

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGEND DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA
REMAJA DI *GAME CENTER* MAKRONET MMTc MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

OLEH :

**MUHAMMAD ALDRIS
16.860.0314**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 3/10/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)3/10/23

**HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE*
MOBILE LEGEND DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA
REMAJA DI *GAME CENTER* MAKRONET MMTc MEDAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area



OLEH:

**MUHAMMAD ALDRIS
16.860.0314**

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2023**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 3/10/23

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)3/10/23

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di *Game Center* Makronet MMTTC Medan

Nama : Muhammad Aldris

Npm : 16.860.0314

Fakultas : Psikologi


Disetujui Oleh,
Komisi Pembimbing



Yunita, S.Pd, M.Psi., Kons
Pembimbing



H. Hasanuddin, Ph.D
Dekan



Laili Alfita., S.Psi., M.M., M.Psi., Psikolog
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian,
dan Pengabdian Kepada Masyarakat



Tanggal Lulus : Senin, 4 September 2023

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana S-1 psikologi, merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 4 September 2023



(Muhammad Aldris)
NPM 168600314

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Aldris
NPM : 16.860.0314
Program Studi : Psikologi
Fakultas : Psikologi
Jenis karya : Tugas Akhir/Skripsi/Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di *Game Center Makronet MMTc Medan***

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 4 September 2023



(Muhammad Aldris)
NPM 168600314

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online Mobile legend* dengan kecerdasan emosi pada remaja di *Game center* makronet medan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Subjek pada penelitian ini adalah remaja yang bermain di *game center* makronet dan sampel yang diambil sebanyak 35 orang. Teknik sampling yang digunakan yaitu Nonprobability sampling dengan jenis *Quota sampling*. Hasil penelitian menunjukkan koefisien korelasi sebesar $-0,720$ dengan $p < 0,05$, hasil ini menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas *bermain game online mobile legend* dengan kecerdasan emosi. Yang artinya semakin tinggi intensitas bermain, maka tingkat kecerdasan emosi semakin rendah, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain, maka tingkat kecerdasan emosi semakin tinggi. Dari hasil analisis ini diketahui bahwa kecerdasan emosi remaja yang bermain di *game center* makronet medan tergolong rendah (mean hipotetik = $72,5 >$ mean empirik = $57,06$) sedangkan intensitas bermain tergolong sangat tinggi (mean hipotetik = $50 <$ mean Empirik = $68,37$) Adapun koefisien determinasi dari korelasi tersebut adalah sebesar $R^2 = 0,518$ artinya intensitas bermain *game online mobile legend* memberikan sumbangan terhadap kecerdasan emosi remaja di *game center* makronet sebesar $51,8\%$.

Kata kunci : Intensitas bermain, Kecerdasan emosi, Remaja

ABSTRACT

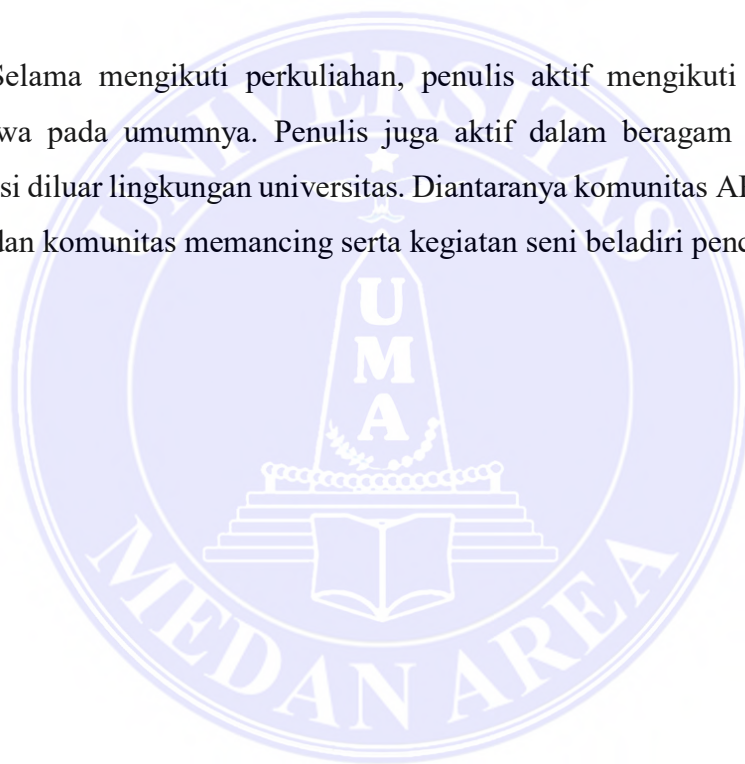
This study aims to determine the Correlation between the intensity of playing Mobile legend online games and emotional intelligence in adolescents at the Medan Makron Game Center. This research uses quantitative research methods. The subjects in this study were teenagers who played in the macronet game center and 35 samples were taken. The sampling technique used is nonprobability sampling with Quota sampling. The results showed a correlation coefficient of -0.720 with $p < 0.05$, these results showed that there was a significant negative Correlation between the intensity of playing mobile legend online games and emotional intelligence. Which means the higher the intensity of play, the lower the level of emotional intelligence, conversely the lower the intensity of play, the higher the level of emotional intelligence. From the results of this analysis it is known that the emotional intelligence of adolescents who play in the field macronet game center is classified as low (hypothetical mean = 72.5 > empirical mean = 57.06) while playing intensity is very high (hypothetical mean = 50 < Empirical mean = 68.37) The coefficient of determination of this correlation is $R^2 = 0.518$, meaning that the intensity of playing mobile legend online games contributes to the emotional intelligence of adolescents in the macronet game center by 51.8%

Keywords : *playing intensity, emotional intelligence, adolescents.*

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Penulis, Dilahirkan di kab. langkat provinsi sumatera utara pada tanggal 17 Juli 1998 dari bapak Mataji (Alm), dan ibu Suliyana S.Sos. Penulis merupakan putra pertama dari 3 bersaudara. Penulis mengenyam pendidikan di sekolah menengah kejuruan SMKN 1 Stabat, dengan Jurusan Teknik komputer dan jaringan (TKJ) dan Lulus pada tahun 2016. Pasca lulus sekolah menengah kejuruan di tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan jenjang perguruan tinggi, dan di tahun yang sama, terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Selama mengikuti perkuliahan, penulis aktif mengikuti perkuliahan seperti mahasiswa pada umumnya. Penulis juga aktif dalam beragam kegiatan sosial dan organisasi diluar lingkungan universitas. Diantaranya komunitas APS-joko amurti, PTV project dan komunitas memancing serta kegiatan seni beladiri pencak silat.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala karuniaNya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian ini ialah Psikologi Perkembangan dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di *Game Center* Makronet Mmtc Medan”.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Ibu Yunita, S.Pd., M.Psi., Kons. selaku pembimbing yang telah banyak memberikan saran. Disamping itu penghargaan penulis sampaikan kepada Bapak Rektor Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, MSc. Selaku Rektor Universitas Medan Area dan mahasiswa/mahasiswi stambuk 16 Fakultas Psikologi yang telah membantu penulis selama melaksanakan penelitian. Ungkapan terima kasih juga disampaikan kepada Alm. Bapak mataji, ibu Suliyana S.Sos, tak lupa pula kepada Uak H. Ismail S.Ag Dan Hj. Siti karomah S.Pdi dan seluruh keluarga, serta teman-teman saya atas segala doa dan perhatiannya.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir/skripsi/tesis ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tugas akhir/skripsi/tesis ini. Penulis berharap tugas akhir/skripsi/tesis ini dapat bermanfaat baik untuk kalangan pendidikan maupun masyarakat. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Penulis



(Muhammad Aldris)

NPM.168600314

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	I
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	III
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	IV
ABSTRAK	V
ABSTRACT	VI
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	10
1.3. Tujuan Penelitian	10
1.4. Hipotesis.....	10
1.5. Manfaat Penelitian.....	10
1.5.1. Manfaat Teoritis	11
1.5.2. Manfaat Praktis	11
II LANDASAN TEORI.....	12
2.1. Kecerdasan Emosi	12
2.1.1. Pengertian Kecerdasan Emosi.....	12
2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi	13
2.1.3. Aspek pada kecerdasan emosi.....	15
2.1.4. Ciri-ciri Kecerdasan Emosi.....	20
2.2. Intensitas Bermain	21
2.2.1. Pengertian Intensitas Bermain	21
2.2.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Intensitas Bermain	22
2.2.3. Aspek Dalam Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	23

2.2.4. Ciri - Ciri Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	24
2.3. Hubungan Antara Intensitas Bermain <i>Game Online</i> dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja	25
2.4. Kerangka Konseptual	28
III METODE PENELITIAN	29
3.1. Tipe Penelitian	29
3.2. Identifikasi Variabel Penelitian	29
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	29
3.3.1. Kecerdasan Emosi	30
3.3.2. Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	30
3.4. Subjek Penelitian	31
3.4.1. Populasi	31
3.4.2. Sampel.....	31
3.5. Teknik Pengumpulan Data.....	32
3.5.1. Menentukan Alat Ukur	33
3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur	35
3.6.1. Validitas Alat Ukur.....	35
3.6.2. Reliabilitas Alat Ukur	36
3.7. Metode Analisis Data	36
3.7.1. Uji Normalitas	36
3.7.2. Uji Linearitas	36
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1. Orientasi Kancah dan Persiapan Penelitian	38
4.1.1. Orientasi Kancah	38
4.2. Persiapan Penelitian	39
4.2.1. Persiapan Administrasi	39
4.2.2. Persiapan Alat Ukur.....	40
4.3. Pelaksanaan Penelitian	41
4.3.1. Analisa Deskriptif Reponden.....	42
4.3.2. Uji Coba Alat Ukur.....	44
4.3.3. Hasil Uji Coba Skala Kecerdasan Emosi	44
4.3.4. Hasil Uji Coba Skala Intensitas Bermain	45
4.4. Hasil Penelitian	46
4.4.1. Uji Normalitas	46

4.4.2. Uji linearitas	47
4.4.3. Uji Asumsi.....	48
4.4.1. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik	49
4.5. PEMBAHASAN.....	53
V SIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1. Simpulan	56
5.2. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA.....	60
LAMPIRAN.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Distribusi Aitem Skala Kecerdasan Emosi Sebelum Uji Coba.....	34
Tabel 1.2 Distribusi Item Skala Intensitas bermain sebelum uji coba	35
Tabel 2.1 Distribusi kategorisasi sampel berdasarkan usia	43
Tabel 2.2 Distribusi kategorisasi sampel berdasarkan status sosial	43
Tabel 2.3 Distribusi kategorisasi sampel berdasarkan frekuensi.....	44
Tabel 3.1 Distribusi Aitem Skala Kecerdasan Emosi Setelah Uji Coba	45
Tabel 3.2 Distribusi Item Skala Intensitas bermain Setelah uji coba	46
Tabel 4.1 Uji Normalitas	47
Tabel 5.1 Uji linearitas	48
Tabel 6.1 Perhitungan r Pearson Product Moment.....	49
Tabel 7.1 Perhitungan Mean Empirik & Mean Hipotetik	50

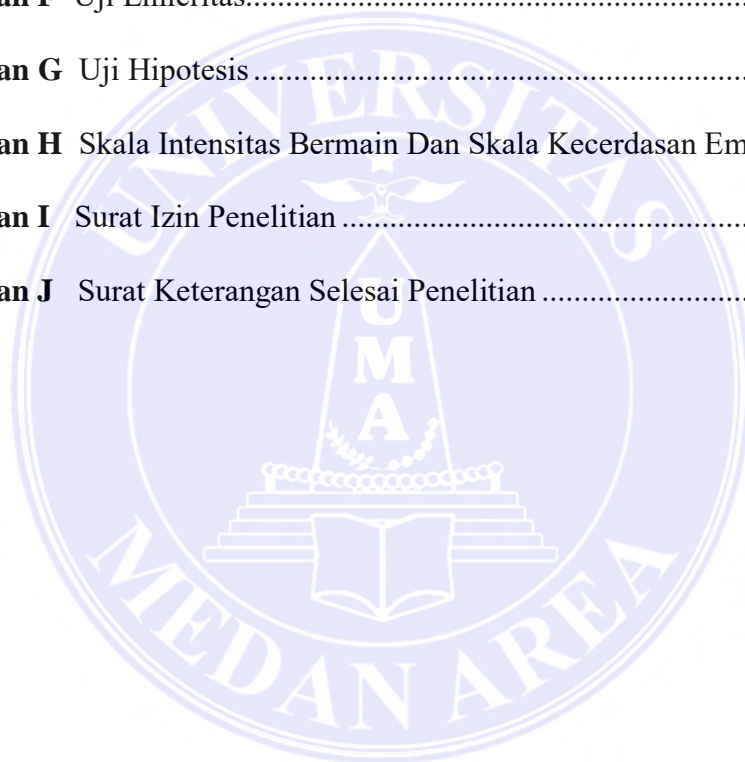
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual	28
Gambar 2. 1 Kurva Normal Intensitas Bermain Game	51
Gambar 2. 2 Kurva Normal Kecerdasan Emosi.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Distribusi data intensitas bermain.....	64
Lampiran B	Distribusi Data Kecerdasan Emosi.....	67
Lampiran C	Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala Intensitas Bermain	69
Lampiran D	Uji Validitas Dan Reliabilitas Skala Kecerdasan Emosi	73
Lampiran E	Uji Normalitas.....	78
Lampiran F	Uji Linieritas.....	80
Lampiran G	Uji Hipotesis	83
Lampiran H	Skala Intensitas Bermain Dan Skala Kecerdasan Emosi	85
Lampiran I	Surat Izin Penelitian	92
Lampiran J	Surat Keterangan Selesai Penelitian	94



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Peradaban dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi yang pesat menuntut Indonesia untuk mengembangkan kualifikasi sumber daya manusianya agar dapat menjadi pesaing kuat negara lain di era yang penuh persaingan ini. Sumber daya individu yang kuat dan cerdas diharapkan dapat membantu Indonesia mengatasi tantangan yang dihadapi saat ini, termasuk tantangan ekonomi, politik, sosial dan budaya. Namun Di sisi lain, globalisasi dan kemajuan teknologi juga dapat menimbulkan tekanan eksternal dan internal, khususnya bagi kaum generasi muda, Dhea (2012).

