



**PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL SISWA/I
DI MAN 1 MUKOMUKO**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program
Sarjana (S1) Pada Program Studi Psikologi**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
SALSABILA JIHAN HAURA

NIM. 46120010159

**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2024

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Jihan Haura

NIM : 46120010159

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap
Kecerdasan Emosional Siswa/i di MAN 1 Mukomuko

Menyatakan bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana

Jakarta, 16 Agustus 2024



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Salsabila Jihan Haura

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Salsabila Jihan Haura
NIM : 46120010159
Program Studi : Psikologi
Judul Laporan Skripsi : Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa/i di MAN 1 Mukomuko

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Hifzah Nur, S.Psi., M.Ed.
NIDN : 0322047809

()

Ketua Penguji : Fatma Nur Aqmarina, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0330018602

()

Penguji I : Ade Ubaidah, M.Psi., Psikolog
NIDN : 0315068006

()

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 23 Agustus 2024

Mengetahui,

Dekan Fakultas Psikologi



Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D.

Ketua Program Studi Psikologi



Karisma Riskinanti, M.Psi., Psikolog

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa telah menganugerahkan rahmat, dan hidayah-Nya kepada penulis dalam rangka menyelesaikan karya TA dengan judul **“PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA/I DI MAN 1 MUKOMUKO”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Psikologi (S.Psi) pada program studi Psikologi di Universitas Mercu Buana Jakarta.

Dalam menyusun TA ini penulis merasa bersyukur atas bantuan dan dorongan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak yang telah membantu terselesaikannya TA penulis dengan baik. Oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Ibu Laila Meiliyandrie Indah Wardani, Ph.D selaku Dekan pada Fakultas Psikologi, Direktur Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana.
3. Ibu Yenny M.Psi., Psikolog selaku Wakil Dekan Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Direktur Program Pascasarjana Universitas Mercu Buana.
4. Ibu Karisma Riskinanti M.Psi. Psikolog selaku Ketua Program Studi Psikologi Universitas Mercu Buana.
5. Ibu Prahastia Kurnia Putri, M.Psi., Psikolog selaku Sekretaris Program Studi I Psikologi Universitas Mercu Buana.
6. Bapak Dhani Irmawan, S.Psi., M.Sc selaku Sekretaris Program Studi II Psikologi Universitas Mercu Buana
7. Ibu Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed selaku Dosen Pembimbing TA atas bimbingan, kesabaran, saran dan dukungan yang sangat berharga selama tahap penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Wenny Hikmah Syahputri, M.Psi., Psikolog selaku Dosen Pembimbing Akademik saya sejak awal menempuh bangku kuliah hingga saat ini.
9. Ibu Dr. Arie Suciyana Sriyanto, S.Si., M.Si selaku Dosen Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir atas koreksi, arahan, dan masukan yang berharga dalam penilaian terhadap tugas akhir ini.

10. Seluruh Dosen Fakultas Psikologi Universitas Mercu Buana atas bimbingan dan pengajaran yang berharga mengenai ilmu yang sangat bermanfaat, mulai dari awal perkuliahan hingga saat ini.
11. Staf Tata Usaha atas kontribusi dan bantuan yang sangat berarti dalam menangani berbagai administrasi saya selama perkuliahan.
12. Kedua orang tua penulis, teristimewa kepada cinta pertama dalam hidup saya, Ayahanda Herman dan Ibunda Nursyamsiah, yang selalu menjadi penyemangat serta sandaran terkuat dari kerasnya dunia, tulisan ini ada bukan karna saya yang hebat, tapi doa mereka lah yang sangat kuat.
13. Ibu Hj. Nursyamsiah M.Pd. selaku Kepala Sekolah MAN 1 Mukomuko yang telah memberikan kesempatan dan izin kepada penulis untuk melakukan kegiatan penelitian.
14. Guru BK MAN 1 Mukomuko yang sangat membantu dan seluruh murid yang telah berkenan menjadi responden dalam proses kegiatan penelitian.
15. Kakak terbaik yaitu kak Qanita yang sudah memberikan informasi dan masukan opini dalam proses penulisan Skripsi.
16. Ayuk Nisa, Bunga, dan Jipot yang selalu menjadi penghibur dan penyemangat penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
17. Teman seperjuangan yaitu Sasha Rizki Agnisya yang telah menemani penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.
18. Raden Denis Prawira, seseorang yang telah berkontribusi banyak dalam meluangkan waktu dan memberikan dukungan, saran, dan selalu mendengarkan keluh kesah penulis, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Jakarta, 16 Agustus 2024

Penulis

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Salsabila Jihan Haura

NIM : 46120010159

Program Studi : Psikologi

Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap

Kecerdasan Emosional Siswa/i di MAN 1 Mukomuko

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 28 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Salsabila Jihan Haura

ABSTRAK

Nama : Salsabila Jihan Haura
NIM : 46120010159
Program Studi : Psikologi
Judul Skripsi : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap
Kecerdasan Emosional Siswa/i di MAN 1 Mukomuko
Pembimbing : Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan *game online* terhadap kecerdasan emosional di MAN 1 Mukomuko. Penelitian ini menggunakan sampel sebanyak 167 siswa dengan teknik *sampling* berupa *probability sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Alat Ukur Kecerdasan Emosional yang diadaptasi dari Camplisson & Cormican (2023) dan Alat Ukur Kecanduan *Game Online* yang dimodifikasi dari Arisandy (2020). Data dianalisis dengan menggunakan analisis regresi sederhana untuk menguji pengaruh variabel. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat korelasi pengaruh negatif yang signifikan sebesar -0,487. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,238 berarti sekitar 23,8% varian kecerdasan emosional dapat dijelaskan oleh kecanduan *game online*. Selain itu, analisis tambahan menggunakan uji t mengungkapkan bahwa tingkat kecerdasan emosional dan tingkat kecanduan *game online* bervariasi secara signifikan berdasarkan gender.

