsi Data	44
C.Pengujian Hipotesis	65
BAB V – PEMBAHASAN	67
A.Intensitas Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 1 Kediri.....	67
B.Kecerdasan Emosi Siswa SMK PGRI 1 Kediri.....	68
C.Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMK PGRI 1 Kediri	69
BAB VI – PENUTUP	72
A.Kesimpulan	72
B.Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1	: Lokasi SMK PGRI 1 Kediri
Tabel 2	: Struktur Kepengurusan SMK PGRI 1 Kediri
Tabel 3	: Hasil Validitas Skala <i>Intensitas Bermain Game Online</i>
Tabel 4	: Skala <i>Intensitas Bermain Game Online</i> setelah diuji validitas
Tabel 5	: <i>Blue print</i> skala <i>intensitas bermain game online</i> setelah uji validitas.
Tabel 6	: Hasil reliable skala <i>intensitas bermain game online</i> .
Tabel 7	: Hasil validitas skala kecerdasan emosi.
Tabel 8	: Hasil skala kecerdasan emosi setelah uji validitas
Tabel 9	: Blue print skala kecerdasan emosi setelah uji validitas
Tabel 10	: Hasil reliabilitas skala kecerdasan emosi
Tabel 11	: Hasil deskriptif skala <i>Intensitas Bermain Game Online</i>
Tabel 12	: Pedoman konversi skor variabel <i>Intensitas Bermain Game Online</i>
Tabel 13	: Interpretasi konversi nilai skala intensitas bermain game online
Tabel 14	: Kategori skala intensitas bermain game online
Tabel 15	: jumlah skor indicator skala intensitas bermain game online
Tabel 16	: Hasil deskriptif statistik skala <i>Kecerdasan Emosi</i>
Tabel 17	: Pedoman konversi skor variabe Kecerdasan Emosi
Tabel 18	: Interpretasi konversi data <i>Kecerdasan Emosi</i>
Tabel 19	: Kategori skala kecerdasan emosi
Tabel 20	: Uji normalitas
Tabel 21	: jumlah skor indicator skala intensitas bermain game online

- Tabel 22 : Hasil uji anova tabel linieritas
- Tabel 23 : Hasil uji korelasi product moment
- Tabel 24 : Hasil interpretasi nilai data *intensitas bermain game online*.
- Tabel 25 : Interpretasi konversi data Kecerdasan Emosi
- Tabel 26 : Tabel *Correlation*