Dalam konteks ini, kaum muda memegang peranan penting dalam menentukan masa depan negara. Kita semua berharap tentunya para pemuda akan membawa perubahan bagi negara dan dunia dengan pengetahuan dan pemahaman mereka. Sehingga kedepannya bisa membawa negara ini lebih tinggi lagi dan bisa bersaing dengan negara-negara di dunia. Satu sisi masa remaja adalah masa yang paling banyak dipengaruhi oleh lingkungan, sehingga kaum muda sudah seharusnya memahami dengan bijak untuk menghindari perilaku berbahaya yang merugikan diri sendiri dan orang di sekitarnya.

Selain itu, Faktor terpenting yang berkontribusi terhadap kesuksesan seseorang adalah kecerdasan emosionalnya. Faktor keberhasilan seseorang tidak semata-mata ditentukan oleh faktor yang berkaitan dengan pendidikan formal , dan kemampuan intelektual atau bahkan kecerdasan saja. Goleman mengemukakan bahwa

keberhasilan seseorang 20% ditentukan oleh IQ dan 80% diisi oleh kekuatan - kekuatan lain di antaranya adalah Emotional Intelligence (Martin, 2005).

Psikologi perkembangan adalah cabang psikologi yang mengkaji proses perkembangan pribadi prenatal dan postnatal dengan memantau perilaku perkembangan (J.P. Chaplin, 2011). Antara usia 10 dan 19 tahun, seseorang mengalami transisi dari anak-anak menjadi dewasa yang disebut remaja.

Dalam teori perkembangan kognitif Piaget, masa remaja adalah tahap transisi dari penggunaan berpikir konkret secara operasional ke berpikir formal secara operasional. Remaja mulai menyadari batasan-batasan pikiran mereka. Mereka berusaha dengan konsep-konsep yang jauh dari pengalaman mereka sendiri. Inhelder dan Piaget mengakui bahwa perubahan otak pada pubertas mungkin diperlukan untuk kemajuan kognitif remaja. (dalam Andy T. 2018).

Menurut Ali dan Asrori (2009), Masa remaja bukan lagi dianggap sebagai anak-anak tetapi masih belum sepenuhnya diterima sebagai orang dewasa. Akibatnya, remaja sering disebut sedang melalui fase "mencari jati diri" atau "topan dan badai". Remaja masih belum mampu menguasai serta mencapai kinerja fisik dan psikisnya secara optimal. Monks menegaskan bahwa fase remaja merupakan fase perkembangan dengan potensi besar dalam hal aspek kognitif, emosi, dan fisik maupun fisik. Adapun Hurlock (2003), membagi masa remaja menjadi tiga yaitu pertama, *Early adolescence* (masa remaja awal) 12 hingga 15 tahun, *Middle adolescence* (masa remaja pertengahan) 15-18 tahun dan *Late adolescence* (remaja akhir) 18 – 21 tahun), Hurlock (2003).

Menurut Papalia and Olds (2001), masa remaja adalah masa antara masa kanak-kanak dan masa dewasa. Menurut Anna Freud (dalam Hurlock, 2004), proses perkembangan diyakini berlangsung selama masa remaja yang meliputi perkembangan psikoseksual serta perubahan hubungan sosial dengan orang tua dan tujuan yang membentuk proses masa depan.

Istilah "kecerdasan emosional" pertama kali diciptakan pada 1990-an oleh psikolog Universitas New Hampshire Peter Salovey dan John Meyer. Secara definisi, kecerdasan emosional adalah “kemampuan untuk mengenali makna emosi, perasaan terkait emosi itu sendiri, informasi tentang emosi, dan cara mengelolanya.”

Salovey dan Pizarro dalam Lee dan Olszewski Kubilius (2006), mendefinisikan kecerdasan emosional (EI) sebagai kemampuan untuk mengekspresikan dan mengenali emosi secara akurat dan fleksibel, kemampuan untuk memahami emosi, dan kecerdasan emosional sebagai kemampuan menggunakan emosi untuk berkontribusi. emosi dan kemampuan mengendalikan banyak emosi diri sendiri dan orang lain (Goleman 2001). dan depresi, mendengarkan atau memikirkan masalah, nakal atau agresif.

Goleman (2001) Menyatakan hasil dari penelitian yang dilakukan di Amerika menunjukkan bahwa ciri-ciri remaja yang kecerdasan emosinya merosot diantaranya yaitu menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, serta perilaku nakal atau agresif. Goleman (2001) mengatakan keterampilan mengatur emosi menjadi penting bagi individu untuk dapat efektif dalam melakukan coping terhadap berbagai masalah yang mendorong remaja menjadi nakal dan agresif. Remaja yang

mampu mengendalikan emosinya secara efektif akan lebih terhindar menjadi individu berperilaku agresif. terutama jika individu mampu mengendalikan emosi-emosi negatif seperti sedih, marah, kecewa, dendam, atau frustrasi. lima komponen kecerdasan emosional meliputi Kesadaran diri, manajemen emosi, optimisme, empati, dan keterampilan sosial.

Dengan menganalisis dimensi mikro dan makro dari lingkungan tempat remaja tumbuh, kita dapat memahami sifat perkembangan remaja (Brofenbrenner, Santrock, 2003). Hal ini secara umum menunjukkan bahwa lingkungan mempengaruhi kepribadian dan pola perilaku remaja. Kecerdasan emosional antara lain dipengaruhi oleh lingkungan seseorang. Peran media, khususnya *game online* yang termasuk dalam kategori kekerasan, telah terbukti mempengaruhi perilaku emosional yang berisiko. Hal ini di samping pengaruh sistem sosial dalam masyarakat terhadap perilaku emosional remaja laki-laki.

Menurut Brofenbrenner (Santrock, 2003), dalam teorinya perkembangan ekologis, media elektronik adalah sistem ekologis yang didasarkan pada lingkungan sosial lainnya, di mana remaja khususnya tidak memiliki tanggung jawab tetapi masih memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pengalaman mereka secara langsung. Konsumsi media dimulai pada masa kanak-kanak dan meningkat sepanjang masa remaja. *Game online* merupakan salah satu bentuk hiburan yang paling banyak diminati oleh kalangan remaja khususnya remaja laki-laki, dan salah satu jenis media yang paling banyak mereka konsumsi adalah *game online Mobile Legend*.

Menurut Wibisono (2008), proses emosional yang dialami pemain online selama permainan meliputi keadaan emosi yang memungkinkan pemain melupakan kenyataan yang dihadapi, juga perasaan gembira saat bermain, kemarahan saat kalah, kepuasan saat sukses meraih target dalam *game* serta selalu merasa tertantang & penasaran dengan yang ada di dunia *game online*.

Kehadiran *game online* memang dapat menumbuhkan ketertarikan anak-anak, remaja, dan kematangan awal dalam teknologi informasi. *Game* juga bisa merangsang kreativitas selama anak tidak memainkan permainan yang sama dengan cara yang sama berulang-ulang, hanya untuk mengetahui trik-trik permainan yang sama. Di sisi lain, Realitanya mereka merasa nyaman menghabiskan berjam-jam bermain *game online* tersebut dengan membayar harga yang relatif murah, yaitu berkisar Rp. 2.000,- sampai dengan Rp. Dengan 3000,- /jam namun belum lagi snack dan minuman yang mereka belanjakan selama bermain.

Game Mobile Legends Bang-bang (MLBB) yang dirilis pada 11 Juli 2016 ini diterbitkan oleh Moonton. Moonton sendiri merupakan perusahaan asal Tiongkok. *Mobile Legend bang-bang* merupakan salah satu *game* yang akhir-akhir ini sangat digemari oleh banyak kalangan, Mulai dari anak-anak, pelajar, bahkan hingga orang dewasa yang menyukai strategi pertempuran satu ini, karena bersama tim kita dapat menentukan hero mana yang akan digunakan. Kita juga dapat memilih teman kita untuk membuat tim yang ideal. Dalam *game* ini juga kita dapat membuat grup atau regu dengan orang-orang pilihan kita sendiri, dan menentukan siapa yang akan kita ikutsertakan bertanding dalam pertandingan kejuaraan MLBB dalam kanca lokal maupun internasional.

MLBB sendiri merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle area (MOBA)* Yaitu jenis *game* yang dimainkan secara bersamaan dengan lebih dari dua orang bahkan ribuan orang bila memainkannya secara online. Konsepnya, Pemain akan bertarung melawan musuh di dunia virtual menggunakan taktik strategis dan kerja sama tim melawan pemain yang tidak di kenal di seluruh wilayah. ketenaran *game* ini tidak dapat di pungkiri setelah di resmikan nya *game Mobile legend* ke dalam cabang olahraga yang akan di pertandingkan di sea *games* dan *Asian games*.

Tak berhenti disitu saja, Popularitas & ketenaran yang menjanjikan dalam karir di dunia Esport, khusus nya Pada *game mobile legend* ini adalah turnamen – turnamen besar yang melibatkan banyak negara dengan hadiah yang fantastis, Tercatat pada kejuaraan turnamen MLLB M3 world championship pada tahun 2021 lalu, total hadiah mencapai sebesar USD 800.000 dollar atau sekitar Rp. 11,4 milyar rupiah, tak heran *game* ini menjadi salah satu *game* raksasa masa kini yang membuat para remaja tertantang untuk mengikuti kompetisi yang ada bahkan ak sedikit yang berandai - andai menjadi salah satu pemain profesional *Game Esport* yang satu ini.

Namun di sisi lain, *game online* juga bisa menimbulkan dampak adiktif (ketergantungan) bagi para pemainnya yang suka bermain video *game*, salah satunya hingga menginap di *game center*. Seseorang dapat menghabiskan waktu dan uang atau mengabaikan aktivitasnya, hanya untuk menikmati permainan *game online* yang mereka gemari. Gemar bermain *game online* yang sulit dilepaskan itu pada akhirnya akan menimbulkan Implikasi pada pemainnya, baik dampak pada fisik, emosi, sosial, akademik, bahkan ekonomi.

Dalam pandangan orangtua, *game online* banyak membawa dampak negatif dalam pendidikan anak, dengan bermain *game*, anak lupa belajar bahkan sampai berani untuk bolos sekolah demi *game* yang mereka senangi tersebut. Sementara pendidikan merupakan Komponen penting dan kewajiban yang sangat utama bagi anak-anak, remaja serta orang dewasa. Berkaitan dengan kecerdasan emosi dimana Kecerdasan emosional tidak di tentukan sejak lahir, (Takdir).

Kecerdasan emosi dapat di pupuk dan diperkuat dalam diri kita semua melalui pendidikan dan latihan. Dengan Mendayagunakan kecerdasan emosi, anak akan lebih optimis dan merubah keyainan, bahwa selama ini orang - orang ber IQ rendah kurang beruntung. Dengan kemampuan manajemen EQ yang baik maka manusia indonesia akan lebih kreatif, percaya diri, progresif serta peka nurani nya dalam merespon masalah - masalah sosial nya. (suharsono, 2002)

Fenomena kecerdasan emosi yang rendah pada remaja di *game center* makronet MMTC medan diperoleh peneliti berdasarkan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan observasi dan informasi yang di dapat pada lingkungan sekitar lokasi penelitian, latar belakang pemain di *game center* tersebut di dominasi oleh sebagian besar remaja berstatus pelajar, mahasiswa serta pekerja pasaraya MMTC medan.

Rata - rata frekuensi intensitas bermain mereka beragam mulai dari 2 hingga 5 kali sehari bahkan ada yang hampir tiap hari mengunjungi *game center* tersebut dengan durasi yang beragam pula, mulai dari 3 hingga lebih dari 6 jam dalam sehari. Remaja yang mengalami dinamika perilaku negatif diantaranya nya frustrasi, mudah marah dan mudah terpancing emosi serta rendahnya empati terhadap sekitarnya di dominasi oleh remaja dengan tingkat durasi bermain tinggi.