Kata Kunci: kecerdasan emosional, kecanduan *game online*, siswa madrasah aliyah

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

ABSTRACT

Name : Salsabila Jihan Haura
NIM : 46120010159
Study Program: Psikologi
Thesis Title : Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap
Kecerdasan Emosional Siswa/i di MAN 1 Mukomuko
Counsellor : Hifizah Nur, S.Psi., M.Ed

*This quantitative research aims to investigate the influence of online gaming addiction on emotional intelligence at MAN 1 Mukomuko. This research used a sample of 167 students, sampled using probability sampling. Psychological scales used in this research were Emotional Intelligence Scale which was adapted from Camplisson & Cormican (2023) and Online Gaming Addiction Scale which was modified from Arisandy (2020). Simple regression analysis was used to test the variables. The results show that there is a significant negative affect correlation of -0.487. The coefficient of determination (R^2) of 0.238 means that around 23.8% of the variance in emotional intelligence can be explained by online game addiction. Additionally, additional analyzes using *t*-test revealed that levels of online gaming addiction and emotional intelligence varied significantly by gender.*

Keywords: *emotional intelligence, online gaming addiction, islamic high school students*



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecerdasan Emosional	8
2.1.1 Pengertian Kecerdasan Emosional.....	8
2.1.2 Dimensi-dimensi Kecerdasan Emosional	9
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional	9
2.2 Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.2.1 Pengertian Kecanduan <i>Game Online</i>	10
2.2.2 Dimensi-dimensi Kecanduan <i>Game Online</i>	11
2.2.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Kecanduan <i>Game Online</i>	13
2.3 Penelitian Terdahulu	14
2.4 Dinamika Penelitian.....	17
2.5 Kerangka Berpikir.....	18
2.6 Hipotesis.....	18

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian.....	20
3.2 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	20
3.2.1 Variabel Penelitian	20
3.2.2 Definisi Operasional.....	20
3.3 Subjek Penelitian.....	21
3.3.1 Populasi	21
3.3.2 Sampel	21
3.3.3 Teknik <i>Sampling</i>	22
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	22
3.4.1 Alat Ukur Kecerdasan Emosional	22
3.4.2 Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	22
3.5 Uji Validitas dan Reliabilitas	23
3.5.1 Alat Ukur Kecerdasan Emosional	23

3.5.2 Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	25
3.6 Metode Analisa Data	27
3.6.1 Analisa Data Deskriptif	27
3.6.2 Uji Asumsi Klasik	27
3.6.3 Uji Hipotesis	28

BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL

4.1 Gambaran Umum Subjek Penelitian	30
4.1.1 Deskripsi Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	30
4.1.2 Deskripsi Subjek Berdasarkan Usia	30
4.1.3 Deskripsi Subjek Berdasarkan Kelas.....	31
4.2 Analisis Deskriptif Statistik.....	31
4.3 Uji Asumsi.....	33
4.4 Uji Hipotesis	34
4.5 Uji Tambahan	35
4.6 Pembahasan	37

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Keterbatasan Penelitian	40
5.3 Saran	40

DAFTAR PUSTAKA	42
----------------------	----

LAMPIRAN	47
----------------	----



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
Tabel 3.1 <i>Blue Print</i> Alat Ukur Kecerdasan Emosional.....	23
Tabel 3.2 Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Kecerdasan Emosional.....	24
Tabel 3.3 <i>Blue Print</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	25
Tabel 3.4 Hasil Uji Reliabilitas Alat Ukur Kecerdasan Emosional.....	30
Tabel 4.1 Sebaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	30
Tabel 4.2 Sebaran Subjek Berdasarkan Usia.....	30
Tabel 4.3 Sebaran Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin	31
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif Variabel	31
Tabel 4.5 Statistik Hipotetik Variabel	32
Tabel 4.6 Norma Hipotetik Variabel Kecerdasan Emosional.....	33
Tabel 4.7 Norma Hipotetik Variabel Kecanduan <i>Game Online</i>	33
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas.....	33
Tabel 4.9 Hasil Uji Linearitas	34
Tabel 4.10 Hasil Uji Korelasi.....	34
Tabel 4.11 Hasil Uji Model	35
Tabel 4.12 Hasil Uji Regresi	35
Tabel 4.13 Uji T Gender terhadap Kecerdasan Emosional	35
Tabel 4.14 Uji T Kelas terhadap Kecerdasan Emosional.....	36
Tabel 4.15 Uji T Gender terhadap Tingkat Kecanduan <i>Game Online</i>	36
Tabel 4.16 Uji T Kelas terhadap Kecanduan <i>Game Online</i>	37

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Izin Penelitian	47
Lampiran 2: Hasil Wawancara (<i>Preliminary Study</i>)	49
Lampiran 3: <i>Blue Print</i> Alat Ukur Kecerdasan Emosional	56
Lampiran 4: <i>Blue Print</i> Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	62
Lampiran 5: Kuesioner Penelitian.....	65
Lampiran 6: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Kecerdasan Emosional	68
Lampiran 7: Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Kecanduan <i>Game Online</i>	72
Lampiran 8: Hasil Uji Normalitas.....	75
Lampiran 9: Hasil Uji Linearitas.....	76
Lampiran 10: Hasil Uji Korelasi	77
Lampiran 11: Hasil Uji Hipotesis (Regresi).....	78
Lampiran 12: Statistik Deskriptif Subjek.....	79
Lampiran 13: Statistik Deskriptif Variabel	80
Lampiran 14: <i>Factor Score</i>	81



UNIVERSITAS
MERCU BUANA