Mengacu pada teori yang ada tentang kecerdasan emosi menurut goleman, D. (2000) tentang 5 aspek kecerdasan emosi yaitu Kemampuan mengenali emosi diri, Kemampuan Mengelola emosi, Kemampuan Memotivasi diri sendiri, Kemampuan Mengenali emosi orang lain, dan kemampuan Membina hubungan. Dalam hal ini pada lokasi *game center* makronet banyak ditemukan remaja yang kehilangan kendali terhadap emosinya saat bermain game *mobile legend* di lokasi tersebut yang menggambarkan ketidak mampuan remaja tersebut dalam mengelola emosi. Misalnya, remaja sering marah-maraha kepada temannya karena kalah dalam bermain, Berkata Kasar dan bersikap tidak sopan kepada orang yang lebih tua, dan minimnya motivasi diri sendiri sehingga munculnya dinamika perilaku negatif seperti bolos sekolah dan mangkir dari pekerjaan di pasar.

Berdasarkan pengakuan dari penjaga dan para pengunjung lain *game center* tersebut bahwasanya tidak sedikit remaja yang lupa makan karena sibuk dengan *game* yang sedang dimainkan, Berdasarkan hasil kesimpulan wawancara sebelumnya terhadap AF, salah seorang remaja pengunjung *game center* tersebut menyatakan salah satu alasan mereka bolos saat jam belajar adalah perihal bosan dan karena bermain game *mobile legend* menggunakan PC terasa lebih puas karena layar yang lebih besar dari ponsel serta fitur perangkat gaming canggih lainnya yang tersedia di *game center* tersebut. Hal ini berdampak pada kemampuan remaja dalam membina hubungan sosial di lingkungan pertemanan karena waktu yang di habiskan lebih banyak di gunakan di *game center*.

Kemudian Pada hasil kesimpulan wawancara terhadap IM, juga merupakan salah seorang remaja pengunjung *game center* tersebut menyatakan terkadang dalam bermain *game mobile legend* sering lupa waktu, menyebabkan rasa malas

untuk bergerak bahkan tanpa sadar mengabaikan kesehatan nya sendiri. Selanjutnya Pada hasil kesimpulan wawancara terhadap FA, yang juga salah seorang remaja pengunjung *game center* tersebut menyatakan, bahwa iya juga mengakui terkadang dalam bermain *game online mobile legend* menyebabkan ia tanpa sadar dan spontan berkata kasar kepada teman satu tim nya saat bermain, Yang mana hal itu mendeskripsikan remaja yang tidak mengenali emosinya. Namun ia juga Pernah melihat ada remaja lain yang emosi nya tak terkontrol saat bermain *game* ini, bahkan hingga ada yang membanting keyboard dan Memukul monitor PC di *game center* Ini.

- **Kesimpulan wawancara** : Berdasarkan pernyataan-pernyataan dari hasil wawancara yang telah di lakukan kepada beberapa pengunjung *Game center* tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat remaja yang bolos karena bosan belajar, serta lupa makan dan waktu karena terlalu sibuk dan fokus dengan *game* yang sedang dimainkan. Pada wawancara yang lainnya juga di dapati bahwasanya terdapat juga remaja yang bermain *game* itu tidak dapat mengontrol emosi, marah ke teman sendiri dan berkata kasar dan bahkan merusak fasilitas *game center*, namun tidak adanya rasa kepedulian terhadap kejadian tersebut dari para pemain lain yang menggambarkan minimnya kemampuan mengenali emosi orang lain. Berdasarkan uraian observasi dan wawancara tersebut, Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di *Game Center* Makronet dengan judul “Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online Mobile Legend* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di *Game Center* Makronet MMTC Medan.”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti merumuskan “apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan kecerdasan emosi pada remaja?” diharapkan dalam penelitian ini terkandung sebuah solusi yang dapat bermanfaat bagi semua pihak.

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara empiris adakah terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan kecerdasan emosi pada remaja khususnya *Game center* makronet, dan di kota medan pada umumnya.

1.4. Hipotesis

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan peneliti, maka hipotesis yang diajukan sebagai berikut, yaitu adanya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan kecerdasan emosi pada remaja di *game center* makronet Mmtc medan. Dengan asumsi apabila semakin tinggi intensitas bermain *game online mobile legend* pada remaja, semakin rendah kecerdasan emosinya. Begitu juga Sebaliknya, jika intensitas bermainnya semakin rendah, maka kecerdasan emosi remaja tersebut akan semakin tinggi.

1.5. Manfaat Penelitian

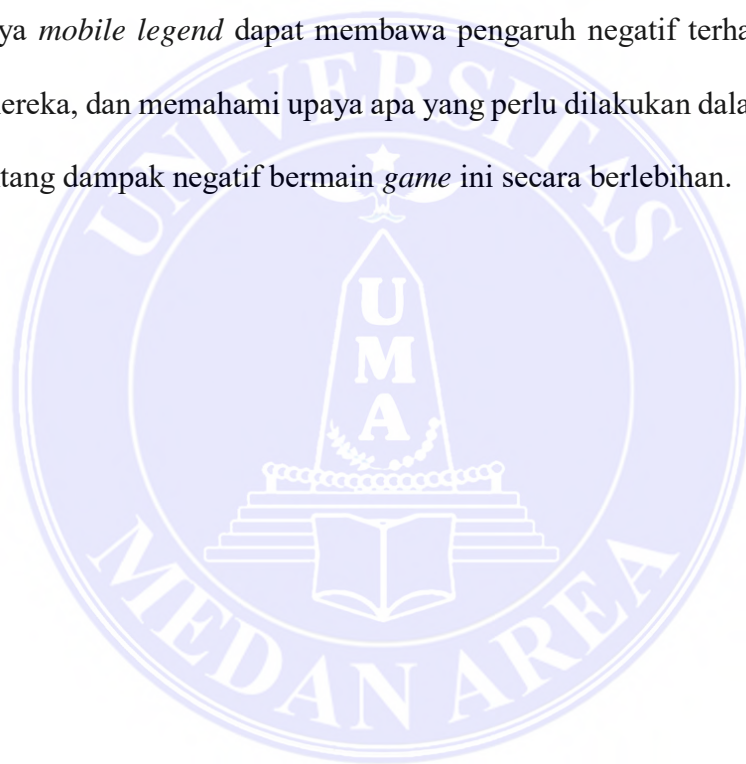
Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik segi teoritis maupun segi praktis tentang permasalahan terkait kecerdasan emosi dengan *game online mobile legend* atau *game battle online* sejenisnya.

1.5.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian yang akan dilakukan dapat memberi manfaat terhadap kemajuan ranah ilmu psikologi yang berkaitan disiplin ilmu psikologi perkembangan.

1.5.2. Manfaat Praktis

Apabila hipotesis penelitian ini terbukti, diharapkan maka remaja dan orang tua dapat mengetahui bahwa *game multiplayer online battle area* (MOBA) khususnya *mobile legend* dapat membawa pengaruh negatif terhadap kecerdasan emosi mereka, dan memahami upaya apa yang perlu dilakukan dalam mengedukasi anak tentang dampak negatif bermain *game* ini secara berlebihan.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Kecerdasan Emosi

2.1.1. Pengertian Kecerdasan Emosi

Istilah “kecerdasan emosional” pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990 oleh psikolog Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari University of New Hampshire untuk menerangkan kualitas-kualitas emosional yang tampaknya penting bagi keberhasilan. Kualitas-kualitas ini antara lain menurut Salovey & Mayer (Shapiro, 2001) adalah empati, mengungkapkan dan memahami perasaan, mengendalikan amarah, kemandirian, kemampuan menyesuaikan diri, disukai, kemampuan memecahkan masalah antarpribadi, ketekunan, kesetiakawanan, keramahan, dan sikap hormat.

Menurut Salovey dan Mayer (Stein, 2004) emosi adalah kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya, serta mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga membantu perkembangan emosi dan intelektual. Goleman (2001) mendefinisikan kecerdasan emosi sebagai kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Goleman (2001) memberikan hasil analisis tentang kecerdasan emosi terhadap ribuan pria dan wanita, menemukan bahwa wanita rata-rata lebih sadar tentang emosi mereka, lebih mudah bersikap empati, dan lebih terampil dalam hubungan antar pribadi.

Sedangkan pria malah sebaliknya, lebih percaya diri dan optimis, mudah beradaptasi, dan lebih baik dalam menangani stres.

Reuvan, B.O. (Stein, 2004) mengemukakan bahwa kecerdasan emosi sebagai rangkaian kemampuan, kompetensi, dan kecakapan non kognitif yang mempengaruhi kemampuan seseorang untuk berhasil mengatasi tuntutan dan tekanan lingkungan. Berdasarkan uraian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengenali emosinya sendiri, dapat mengontrol emosi, mengerti akan perasaan orang lain, serta memiliki keterampilan sosial yang baik sehingga dapat berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosi

Goleman menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang (Heske, 2018) yaitu:

a. Lingkungan Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi. Peran serta orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subjek pertama yang perilakunya diidentifikasi, diinternalisasi yang pada akhirnya akan menjadi bagian dari kepribadian anak. Kecerdasan emosi ini dapat diajarkan pada saat anak masih bayi dengan contoh-contoh ekspresi. Kehidupan emosi yang dipupuk dalam keluarga sangat berguna bagi anak kelak di kemudian hari, sebagai contoh melatih kebiasaan hidup disiplin, bertanggung jawab, kemampuan berempati, kepedulian dan sebagainya.

Hal ini akan menjadikan anak lebih mudah untuk menangani dan menenangkan diri dalam menghadapi permasalahan, sehingga anak-anak dapat berkonsentrasi dengan baik dan tidak memiliki banyak masalah tingkah laku seperti tingkah laku kasar dan

negatif.

b. Lingkungan non keluarga

Dalam hal ini adalah lingkungan masyarakat dan lingkungan pendidik. Kecerdasan emosi ini berkembang sejalan dengan perkembangan fisik dan mental anak. Pembelajaran ini biasanya ditunjukkan dalam aktivitas bermain anak seperti bermain peran. Anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan emosi yang menyertainya sehingga anak akan mulai belajar mengerti keadaan orang lain.

Menurut Dove L. (dalam Heske, 2018) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi antara lain :

a. Fisik, secara fisik yang paling menentukan atau paling berpengaruh

terhadap kecerdasan emosi seseorang adalah anatomi saraf emosinya. Bagian otak yang digunakan untuk berpikir yaitu konteks (kadang-kadang disebut juga neo konteks). Sebagai bagian yang berada dibagian otak yang mengurus emosi yaitu system Limbic, tetapi sesungguhnya antara kedua bagian inilah yang menentukan kecerdasan emosi seseorang.

b. Psikis, Kecerdasan emosi dipengaruhi juga oleh kepribadian individu, juga dapat dipupuk dan diperkuat dalam diri individu

Goleman juga menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional (Heske, 2018) yaitu:

a. *Faktor Otak*

Mengungkapkan bagaimana otak memberikan tempat istimewa bagi amigdala sebagai penjaga emosi, penjaga yang mampu membanjak otak. Amigdala berfungsi sebagai semacam gudang ingatan emosional dan demikian makna emosional itu sendiri hidup tanpa amigdala merupakan kehidupan tanpa makna

pribadi sama sekali.

b. Faktor Keluarga

Kehidupan keluarga merupakan sekolah pertama dalam mempelajari emosi yaitu belajar bagaimana merasakan menanggapi perasaan diri sendiri, berpikir tentang perasaan tersebut. Khususnya orang tua memegang peranan penting dalam mengembangkan terhadap perkembangan kecerdasan emosional anak.

c. Lingkungan Sekolah

Guru memegang peranan penting dalam mengembangkan potensi anak melalui gaya kepemimpinan dan metode pengajarnya sehingga kecerdasan emosional berkurang secara maksimal setelah lingkungan keluarga.

Gottman dan Declaire (2001) juga menyebutkan beberapa faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi, diantaranya keluarga, teman sebaya, sekolah, serta media cetak dan elektronik. Hal serupa juga diungkapkan oleh Goleman (2001) yaitu beberapa faktor yang menyebabkan turunnya kecerdasan emosi seseorang, diantaranya menarik diri dari pergaulan atau masalah sosial, cemas dan depresi, memiliki masalah dalam hal perhatian atau berpikir, serta nakal atau agresif.

2.1.3. Aspek pada kecerdasan emosi

Goleman menggambarkan kecerdasan emosi dalam 5 aspek kemampuan utama, yaitu :

a. Mengenal emosi diri

Mengenal emosi diri sendiri merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kemampuan ini merupakan

dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri sebagai metamood, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri.

Menurut Mayer (Goleman, 2000) kesadaran diri adalah waspada terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, bila kurang waspada maka individu menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan dikuasai oleh emosi. Kesadaran diri memang belum menjamin penguasaan emosi, namun merupakan salah satu prasyarat penting untuk mengendalikan emosi sehingga individu mudah menguasai emosi.

b. Mengelola emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat atau selaras, sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi yang merisaukan tetap terkendali merupakan kunci menuju kesejahteraan emosi. Emosi berlebihan, yang meningkat dengan intensitas terlampau lama akan mengoyak kestabilan kita (Goleman, 2009). Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit dari perasaan-perasaan yang menekan.

c. Memotivasi diri sendiri

Prestasi harus dilalui dengan dimilikinya motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan dan mengendalikan dorongan hati, serta mempunyai perasaan motivasi yang positif, yaitu antusiasisme, gairah, optimis dan keyakinan diri.

d. Mengenali emosi orang lain

Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut juga empati. Menurut Goleman (2001), kemampuan seseorang untuk mengenali orang lain atau peduli, menunjukkan kemampuan empati seseorang. Individu yang memiliki kemampuan empati lebih mampu menangkap sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa-apa yang dibutuhkan orang lain sehingga ia lebih mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain dan lebih mampu untuk mendengarkan orang lain.

Rosenthal (dalam Goleman, 2009) Pada penelitiannya menunjukkan bahwa orang-orang yang mampu membaca perasaan dan isyarat non verbal lebih mampu menyesuaikan diri secara emosional, lebih populer, lebih mudah bergaul, dan lebih peka.

Nowicki (dalam Goleman, 2009), ahli psikologi menjelaskan bahwa anak-anak yang tidak mampu membaca atau mengungkapkan emosi dengan baik akan terus menerus merasa frustrasi. Seseorang yang mampu membaca emosi orang lain juga memiliki kesadaran diri yang tinggi. Semakin mampu terbuka pada emosinya sendiri, mengenal dan mengakui emosinya sendiri, maka orang tersebut mempunyai kemampuan untuk membaca perasaan orang lain.

e. Membina hubungan

Kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi (Goleman, 2009). Keterampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan. Individu sulit untuk mendapatkan apa yang diinginkannya dan sulit juga memahami keinginan serta

kemauan orang lain. Orang-orang yang hebat dalam keterampilan membina hubungan ini akan sukses dalam bidang apapun.

Orang yang berhasil dalam pergaulan karena mampu berkomunikasi dengan lancar pada orang lain, Orang-orang ini populer dalam lingkungannya dan menjadi teman yang menyenangkan karena kemampuannya berkomunikasi (Goleman, 2009). Ramah tamah, baik hati, hormat dan disukai orang lain dapat dijadikan petunjuk positif bagaimana siswa mampu membina hubungan dengan orang lain. Sejauhmana kepribadian siswa berkembang dilihat dari banyaknya hubungan interpersonal yang dilakukannya.

Goleman (2001) juga menambahkan, aspek-aspek kecerdasan emosi meliputi:

a. *Kesadaran diri.*

Mengetahui apa yang kita rasakan pada suatu saat dan menggunakannya untuk memandu pengambilan keputusan untuk diri sendiri memiliki tolak ukur realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat.

b. *Pengaturan diri.*

Menangani emosi kita sedemikian rupa sehingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati dan sanggup untuk menunda kenikmatan sebelum tercapainya suatu sasaran, mampu pulih kembali dari tekanan emosi.

c. *Motivasi.*

Kemampuan menggunakan hasrat yang paling dalam untuk menggerakkan dan menuntut kita menuju sasaran, membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak sangat efektif dan untuk bertahan menghadapi kegagalan

dan frustrasi.

d. Empati

Merasakan yang dirasakan orang lain, mampu memahami prespektif mereka, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam macam orang.

e. Keterampilan sosial.

Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan keterampilan ini mempengaruhi dan memimpin, bermusyawarah dan menyelesaikan perselisihan dan untuk bekerja dalam tim. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan dapat disimpulkan aspek-aspek kecerdasan emosi meliputi mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, membina hubungan. Untuk selanjutnya dijadikan indikator alat ukur kecerdasan emosi dalam penelitian, dengan pertimbangan aspek-aspek tersebut sudah cukup mewakili dalam mengungkap sejauh mana kecerdasan emosi subjek penelitian.

2.1.4. Ciri-ciri Kecerdasan Emosi

Goleman (2001) mengemukakan karakteristik individu memiliki kecerdasan emosi yang tinggi dan rendah, yaitu sebagai berikut:

a. Kecerdasan emosi tinggi

yaitu mampu mengendalikan perasaan marah, tidak agresif dan memiliki kesabaran, memikirkan akibat sebelum bertindak, berusaha dan mempunyai daya tahan untuk mencapai tujuan hidupnya, menyadari perasaan diri sendiri dan orang lain, dapat berempati pada orang lain, dapat mengendalikan mood atau perasaan negatif, memiliki konsep diri yang positif, mudah menjalin persahabatan dengan orang lain, mahir dalam berkomunikasi, dan dapat menyelesaikan konflik sosial dengan cara damai.

b. Kecerdasan emosi rendah

yaitu bertindak mengikuti perasaan tanpa memikirkan akibatnya, pemaarah, bertindak agresif dan tidak sabar, memiliki tujuan hidup dan cita-cita yang tidak jelas, mudah putus asa, kurang peka terhadap perasaan diri sendiri dan orang lain, tidak dapat mengendalikan perasaan dan mood yang negatif, mudah terpengaruh oleh perasaan negatif, memiliki konsep diri yang negatif, tidak mampu menjalin persahabatan yang baik dengan orang lain, tidak mampu berkomunikasi dengan baik, dan menyelesaikan konflik sosial dengan kekerasan.

Berdasarkan hasil uraian yang telah dikemukakan diatas menunjukkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak

melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Cerdas secara emosi merupakan bagian internal yang dimiliki oleh setiap individu, namun tidak semua orang mampu mengelola emosi dengan baik karena untuk mengelola dan menciptakan emosi yang cerdas dibutuhkan keyakinan dan usaha dari individu itu sendiri (Goleman, 2001). Kecerdasan emosi sangat berperan penting dalam pembentukan jati diri pada remaja ketika ingin menemukan titik kesuksesannya. Beberapa unsur utama yang berkaitan dengan kecerdasan emosional menurut Goleman (2001) adalah keyakinan; rasa ingin tahu; niat; pengendalian diri; keterkaitan; kecakapan berkomunikasi; dan kooperatif atau kemampuan untuk menyeimbangkan kebutuhan sendiri dengan kebutuhan orang lain dalam kegiatan kelompok.

2.2. Intensitas Bermain

2.2.1. Pengertian Intensitas Bermain

Menurut Chaplin (2011) intensitas adalah satu sifat kuantitatif dari satu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya dan kekuatan tingkah laku atau pengalaman seperti intensitas suatu reaksi emosional, serta kekuatan untuk mendukung suatu pendapat atau sikap.

Horrigan, (dalam Anggita, 2020) menjelaskan bahwa permainan online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Pendapat tersebut memiliki makna bahwa permainan online bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana melainkan sebuah kemajuan teknologi yang mengedepankan mekanisme untuk dapat menghubungkan antar pemain.

Wibisono (2008) mengungkapkan permainan dapat menimbulkan dampak negatif berupa adanya rangsangan untuk selalu ingin menang, memutuskan hubungan keluarga atau lingkungan sosial dan individu akan terpolakan untuk mengungkapkan konsep dirinya dengan emosi. Pengungkapan konsep diri dengan emosi akan muncul apabila keinginan untuk mengalahkan lawan mengalami hambatan sehingga menimbulkan frustrasi yang mengarah kepada luapan atau pelampiasan emosi.

Griffiths, dkk (dalam Anggita 2020), mengemukakan intensitas bermain permainan merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain *game* setiap minggu. Berkaitan dengan pengertian permainan online Young (2005) mengemukakan bahwa permainan online adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia virtual.

Lebih lanjut dapat dikatakan permainan online adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer dan dilakukan secara online (melalui internet) dan bisa dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan. Berdasarkan hasil uraian diatas, intensitas bermain *game online* didefinisikan sebagai frekuensi atau lamanya waktu seseorang dalam melakukan sesuatu untuk bersenang-senang melalui media komputer yang menggunakan internet dan dapat dilakukan lebih dari satu orang yang bertujuan untuk mencari kesenangan.

2.2.2. Faktor-faktor yang mempengaruhi Intensitas Bermain

Menurut Lumban, (dalam Heske, A. 2018) Terdapat tiga faktor utama yang mempengaruhi intensitas bermain permainan online adalah:

a. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan permainan online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi permainan online.

b. Kondisi psikologis

Pemain permainan online sering bermimpi mengenai permainan, karakter mereka dan berbagai situasi.

c. Jenis permainan

Jenis permainan online dapat mempengaruhi seseorang kecanduan permainan online.

2.2.3. Aspek Dalam Intensitas Bermain *Game Online*

Menurut Horrigan, (dalam Anggita, 2020) mengemukakan bahwa terdapat 2 aspek intensitas bermain yaitu :

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus Bahasa Indonesia adalah kekerapan, jadi frekuensi disini adalah seberapa sering seorang melakukan aktivitas bermain permainan online (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali dan seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

b. Lamanya Mengakses

Dalam hal ini seperti lama waktu yang digunakan untuk bermain permainan *online*, seberapa sering seseorang melakukan aktivitas bermain permainan *online* dengan durasi tertentu, dengan begitu semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain permainan maka menunjukkan semakin lama seseorang bermain permainan *online*.

2.2.4. Ciri - Ciri Intensitas Bermain *Game Online* Yaitu :

Menurut Chen dan Chang (dalam Sultoni, M. 2018) menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat indikator ciri adiktif *game online* yaitu :

a. Compulsion

(kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus menerus bermain *game online*.

b. Withdrawal (penarikan diri)

Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan *game online* merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game online*.

c. Tolerance (toleransi),

Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game online*.

d. Interpersonal and health-related problems (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

Yaitu dimana persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu juga dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang

memperhatikan kesehatan mereka sendiri seperti waktu tidur kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

2.3. Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja

Setiap individu sangat memerlukan kecakapan emosi dalam kehidupan sehari-hari, Kecakapan emosi berupa mengenal dan mampu mengatur perasaannya dengan baik, mampu memotivasi diri sendiri dan bersikap empati ketika menghadapi gejolak emosi dari diri pribadi maupun dari orang lain. Cerdas secara emosi merupakan bagian internal yang dimiliki oleh setiap orang, namun tidak semua orang mampu mengelola emosi dengan baik karena untuk mengelola dan menciptakan emosi yang cerdas dibutuhkan keyakinan dan usaha dari individu itu sendiri. Keterampilan mengatur emosi sangat penting untuk dapat efektif dalam melakukan coping terhadap berbagai masalah yang mendorong seseorang menjadi nakal atau agresif, mampu mengelola emosinya yang efektif akan lebih memiliki daya tahan tersendiri untuk tidak menjadi pribadi yang agresif (Goleman, 2001).

Menurut Goleman (2001) keberhasilan orang-orang sukses lebih banyak ditentukan oleh kecerdasan emosi yang mencapai 75% - 96% sedangkan kecerdasan intelektual hanya berperan 4% - 25% dalam kesuksesan. Generasi muda dalam hal ini adalah remaja yang memiliki suatu peranan yang sangat penting dalam menentukan nasib bangsa. Remaja diharapkan dapat membawa suatu perubahan untuk bangsanya dengan wawasan serta kemampuan bersosialisasi yang dimiliki, sehingga generasi yang berkualitas yang nantinya mampu membawa bangsa lebih maju dan mampu bersaing dengan bangsa di belahan dunia, terlebih di era globalisasi sekarang ini.

Salah satu faktor dari kecerdasan emosi menurut Gottman dan Declaire (2001) adalah media cetak dan elektronik. Melalui media, seseorang memperoleh model untuk menghadapi diri sendiri dan orang lain, misalnya melalui televisi, video *game*, dan internet. Model dapat berupa tokoh dalam film, bacaan, atau permainan yang dilihat. Anak akan mengamati dan mencontoh perilaku dari tokoh tersebut dan menerapkannya pada diri sendiri. Selain melalui model, permainan dalam komputer dianggap bisa mempelajari kecerdasan emosi individu.

Wibisono (2008) menyebutkan proses emosi yang dirasakan oleh pemain *game online* selama permainan adalah perasaan ketenangan yang mampu menjadikan pemain lupa berbagai masalah nyata yang dihadapi, perasaan senang dengan permainan, perasaan marah yang muncul ketika mengalami kekalahan, perasaan puas ketika tujuan yang ditargetkan tercapai, dan selalu merasa tertantang serta penasaran dengan realitas yang ada dalam dunia *game online*.

Kegemaran bermain *game online* yang sulit dilepas ini pada akhirnya akan menimbulkan implikasi pada pemainnya, baik implikasi fisik, emosi, sosial, akademik, dan ekonomi. Menurut Wibisono (2008) implikasi emosi yang muncul yaitu perasaan keterasingan, penyesalan, konflik batin, dan perasaan terbayangi oleh permainan yang dilakukan. Implikasi sosialnya yaitu terjadinya konflik sosial dengan orang tua, teman, atau pacar dan kesulitan memahami orang lain serta penurunan tanggung jawab sosial. Sedangkan untuk implikasi akademik yang timbul adalah rasa malas untuk menjalani sekolah atau kuliah yang akhirnya akan membawa implikasi negatif terhadap kegiatan akademik itu sendiri.

Adapun penelitian terdahulu tentang Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* Dengan Kecerdasan Emosional (Anggita, 2020). Hasil penelitian

ini menunjukkan terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional, dengan nilai $r = -0,506$ dan nilai $\text{Sig} = 0,014$ ($P < 0,05$). Artinya, semakin tinggi intensitas bermain *game online* remaja maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosinya. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain *game online* bagi seorang remaja maka kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.

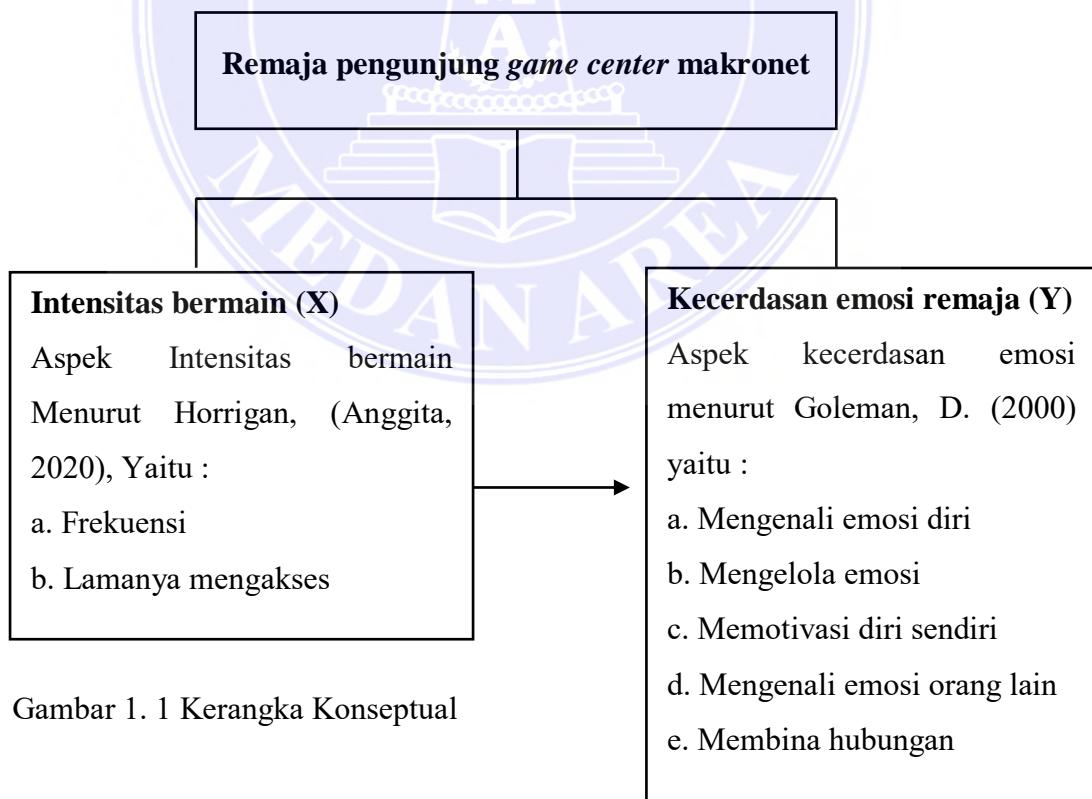
Hasil penelitian dengan judul *Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang* oleh (Heske, A. 2018) hasil penelitian adalah ada hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain *game online* kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang dibuktikan dengan koefisien korelasi sebesar $-0,617$ dan nilai $p = 0,000$ yang berarti bahwa Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain *game online* yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya, dan sebaliknya apabila semakin rendah intensitas bermain *game online* yang dimiliki siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang ada pada dirinya.

Hal ini juga diperkuat oleh penelitian yang berjudul *Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja*, Oleh Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dampak *game online mobile legends* sangat berpengaruh terhadap perilaku remaja yang memainkannya dan lingkungan di sekitarnya. Dampak *game online mobile legends* terhadap perilaku remaja. menimbulkan dampak positif dan negatif. Namun dari dampak tersebut yang lebih dominan adalah dampak negatif. Dampak negatif yang ditimbulkan yaitu dapat menyebabkan kecanduan, jika sudah kecanduan, biasanya

mereka akan menghabiskan waktunya bermain gadget hingga lupa waktu, tidak mematuhi orangtua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi, mudah emosi dan berkata kotor.

Hal tersebut jika dibiarkan akan berdampak buruk untuk masa depannya. Untuk itu, peran orangtua penting untuk mengantisipasi hal buruk tersebut. Berdasarkan hasil-hasil penelitian ini, diharapkan adanya kesadaran terhadap orangtua, dan khususnya remaja akan pentingnya dampak kecerdasan emosi bagi keberlangsungan kehidupan sehari-hari. Semakin baik kemampuan seseorang dalam mengenali, mengelola emosi, memotivasi diri dan orang lain serta membina hubungan, tentunya hal ini akan memberi dampak signifikan yang positif untuk kedepannya bagi diri sendiri dan orang lain.

2.4. Kerangka Konseptual



Gambar 1. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Tipe Penelitian

Pada penelitian ini digunakan metode penelitian kuantitatif. Creswell (2009), Metode-metode dalam penelitian kuantitatif pada umumnya melibatkan proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi data, serta penulisan hasil-hasil penelitian, berhubungan dengan identifikasi sampel dan populasi. Maka pada penelitian ini digunakan penelitian kuantitatif karena peneliti ingin mengetahui hubungan antara intensitas bermain dengan kecerdasan emosi pada remaja berdasarkan analisis data yang dikumpulkan.

3.2. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, variabel terikat adalah akibat adanya variabel bebas, variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. (Arikunto, 2007). Variabel-variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Bebas/Independen (X) : intensitas bermain
2. Variabel Terikat/ Dependen (Y) : *Kecerdasan emosi*

3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian bertujuan untuk mengarahkan variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian agar sesuai dengan metode pengukuran yang telah disiapkan. Menurut Azwar (2012) definisi operasional merupakan suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati. Adapun definisi

operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.3.1. Kecerdasan Emosi

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dapat bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati, dan berdoa. Pengukuran kecerdasan emosi ini menggunakan skala yang disusun oleh Goleman (2001) yaitu kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi, empati, dan keterampilan sosial.

Kecerdasan emosi dapat diketahui dengan skor yang diperoleh subjek setelah mengisi skala kecerdasan emosi. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek semakin tinggi kecerdasan emosinya sedangkan semakin rendah skor yang diperoleh maka semakin rendah pula kecerdasan emosinya.

3.3.2. Intensitas Bermain *Game Online*

Intensitas bermain *game online* didefinisikan sebagai frekuensi atau lamanya waktu seseorang dalam melakukan sesuatu untuk bersenang-senang dengan permainan komputer yang menggunakan internet dan dapat dilakukan oleh satu orang atau lebih yang bertujuan untuk mencari kesenangan. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online* Menurut Horrigan, (Anggita, 2020), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni:

a. Aspek frekuensi.

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

b. Lamanya Mengakses.

Aspek ini mempunyai arti penting karena berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain *game online*. Besarnya intensitas bermain *game online* dapat diketahui dari skor yang diperoleh subjek setelah mengisi skala. Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek semakin tinggi intensitasnya, dan semakin rendah skor yang diperoleh subjek semakin rendah pula intensitas bermain *game online*.

3.4. Subjek Penelitian

3.4.1. Populasi

Menurut A. Muri (2014), populasi adalah keseluruhan atribut dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini yang dijadikan populasi adalah 50 orang remaja yang masuk dalam kategori Remaja Pertengahan dan remaja akhir menurut Hurlock (2003) yakni berusia 16 – 21 tahun dan berjenis kelamin laki-laki yang bermain *game online* terutama *mobile legends* dan sering mengunjungi *game center* makronet sedikitnya 4 kali dalam seminggu.

3.4.2. Sampel

Menurut A. Muri (2014) Sampel adalah sebagian dari objek, manusia, atau kejadian yang mewakili Populasi. Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu nonprobability sampling dengan teknik *Quota sampling*. Alasannya karena proses pemilihan sampel penelitian dengan metode *Quota sampling* meningkatkan keefektifan penelitian dan dapat digeneralisasikan untuk seluruh populasi sehingga dalam hal ini perlu diketahui pula bahwa populasi untuk pengambilan sampel dipilih berdasarkan karakteristik dan sifat khusus dari anggota

populasi. Adapun sebagai contoh, dua kelompok responden yang berbeda dari suatu populasi dapat dibentuk berdasarkan jenis kelamin responden, dan selanjutnya peserta dapat dipilih berdasarkan usia atau faktor pendapatan dari informan penelitian. Adapun kriteria akan yang dijadikan sampel penelitian yaitu:

- a. Remaja Pertengahan dan remaja akhir menurut Hurlock (2003) yakni berusia 16 – 21 tahun dan berjenis kelamin laki-laki
- b. berstatus sosial sebagai pelajar, mahasiswa, dan pekerja
- c. frekuensi mengunjungi *game center* makronet sedikitnya 4 kali dalam seminggu.
- d. frekuensi bermain *game mobile legend* sedikitnya 2 hingga 3 kali dalam sehari
- e. frekuensi bermain *game mobile legend* dengan rentang 0-2 jam, 2-6 jam, dan rentang lebih dari 6 jam.

keseluruhan Jumlah sampel yang akan di ambil pada penelitian ini sebanyak 35 orang remaja yang keseluruhannya berjenis kelamin laki-laki, bermain *game online* MOBA khususnya *Mobile legend*, dan berasal dari status sosial antara pelajar sekolah menengah pertama hingga non – pelajar pekerja umum dan pekerja di pasar.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan metode skala, yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pernyataan yang diberikan pada responden dan dijawab langsung oleh responden sesuai dengan pendapat, keyakinan, atau keadaan dirinya. Sebagai alat ukur, skala psikologi memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari berbagai bentuk alat

pengumpulan data lainnya seperti angket, daftar isian, inventori, dan lain-lain. Meskipun dalam percakapan sehari-hari biasanya istilah skala dinamakan dengan istilah tes namun dalam pengembangan instrumen ukur, istilah tes digunakan untuk penyebutan alat ukur kemampuan kognitif, sedangkan skala lebih banyak dipakai untuk menamakan alat ukur aspek afektif (Azwar, S. (2012).

Skala yang digunakan dalam penelitian ini sesuai dengan konsep Skala Likert. Pada metode ini digunakan distribusi respon sebagai dasar penentuan nilai skalanya. Responden diminta untuk menyatakan tingkat kepentingan isi pernyataan dalam empat macam kategori jawaban. Kategori jawaban pada skala kecerdasan emosi yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dan kategori jawaban untuk skala intensitas bermain *game online* yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Skala yang akan digunakan dalam penelitian ini termasuk jenis skala langsung dan tertutup. Skala diberikan secara langsung dan subjek diminta untuk memilih salah satu dari alternatif jawaban yang telah disediakan. Adapun item-item dari skala tersebut disajikan dalam bentuk pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable*.

3.5.1. Menentukan Alat Ukur

Penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu :

a. Skala kecerdasan emosi

Skala kecerdasan emosi disusun untuk mengungkap sejauh mana kemampuan subjek untuk mengenali dan mengelola emosi diri. Skala ini disusun berdasarkan klasifikasi kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Goleman (2001) yang mencakup aspek-aspek kesadaran diri, pengaturan diri, motivasi diri, empati, dan

keterampilan sosial.

Skala kecerdasan emosi terdiri dari 37 pernyataan, skala ini disusun menggunakan skala Likert yang diadaptasi dengan 4 alternatif jawaban, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dengan skor masing-masing jawaban 4,3,2,1 untuk favourable. Sedangkan penelitian unfavourable bergerak dari 1, 2, 3, 4.

Tabel 1. 1 Distribusi Aitem Skala Kecerdasan Emosi Sebelum Uji Coba

No	Aspek Kecerdasan Emosional	No. Item		Jumlah Total
		Favourable	Unfavourable	
1.	Mengenali emosi diri	1, 8, 24,	7, 23,	5
2.	Mengelola emosi	3, 9, 17,	10, 16, 25, 33	7
3.	Memotivasi diri sendiri	4, 12, 18, 29, 34	2, 11, 19, 28, 35	10
4.	Mengenali emosi orang lain	30, 36,	5, 32, 37	5
5.	Membina hubungan	6, 15, 21, 27, 31	13, 14, 20, 22, 26,	10
	Total	18	19	37

b. Skala intensitas bermain

Alat ukur yang akan digunakan dalam skala intensitas bermain *game online* yang dibuat oleh peneliti, berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Horrigan, (Anggita, 2020), intensitas terdiri dari dua aspek, yakni:

a. Aspek frekuensi, Aspek frekuensi merujuk pada tingkatan atau seberapa sering subjek bermain *game online*.

b. lamanya mengakses, Aspek ini mempunyai arti penting karena mendeskripsikan berapa lama waktu yang digunakan seseorang untuk mengakses dan bermain *game online*.

Alat ukur ini digunakan untuk mengukur tingkat intensitas bermain *mobile legend* pada remaja. Skala intensitas bermain *game online mobile legend* terdiri dari 28 pernyataan, skala ini disusun menggunakan skala Likert yang diadaptasi dengan 4 alternatif jawaban, yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dengan skor masing-masing jawaban 4,3,2,1 untuk favourable. Sedangkan penelitian unfavourable bergerak dari 1, 2, 3, 4. Distribusi penyebaran aitem tiap-tiap dimensi pada skala intensitas bermain *game online* sebelum uji coba dapat dilihat pada Tabel 1. 2 berikut:

Tabel 1. 2 Distribusi Item Skala Intensitas bermain sebelum uji coba

No	Aspek Intensitas Bermain	No. Item		Jumlah Total
		<i>Favouriabile</i>	<i>Unfavouriabile</i>	
1.	Frekuensi	2, 3, 6, 9, 16, 21, 22, 26,	4, 11, 14, 20, 27,	13
2.	Lamanya Mengakses	1, 8, 10, 12, 17, 18, 23, 25, 28.	5, 7, 13, 15, 19, 24,	15
	Total	17	11	28

3.6. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

3.6.1. Validitas Alat Ukur

Menurut (Arikunto, 2007) Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2007). Penelitian ini memiliki dua variabel, yaitu variabel Intensitas bermain dan kecerdasan emosi. Arikunto.S (2007) menyatakan bahwa rumus yang digunakan untuk mengukur validitas instrumen adalah rumus yang dikemukakan oleh Pearson yang dikenal dengan rumus korelasi product moment dengan SPSS Versi 24,00.

3.6.2. Reliabilitas Alat Ukur

Realibilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabel dapat juga dikatakan kepercayaan, keberasilan, kejegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama dalam diri subjek yang diukur memang belum berubah (Azwar, 2012).

3.7. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah product moment dari Karl Pearson. Alasan digunakannya teknik korelasi ini karena pada penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat hubungan antara suatu variabel bebas dengan satu variabel terikat.

3.7.1. Uji Normalitas

Adapun maksud dari uji normalitas sebaran ini adalah untuk membuktikan bahwa penyebaran data-data penelitian yang menjadi pusat perhatian telah menyebar berdasarkan prinsip. Uji normalitas sebaran dianalisis dengan menggunakan uji *one sample kolmogorov-smirnov*. Sebagai kriteria apabila $p > 0,05$ maka sebarannya dikatakan normal, sebaliknya apabila $p < 0,05$ sebarannya dinyatakan tidak normal (Hadi, S. 2000).

3.7.2. Uji Linearitas

Uji linieritas dimaksudkan untuk mengetahui derajat hubungan variabel bebas terhadap variabel terikat. Artinya apakah intensitas bermain *game mobile legend* dapat menerangkan adanya hubungan terhadap kecerdasan emosi remaja yaitu meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu Y (kecerdasan emosi remaja) seiring

dengan meningkatnya atau menurunnya nilai sumbu X (intensitas bermain).
Sebagai criteria apabila $p \text{ beda} < 0,05$ maka dinyatakan mempunyai hubungan linier
(Hadi, S. 2000).



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan kecerdasan emosi pada remaja di *game center* makronet dimana $r_{xy} = 0,720$; $p = 0,000 < 0,050$. Artinya semakin tinggi intensitas bermain, maka semakin rendah tingkat kecerdasan emosi remaja, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain, maka semakin tinggi tingkat kecerdasan emosi pada remaja. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka hipotesis penelitian ini “diterima”.
2. Adapun koefisien determinan (r^2) dari hubungan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y) adalah sebesar 0,518. Ini menunjukkan bahwa Kecerdasan emosi dipengaruhi oleh Tingkat intensitas bermain.
3. Intensitas bermain sebesar 51,8% secara signifikan mempengaruhi kecerdasan emosi. dengan koefisien r_{xy} sebesar -0,720 dan menunjukkan bahwa ada hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain *game online mobile legend* dengan kecerdasan emosi.
4. Melihat hasil penelitian ini diketahui juga bahwa intensitas bermain secara umum dinyatakan tinggi dan kecerdasan emosi dinyatakan rendah. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata empirik bahwa intensitas bermain tergolong tinggi, yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata empirik

intensitas bermain (68,37) lebih besar daripada nilai rata-rata hipotetiknya (50). Kecerdasan emosi tergolong rendah yang ditunjukkan oleh nilai rata-rata empirik (57,06) lebih kecil daripada nilai rata-rata hipotetiknya (72,5).

5.2 Saran

Sejalan dengan kesimpulan yang telah dibuat, maka berikut ini dapat diberikan beberapa saran, antara lain:

5.2.1. Saran Kepada Remaja :

1. Latihan mengekspresikan emosi.

Pelajari dan terapkan tentang bagaimana cara mengekspresikan emosi marah, takut, sedih, senang dan emosi cinta secara tidak berlebihan, melalui buku maupun sumber edukasi di internet.

2. Belajar mengekspresikan emosi negatif dengan cara yang baik. seperti, melakukan kegiatan menulis atau menggambar sebagai bentuk ungkapan emosi negatif yang ada, hal ini bertujuan untuk mengekspresikan emosi negatif agar tidak meledak-ledak.

3. Dorong diri untuk mengikuti kegiatan yang bermanfaat

Sibukan diri membangun pertemanan dan komunikasi yang baik dengan orang-orang yang memiliki hobi sama misal, kelompok belajar ilmiah, teatrical dan kesenian. Hal ini akan melatih kemampuan berhubungan dengan orang lain, berusaha beradaptasi dengan beraneka ragam sifat teman-teman baru. Sehingga terhindar dari gejolak emosi negatif, yang akhirnya meluapkan energi berlebih pada hal-hal yang merugikan diri sendiri dan orang lain.

4. Menulis catatan harian

mulailah mencoba menulis pengalaman sehari-hari, serta apa yang dirasakan. Melalui catatan harian tersebut, kita akan belajar mengenali diri sendiri. Ketika membaca ulang tulisan-tulisan yang telah dibuat, kita akan diingatkan bagaimana interaksi kita dengan orang lain. Hal ini sangat baik dijadikan sarana latihan memahami perasaan orang lain.

5. Mempertajam Rasa Empati

Tingkat empati termasuk bagian yang harus terus diasah untuk meningkatkan kecerdasan emosional remaja, untuk melatih nya, coba pahami perasaan apa yang tengah coba disampaikan oleh orang lain lewat perilaku dan kata-katanya, pahami apa penyebabnya ia merasa seperti itu, dan mengapa orang lain tidak merasakan perasaan yang sama dengan orang itu.

6. Mengenali Reaksi Tubuh

Coba kenali reaksi tubuh ketika mengalami gejolak emosi tertentu. Misalnya gemetar saat merasa sangat marah. Jika kita sudah mengenali reaksi tubuh kita sendiri maka akan lebih mudah untuk menyadari apa yang dirasakan pada kondisi tertentu dan bagaimana menanganinya.

7. Belajar Memotivasi

Belajar memotivasi orang lain, karena memiliki kemampuan memotivasi orang lain adalah salah satu tanda tingginya kecerdasan emosional seseorang. Dan hal tersebut berkaitan erat dengan rasa empati, yaitu memahami perasaan dan emosi orang lain.

5.2.2. Saran kepada para pengusaha *game center*

- a. Memperketat aturan di lokasi seperti menempelkan poster yang melarang adanya keributan serta merusakkan fasilitas *game center*.
- b. Melarang siswa remaja yang masih menggunakan atribut sekolah untuk bermain, terlebih saat jam belajar.
- c. Meminta penjaga *game center* untuk menegur apabila ada remaja yang saling memaki teman nya saat bermain.

5.2.3. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Bagi peneliti selanjutnya, sebaiknya mencari literature terbaru tentang teori kecerdasan emosional dan intensitas bermain permainan online.
- b. Lebih memperhatikan proses pengisian kuisisioner agar data yang di dapat lebih valid, khususnya pada lokasi penelitian seperti *game center* dan pusat kesenangan anak remaja lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, D. (2004). *Psikologi Perkembangan dewasa muda* Jakarta : PT. Gramedia wida sarana.
- Agustin, S.S. 2021. *Hadiah fantasatis mobile legend M3 world* <https://www.liputan6.com/teknoread/4652812/fantastis-hadiah-mobile-legends-m3-world-championship-sebesar-rp-114-miliar>
- Ali, M. dan Asrori, M. 2009. Psikologi Remaja. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : PT. Pilar Media
- Alsa, A. 2003. *Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif serta Kombinasinya dalam Penelitian Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Andy, T. Ed.D (2018), Psikologi perkembangan: Aura Publishing
- Anggita, A. 2020. *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*, Jurnal Psikoborneo Vol 8, No 1, 2020: 40-47 <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/> [diakses pada 11 oktober 2022].
- Anonim. 2022. Perkembangan Psikologi, Sumber <https://psikologi.uma.ac.id/perkembangan-psikologi-remaja-dan-cara-memahaminya/> [diakses pada 11 September 2022].
- Arikunto, S. 2007. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bina Aksara
- Azwar, S. (2012). Penyusunan Skala Psikologi Edisi 2. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.
- Chaplin, J. P. 2011 *Kamus Lengkap Psikologi* (Terjemahan). Jakarta : P.T. Raya Grafindo Persada.
- Cresswell. J.W 2009. *Research pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta : Pustaka belajar
- Dhea, R. 2012 *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di Yogyakarta*. Skripsi Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/>.
- Dosen Tim. (2017), Pedoman Penyusunan Skripsi (Tidak Diterbitkan). Fakultas Psikologi Medan Area.
- Goleman, D 2001. *Kecerdasan Emosi : Mengapa EI Lebih Penting Daripada IQ*. Hermaya, T. (penerjemah). Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. 2000. *Working With Emotional Intelligence (Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi)*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Gottman, Ph. D. dan Declaire 2001. *Kiat-kiat Membesarkan Anak Yang Memiliki Kecerdasan Emosional*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hadi, S. 2000, Teknik Penyusunan Skala Ukur. Yogyakarta: Penerbit Pusat Penelitian Kependudukan Universitas Gajah Mada.
- Heske, A. 2018 *Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Muhammadiyah 5 Palembang*. Skripsi Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang.
- Hurlock, E.B. (2003). *Perkembangan Anak* (Penerjemah: Tjandrasa, M). Jakarta: Erlangga.
- Juliani P, (2009). Psikologi Perkembangan Anak *Dalam Workshop Urban Neighbourhood And Children Space*. [_https://publikasiilmiah.ums.ac.id/WUNCS.html](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/WUNCS.html) [05 – 07 Agustus 2009].
- M. Adfebriansyah (2021). *mobile legend resmi masuk sea games*, Diakses tanggal 10 oktober 2022 <https://www.kompasiana.com/mobile-legends-resmi-sebagai-cabang-olah-raga-yang-diminati-masyarakat-di-dunia-dan-sudah-resmi-masuk-sea-games.html> [diakses pada 11 oktober 2022].
- Martin, A.D. 2005. Emotional Quality Management: Refleksi, Revisi dan Revitalisasi Hidup melalui Kekuatan Emosi, cetakan ke-3, HR Excellency, Jakarta.
- Muri, Y.A. 2014. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan Edisi pertama, Jakarta : Prenada Media Grup
- Putri , R. C. S. ., Budiyono, & Kokotiasa , W. . (2021). Dampak *Game Online Mobile Legends* terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. Retrieved from <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Santrock, J.W. (2002). *Life Span Development (Perkembangan Masa Hidup, Jilid 2, Penerjemah: Chusairi dan Damanik)*. Jakarta: Erlangga.
- Santrock, JW. 2003. *Adolescence: Perkembangan Remaja*. Jakarta: Erlangga
- Shapiro, E. Lawrance. 2001. *Mengajarkan Emotional Intelligence Pada Anak*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Stein, J. S. & Book, E. H. 2004. *Ledakan EQ : Lima belas Prinsip dasar Kecerdasan Emosional. Meraih Sukses (Terjemahan)*. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suharsono. 2002. *Melejitkan IQ, IE, Dan IS*. Jakarta. Inisiasi Press.

Suharsono. 2003. *Mencerdaskan Anak*. Jakarta. Inisiasi Press.

Sultoni, M. 2018 *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Yang Mengandung Unsur Kekerasan Dengan Perilaku Agresi Pada Remaja Akhir Laki-Laki Di Salatiga*. Skripsi Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga. <https://repository.uksw.edu/bitstream/>

Wibisono, S. 2010. "Kegemaran Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa". Naskah Publikasi fakultas psychology UII, Volume 1, nomor 1, 53-64.3 Yogyakarta 2010

Yudrik, Y. 2011. Psikologi Perkembangan. Jakarta : Prenadamedia Group

_____ *File pdf game online* <https://text-id.123dok.com>

_____ <https://dp3appkb.bantulkab.go.id/news/6-tips-menumbuhkan-kecerdasan-emosional-eq-anak-emosional-remaja>

_____ <https://eprints.radenfatah.ac.id>

_____ <https://helo sehat.com/mental/mental-lainnya/meningkatkan-eq>

_____ <https://psikologi.uma.ac.id/ternyata-kecerdasan-emosional-memegang-peran-penting-dalam-kesuksesan-seseorang/>

_____ <https://repository.uma.ac.id>

_____ <https://www.educenter.id/cara-efektif-meningkatkan-kecerdasan>

_____ <https://www.pdfdrive.com/psikologi-perkembangan-dewasa-muda-e147495811.html>



LAMPIRAN



LAMPIRAN A
Distribusi data intensitas bermain

Distribusi Data Variabel Bebas (X) Intensitas Bermain																					
NO	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 11	Q 12	Q 14	Q 15	Q 17	Q 18	Q 19	Q 20	Q 23	Q 26	Q 28	total
1	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	65
2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	72
3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	67
4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	71
5	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	3	67
6	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	74
7	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	63
8	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	72
9	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	68
10	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	75
11	4	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	63
12	2	3	2	2	1	2	1	1	1	2	3	3	2	2	1	1	3	3	1	1	37
13	4	4	3	4	4	3	2	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	66
14	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	73
15	4	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	64
16	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	72
17	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	66
18	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	74
19	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	68
20	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	71
21	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	62
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	69
23	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	3	2	3	70
24	4	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	70
25	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	75
26	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	73
27	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	69
28	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	72
29	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	64
30	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	71
31	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	2	3	66
32	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	75
33	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	2	3	71
34	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	68

35	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	2	3	4	3	4	3	70
----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----





LAMPIRAN B
Distribusi Data Kecerdasan Emosi

Distribusi Data Variabel Terikat (Y) Kecerdasan Emosi																															
NO	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q13	Q14	Q15	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q25	Q26	Q27	Q29	Q30	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	total	
1	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	3	1	1	3	1	1	55	
2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	48	
3	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	60	
4	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	50	
5	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	60	
6	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	45	
7	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	2	2	3	2	2	61	
8	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	45	
9	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	3	1	1	57	
10	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	49	
11	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	60	
12	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	3	2	4	2	3	98	
13	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	65	
14	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	48	
15	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	1	1	3	1	2	3	1	1	56	
16	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	48	
17	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	1	3	3	3	3	64	
18	3	2	3	2	3	1	1	2	2	3	1	2	1	3	1	3	1	2	1	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	61	
19	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	1	2	3	2	3	62	
20	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	45	
21	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	3	1	1	57	
22	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	52	
23	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	1	2	3	1	2	3	1	1	57	
24	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	81
25	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	65	
26	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	48	
27	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	60	
28	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	1	1	44	
29	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	1	2	3	3	3	63	
30	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	48	
31	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	60	
32	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	2	2	3	2	2	2	51	
33	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	2	2	3	1	2	3	2	2	60	
34	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	49	
35	3	1	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	1	3	1	3	2	2	1	3	1	3	2	3	2	3	3	3	3	65	



Intensitas Bermain Reliability Statistics

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.857	.884	28

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	3.9143	.37349	35
VAR00002	3.9429	.23550	35
VAR00003	3.2571	.50543	35
VAR00004	3.3429	.53922	35
VAR00005	3.2857	.62174	35
VAR00006	3.5714	.55761	35
VAR00007	2.4857	.65849	35
VAR00008	3.5143	.65849	35
VAR00009	3.1714	.56806	35
VAR00010	3.2571	.44344	35
VAR00011	3.7143	.51856	35
VAR00012	3.5143	.50709	35
VAR00013	2.5429	.50543	35
VAR00014	3.9429	.23550	35
VAR00015	3.9143	.37349	35
VAR00016	1.9429	1.05560	35
VAR00017	3.0571	.33806	35
VAR00018	2.5429	.65722	35
VAR00019	3.4000	.65079	35
VAR00020	3.9143	.28403	35
VAR00021	2.4571	.50543	35
VAR00022	2.4571	.61083	35
VAR00023	3.4286	.50210	35
VAR00024	3.4571	.61083	35
VAR00025	2.6571	.63906	35
VAR00026	3.0571	1.05560	35
VAR00027	2.4571	.61083	35
VAR00028	3.4000	.65079	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	85.6857	50.928	.751	.	.847
VAR00002	85.6571	52.997	.589	.	.853
VAR00003	86.3429	51.761	.420	.	.852
VAR00004	86.2571	51.255	.456	.	.851
VAR00005	86.3143	50.810	.437	.	.851
VAR00006	86.0286	49.440	.678	.	.845
VAR00007	87.1143	49.928	.506	.	.849
VAR00008	86.0857	51.081	.378	.	.853
VAR00009	86.4286	49.605	.643	.	.846
VAR00010	86.3429	54.232	.098	.	.860
VAR00011	85.8857	48.928	.810	.	.842
VAR00012	86.0857	51.375	.473	.	.851
VAR00013	87.0571	56.291	-.195	.	.867
VAR00014	85.6571	52.938	.606	.	.852
VAR00015	85.6857	50.869	.762	.	.847
VAR00016	87.6571	49.879	.273	.	.863
VAR00017	86.5429	52.432	.516	.	.852
VAR00018	87.0571	50.055	.493	.	.850
VAR00019	86.2000	47.400	.809	.	.839
VAR00020	85.6857	53.281	.412	.	.854
VAR00021	87.1429	54.361	.061	.	.861
VAR00022	87.1429	54.303	.044	.	.863
VAR00023	86.1714	51.676	.435	.	.852
VAR00024	86.1429	54.303	.044	.	.863
VAR00025	86.9429	53.291	.147	.	.861
VAR00026	86.5429	46.079	.550	.	.849
VAR00027	87.1429	54.303	.044	.	.863
VAR00028	86.2000	47.576	.788	.	.839

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
89.6000	55.071	7.42096	28



Kecerdasan Emosi Reliability Statistics

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.941	.947	37

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	2.6286	.54695	35
VAR00002	1.1429	.49366	35
VAR00003	2.6286	.54695	35
VAR00004	2.0857	.37349	35
VAR00005	2.6286	.54695	35
VAR00006	1.1429	.60112	35
VAR00007	1.6571	.68354	35
VAR00008	2.0571	.33806	35
VAR00009	2.0857	.37349	35
VAR00010	2.6286	.54695	35
VAR00011	1.6571	.68354	35
VAR00012	1.5429	.61083	35
VAR00013	2.0286	.16903	35
VAR00014	1.0857	.37349	35
VAR00015	2.6286	.54695	35
VAR00016	1.5143	.56211	35
VAR00017	1.4857	.50709	35
VAR00018	1.9429	.23550	35
VAR00019	1.0857	.37349	35
VAR00020	2.6286	.54695	35
VAR00021	1.6571	.68354	35
VAR00022	2.0286	.16903	35
VAR00023	1.1143	.40376	35
VAR00024	1.5429	.61083	35
VAR00025	2.6286	.54695	35
VAR00026	1.1429	.35504	35
VAR00027	1.9714	.70651	35
VAR00028	2.4571	.56061	35
VAR00029	2.0571	.41606	35
VAR00030	2.6286	.54695	35
VAR00031	2.1143	.40376	35
VAR00032	1.2571	.44344	35
VAR00033	1.3714	.59832	35
VAR00034	2.2000	.53137	35
VAR00035	2.6286	.54695	35
VAR00036	1.8571	.64820	35
VAR00037	1.9714	.70651	35

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00002	69.7714	109.123	.856	.	.937
VAR00003	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00004	68.8286	111.264	.862	.	.937
VAR00005	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00006	69.7714	107.064	.866	.	.936
VAR00007	69.2571	106.491	.797	.	.937
VAR00008	68.8571	113.008	.706	.	.939
VAR00009	68.8286	111.264	.862	.	.937
VAR00010	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00011	69.2571	106.491	.797	.	.937
VAR00012	69.3714	114.829	.229	.	.942
VAR00013	68.8857	115.575	.714	.	.940
VAR00014	69.8286	111.264	.862	.	.937
VAR00015	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00016	69.4000	117.424	.038	.	.944
VAR00017	69.4286	119.134	-.108	.	.944
VAR00018	68.9714	117.734	.080	.	.942
VAR00019	69.8286	111.264	.862	.	.937
VAR00020	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00021	69.2571	106.491	.797	.	.937
VAR00022	68.8857	116.457	.469	.	.941
VAR00023	69.8000	112.400	.658	.	.939
VAR00024	69.3714	114.829	.229	.	.942
VAR00025	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00026	69.7714	113.711	.576	.	.939
VAR00027	68.9429	108.997	.590	.	.939
VAR00028	68.4571	118.844	-.079	.	.945
VAR00029	68.8571	113.479	.513	.	.940
VAR00030	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00031	68.8000	116.871	.133	.	.942
VAR00032	69.6571	115.232	.291	.	.941
VAR00033	69.5429	108.667	.735	.	.937
VAR00034	68.7143	114.387	.311	.	.941
VAR00035	68.2857	110.269	.664	.	.938
VAR00036	69.0571	113.232	.330	.	.942
VAR00037	68.9429	108.997	.590	.	.939

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
70.9143	118.198	10.87191	37





Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
KecerdasanEmosi	35	57.06	10.702	44	98
IntensitasBermainGame	35	68.37	6.598	37	75

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		KecerdasanEmosi	IntensitasBermainGame
N		35	35
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	57.06	68.37
	Std. Deviation	10.702	6.598
	Absolute	.172	.160
Most Extreme Differences	Positive	.172	.158
	Negative	-.111	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		1.017	.944
Asymp. Sig. (2-tailed)		.253	.334



Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
KecerdasanEmosi * IntensitasBermainGame	35	100.0%	0	0.0%	35	100.0%

Report

KecerdasanEmosi

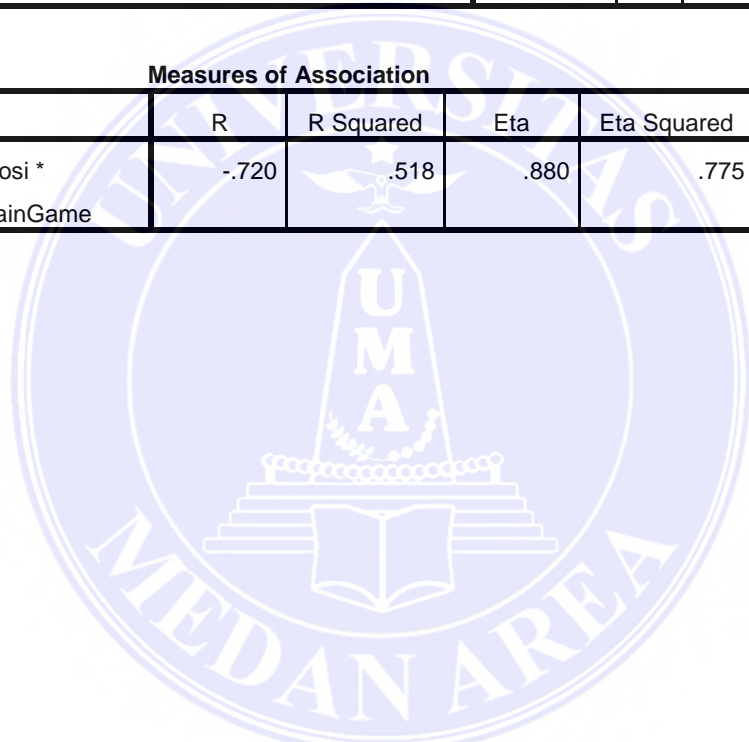
IntensitasBermainGame	Mean	N	Std. Deviation
37	98.00	1	.
62	57.00	1	.
63	60.50	2	.707
64	59.50	2	4.950
65	55.00	1	.
66	63.00	3	2.646
67	60.00	2	.000
68	56.00	3	6.557
69	56.00	2	5.657
70	67.67	3	12.220
71	50.75	4	6.500
72	46.25	4	2.062
73	48.00	2	.000
74	53.00	2	11.314
75	55.00	3	8.718
Total	57.06	35	10.702

ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KecerdasanEmosi * IntensitasBermainGame	(Combined)	3018.719	14	215.623	4.928	.001
	Between Groups	2016.723	1	2016.723	46.088	.000
	Linearity		3			
	Deviation from Linearity	1001.996	13	77.077	1.761	.124
	Within Groups	875.167	20	43.758		
Total		3893.886	34			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
KecerdasanEmosi * IntensitasBermainGame	-.720	.518	.880	.775

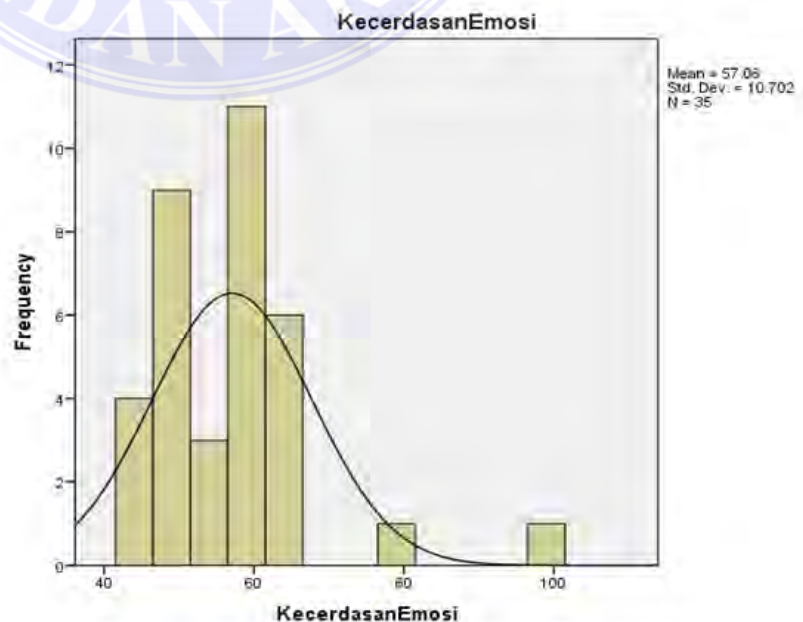
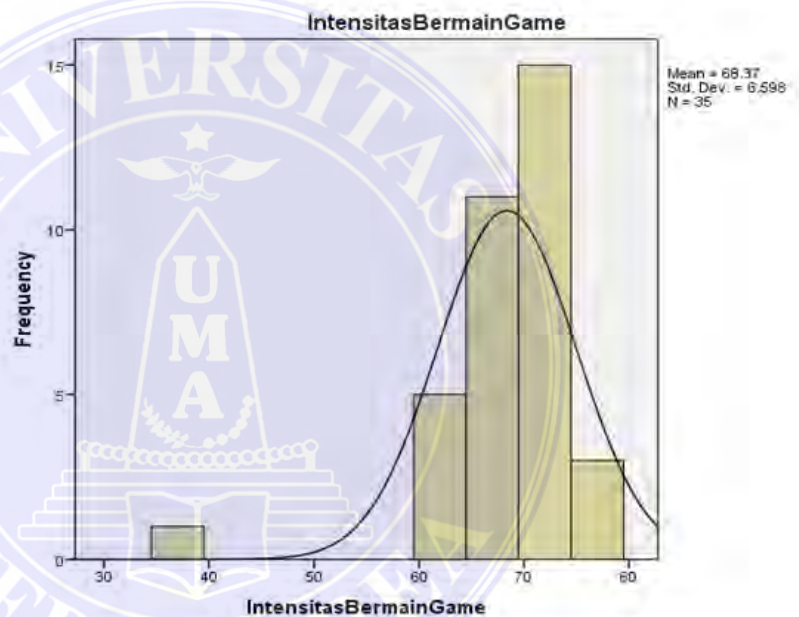




Correlations

		KecerdasanEmosi	IntensitasBermainGame
KecerdasanEmosi	Pearson Correlation	1	-.720**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	35	35
IntensitasBermainGame	Pearson Correlation	-.720**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	35	35

Histogram





ANGKET TRY OUT

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh, salam sejahtera bagi kita.

Saya Mahasiswa Universitas Medan Area memohon kesediaan Saudara untuk dapat meluangkan waktu sejenak guna menanggapi sejumlah pernyataan yang Saya lampirkan pada angket berikut ini.

Mohon diperhatikan : untuk semua jawaban yang diberikan adalah BENAR. Semua informasi yang tertulis dilembar ini bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk keperluan akademik. Partisipasi Saudara dalam menjawab pernyataan merupakan sumbangan yang besar dalam penelitian ini.

Saya mengucapkan terima kasih atas partisipasi Saudara yang sangat bermakna bagi kelancaran penelitian ini.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, 15 Oktober 2023

Muhammad Aldris

IDENTITAS SUBJEK

Nama (boleh inisial) :
 Usia : tahun
 Jenis Kelamin : L / P (lingkarin salah satu)
 Game yang dimainkan : Mobile Legend Bang – Bang

PETUNJUK

Bacalah setiap pernyataan dengan seksama kemudian berikan jawaban Saudara pada lembar jawaban disetiap pernyataan tersebut dengan cara mencontreng (√). Masing-masing pernyataan terdiri dari 4 kemungkinan jawaban, yaitu :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Cara mengerjakan :

Berilah tanda *check* (√) pada jawaban yang sesuai dan yang paling cocok dengan keadaan saudara saat ini, berikan jawaban dengan benar dan jujur .
 Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	SS
1	Saya suka <i>game mobile legend</i>	√			

VARIABEL KECERDASAN EMOSI

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sadar akan apa yang saya rasakan saat bermain game <i>mobile legend</i>				
2.	Saya sulit untuk dapat menerima keadaan diri saya apa adanya.				
3.	Saya akan mempertimbangkan terlebih dahulu setiap melakukan sebuah tindakan.				
4.	Saya percaya pada kemampuan saya untuk menghadapi sebagian besar masalah.				
5.	Saya sangat sulit untuk mengerti perasaan orang lain dalam berbagai hal.				
6.	Saya mudah mencari teman.				
7.	Sulit bagi saya untuk menggambarkan perasaan saya.				
8.	Saya tahu alasan-alasan tertentu yang membuat saya sakit hati.				
9.	Saya tetap tenang meskipun dalam situasi yang sulit.				
10.	Saya masih sulit dalam hal menguasai diri dan menahan perasaan saya.				
11.	Saya lebih banyak dihantui perasaan takut gagal, daripada pengharapan untuk sukses.				
12.	Ketika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan, saya tidak membiarkan diri saya hanyut dalam kekecewaan.				
13.	Saya merasa kurang dapat menerima pendapat orang lain yang berbeda dengan pendapat saya.				
14.	Saya merasa segan berbicara dengan orang yang belum saya kenal.				
15.	Saya mudah menyesuaikan diri dengan situasi baru.				
16.	Saya sulit mengontrol diri ketika mengalami kemarahan.				
17.	Ketika orang lain membuat lelucon tentang diri saya, saya dapat menerimanya dengan tenang.				
18.	Saya tidak akan menyerah bila terjadi kegagalan.				
19.	Saya merasa takut untuk mencoba lagi bila saya pernah gagal dalam pekerjaan yang sama.				
20.	Saya kurang berminat untuk menjadi pendengar dalam pembicaraan bersama teman-teman jika kurang bermanfaat.				
21.	Cukup mudah bagi saya untuk mengungkapkan pendapat saya kepada orang lain.				
22.	Saya merasa kurang nyaman ketika berkenalan dengan orang baru.				
23.	Saya sering merasa tidak bahagia meskipun saya tidak tahu alasannya.				

24.	Saya telah banyak belajar tentang diri sendiri dengan memahami perasaan saya.				
25.	Saya tidak perlu belajar dari pengalaman untuk menyelesaikan masalah saya.				
26.	Saya mengalami kesulitan menyesuaikan diri dengan teman-teman dilingkungan yang baru.				
27.	Saya dapat menempatkan diri saya dalam berbagai macam situasi.				
28.	Saya berlarut-larut menyesali perbuatan yang membuat saya tidak merasa bahagia.				
29.	Saya memiliki semangat yang sangat besar untuk menghadapi hidup.				
30.	Saya dapat memahami perasaan seseorang ketika dia mendapat kesusahan.				
31.	Saya bisa menyesuaikan diri bila suasana berubah.				
32.	Saya merasa terkucil bila diacuhkan oleh teman teman dalam pergaulan sehari-hari.				
33.	Saya sulit untuk mengungkapkan perasaan saya yang paling dalam.				
34.	Saya benar-benar dapat mengakui kesalahan yang pernah saya lakukan.				
35.	Saya merasa ragu ketika menghadapi rintangan dalam mengerjakan sesuatu.				
36.	Saya dapat merasakan kebahagiaan yang dirasakan oleh teman-teman saya.				
37.	Saya diam saja seolah tidak tahu ketika teman saya sedang sedih				

VARIABEL INTENSITAS BERMAIN

Berikan tanda *check* (✓) pada jawaban yang Saudara anggap paling sesuai dengan keadaan Saudara sendiri.

Keterangan jawaban :

SS = Sangat Setuju

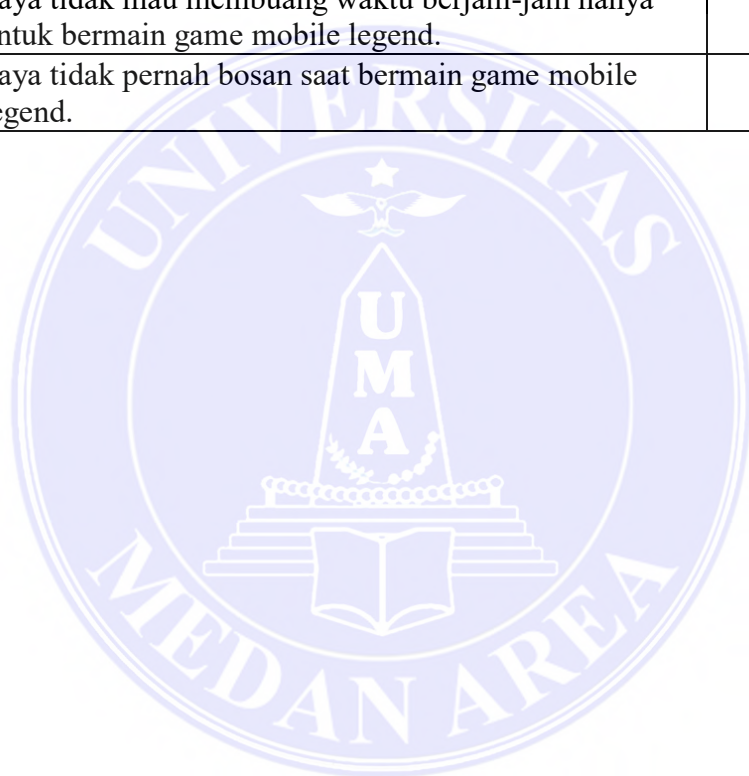
S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	S	S	TS	STS
1.	Saya senang bermain game online mobile legend, sebab itu membuat saya merasa tertantang.				
2.	Saya merasa tertantang ketika sedang melawan musuh besar dalam game mobile legend yang saya mainkan.				
3.	Dalam sehari, saya bermain game mobile legend selama 2-6 jam.				
4.	Saya tidak betah duduk berjam-jam dengan hanya bermain game online mobile legend				
5.	Saya mudah merasa bosan saat sedang bermain game online mobile legend.				
6.	Waktu luang saya sering saya gunakan untuk bermain game online mobile legend.				
7.	Saya sering kali kurang memahami isi (cerita) dari game mobile legend yang saya mainkan.				
8.	Saya suka memperhatikan adegan-adegan keras yang diperankan tokoh dalam game mobile legend				
9.	Saya betah duduk berjam-jam dengan hanya bermain game online mobile legend.				
10.	Saya menghabiskan beberapa model pertandingan pada game mobile legend				
11.	Saya jarang bermain game mobile legend.				
12.	Ketika saya bermain game mobile legend, saya lebih memilih tipe permainan yang banyak adegan pertempuran daripada tipe yang lain nya.				
13.	Saya mudah menyerah ketika mengalami kesulitan menyelesaikan misi dalam game mobile legend yang saya mainkan.				
14.	Saya bermain game mobile legend kurang dari 2 kali dalam sebulan.				
15.	Saya sering merasa bosan ketika bermain game online mobile legend.				
16.	Saya bermain game online mobile legend setiap hari.				
17.	Ketika akan memainkan game, saya lebih memilih untuk memainkan game yang mengandung unsur pertempuran.				
18.	Saya suka berkhayal menjadi tokoh dalam game mobile legend kesukaan saya.				
19.	Saya mudah merasa bosan saat bermain game online mobile legend				
20.	Saya sudah tidak bermain game mobile legend sejak 2 tahun yang lalu.				

21.	Maksimal waktu yang saya gunakan untuk bermain game mobile legend dalam sehari sekitar 6 jam.				
22.	Saya selalu menyempatkan diri untuk bermain mobile legend setiap pulang dari sekolah.				
23.	Saya suka bermain game yang peran utamanya selalu memakai senjata seperti senapan, kapak, dan pedang.				
24.	Saya sering kurang memahami strategi yang harus saya gunakan saat bermain game mobile legend.				
25.	Memahami strategi permainan dalam game online sangat mudah bagi saya.				
26.	Saya bermain game mobile legend sampai larut malam.				
27.	Saya tidak mau membuang waktu berjam-jam hanya untuk bermain game mobile legend.				
28.	Saya tidak pernah bosan saat bermain game mobile legend.				







UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS PSIKOLOGI

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 ☎ (061) 7368012 Medan 20223
Kampus II : Jalan Seliabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 ☎ (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.uma.ac.id E-Mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 995/FPSI/01.10/V/2023
Lampiran : -
Hal : Penelitian

2 Mei 2023

Yth. Bapak/Ibu Pengelola
Game Center Makronet MMTK Blok D, 14
di
Tempat

Dengan hormat, bersama ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami:

Nama : **Muhammad Aldris**
NPM : **168600314**
Program Studi : Ilmu Psikologi
Fakultas : Psikologi

untuk melaksanakan pengambilan data di **Game Center Makronet MMTK Blok D, 14, Jl. Williem Iskandar, Komplek MMTK Blok D, No. 14 Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang** guna penyusunan skripsi yang berjudul **"Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Di Game Center Makronet MMTK Medan"**.

Perlu kami informasikan bahwa penelitian dimaksud adalah semata-mata untuk tulisan ilmiah dan penyusunan skripsi, yang merupakan salah satu syarat bagi mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian Sarjana Psikologi di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.

Sehubungan dengan hal tersebut kami mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan kemudahan dalam pengambilan data yang diperlukan, dan apabila telah selesai melakukan penelitian maka kami harapkan Bapak/Ibu dapat mengeluarkan Surat Keterangan yang menyatakan bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan pengambilan data pada Instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Pendidikan, Penelitian Dan
Kerjasama Dengan Masyarakat



Dr. Nur Hafidha, S.Psi, MM, M.Psi, Psikolog

Tembusan
- Mahasiswa Ybs
- Arsip





LAMPIRAN J
Surat Keterangan Selesai Penelitian



GAME CENTER MAKRONET

Alamat : Jln. Williem Iskandar, kompleks MMTC Blok D, No. 14

Medan, 26 Mei 2023

No : 122/ makronet/05/2023.

Lamp :-

Hal : Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengelola game center makronet, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **Muhammad Aldris**
NIM / NPM : **16.860.00314**
Tempat Tgl. Lahir : **Sawit Seberang, 17 Juli 1998**
Program Studi/Jurusan : **Psikologi/Psikologi Perkembangan**
Alamat : **Jl. Bilal No.135 D.**

Benar telah melakukan penelitian di game center makronet MMTC yang berjudul "HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LENGEND DENGAN KECERDASAN EMOSI PADA REMAJA DI GAME CENTER MAKRONET MMTC MEDAN"

Demikian Surat Keterangan ini kami perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 26 Mei 2023



