

BAB IV

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai pada tahun 2020. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17-31 Mei 2020 dengan jumlah sampel sebanyak 58 responden. Dari hasil pengumpulan data dapat disajikan sebagai berikut :

A. Karakteristik Responden

Karakteristik responden terdiri dari usia dan semester. Distribusi frekuensi dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2 berikut ini :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia Pada Mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

No	Usia (Tahun)	Frekuensi	Presentase
1	17	1	1,7
2	18	3	5,2
3	19	15	25,9
4	20	14	24,1
5	21	15	25,9
6	22	6	10,3
7	23	1	1,7
8	24	2	3,4
9	28	1	1,7
Jumlah		58	100

Sumber : kuesioner

Dari tabel 4.1 dapat dilihat bahwa dari 58 mahasiswa Prodi Penjas Kesrek terbanyak usia 19 dan 21 tahun sebanyak 15 orang (25,9%).

Tabel 4.2 : Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Semester Pada Mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

No	Semester	Frekuensi	Persentase (%)
1	2	22	37,9
2	4	19	32,8
3	6	17	29,3
Jumlah		58	100

Sumber : Kuesioner

Dari tabel 4.2 dapat dilihat dari 58 mahasiswa Prodi Penjas Kesrek terbanyak yaitu semester 2 dengan jumlah 22 orang (37,9%).

B. Analisa Univariat

Analisa univariat menggambarkan distribusi frekuensi responden berdasarkan intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosional. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.3 dan 4.4 berikut ini:

1. Intensitas Bermain *Game Online*

Tabel 4.3 : Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game Online* Pada Mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

No	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Frekuensi	Persentase
1	Rendah = < 2 jam/hari	24	41,4
2	Tinggi = \geq 2 jam/hari	34	58,6
Jumlah		58	100

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel 4.3 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki intensitas bermain *game online* tinggi \geq 2 jam/hari yaitu sebanyak 34 orang (58,6%).

2. Kecerdasan Emosional

Tabel 4.4 : Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

No	Kecerdasan Emosional	Frekuensi	Persentase (%)
1	Baik	28	48,3
2	Kurang Baik	30	51,7
Jumlah		58	100

Sumber: Kuesioner

Berdasarkan tabel 4.4 dapat diketahui bahwa sebagian besar responden memiliki kecerdasan emosional kurang baik yaitu sebanyak 30 orang (51,7%).

C. Analisa Bivariat

Analisa bivariat ini menggambarkan hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa prodi S1 Penjas Kesrek. Hasil analisis disajikan pada tabel 4.5 berikut ini:

Tabel 4.5 : Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

NO	Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Kecerdasan Emosional				Total	P value	OR	
		Baik		Kurang Baik					
		N	%	N	%				
1	Tinggi	7	20,6	27	79,4	34	100	0,000	0.037
2	Rendah	21	87,5	3	12,5	24	100		
Total		28	48,3	30	51,7	58	100		

Berdasarkan tabel 4.5 dapat dilihat bahwa dari 34 orang yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (≥ 2 jam/hari), terdapat 7 orang (20,6%) yang memiliki kecerdasan emosional baik, sedangkan dari 24 orang yang memiliki intensitas bermain *game online* rendah (< 2 jam/hari), terdapat 3 orang (12,5%) yang memiliki kecerdasan emosional kurang baik. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai p value

= 0,000 ($p < 0,05$), dengan derajat kemaknaan ($\alpha = 0,05$). Ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa prodi S1 Penjas Kesrek. Dari hasil penelitian diketahui nilai OR = 0,037 , hal ini berarti mahasiswa yang intensitas bermain game online tinggi (≥ 2 jam/hari) berpeluang 0,037 kali untuk memiliki kecerdasan emosional kurang baik.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai tahun 2020. Setelah dilakukannya analisa univariat dan bivariat, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

A. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai ($p\text{-value} = 0,000 \leq 0,05$). Dari 35 mahasiswa orang yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (≥ 2 jam/hari), terdapat 7 orang (20,0%) yang memiliki kecerdasan emosional baik, sedangkan dari 23 orang yang memiliki intensitas bermain *game online* rendah (< 2 jam/hari), terdapat 2 orang (8,7%) yang memiliki kecerdasan emosional kurang baik.

Hasil analisis adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah kecerdasan emosionalnya, begitu juga sebaliknya bila semakin rendah

intensitas bermain *game online* maka akan semakin tinggi kecerdasan emosionalnya.

Menurut asumsi peneliti banyaknya mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (≥ 2 jam/hari) disebabkan karena faktor lingkungan dan pengaruh dari teman sebaya. Dari hasil analisa ada 7 mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (≥ 2 jam/hari) tetapi memiliki kecerdasan emosional baik disebabkan karena mahasiswa dapat memahami secara lebih efektif terhadap kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri dan orang lain, mampu mengendalikan emosi, dan mempunyai kekuatan berfikir yang positif dan optimis. Dari hasil analisa ada 2 mahasiswa yang memiliki intensitas bermain *game online* rendah (< 2 jam/hari) tetapi memiliki kecerdasan emosional kurang baik disebabkan karena tidak tenang dalam menghadapi masalah, tidak bisa bekerja sama dengan orang lain, dan enggan memulai percakapan dengan orang yang belum dikenal.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan Pratiwi, dkk (2012) terhadap 76 remaja yang berusia 13 hingga 18 tahun (masih duduk di bangku SMP sampai dengan SMA) dan mengalami kecanduan *game online*. Dari hasil penelitian tersebut diketahui bahwa terdapat hubungan negatif antara efikasi diri akademik dan keterampilan sosial dengan perilaku adiksi *game online*.

Pada penelitian Dewi (2014) mengatakan bahwa terdapatnya hubungan negatif antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain *game online*, maka semakin rendah interaksi sosialnya.

Hasil penelitian didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Steinkuehler (2006) dalam Ulfi Kholidiyah (2013) pengguna media *game* telah menyebabkan penurunan dalam keterlibatan sipil dan sosial karena media *game* juga sebagai pengganti keterlibatan langsung dalam dunia sosial kontemporer. Permainan *online* membantu dalam interaksi secara *online* dan membantu menyediakan dunia baru dan ide-ide. Namun, manfaat sosial yang diperoleh setidaknya hanya dalam jangka pendek, karena *game online* lebih khas untuk orang-orang yang pemalu, fanatik, ingin selalu terlihat menonjol, dan mendapat perhatian yang memilih untuk mengisolasi diri dari orang lain.

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Laily (2014) mengemukakan hasil analisis terdapat hubungan positif antara bermain permainan *online* dengan motivasi belajar. Karena terlalu sering bermain permainan *online* menunjukkan semakin rendah motivasi belajar, sebaliknya semakin rendah bermain permainan *online* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuhan (2016) menunjukkan bahwa permainan *online* membuat prestasi belajar menurun. Siswa yang

kecanduan permainan *online* memiliki penyesuaian sosial yang tidak baik karena dalam permainan *online* sering terjadi konflik dengan teman bermain dalam *game* tersebut. Sedangkan kondisi psikologis siswa yang mengalami kecanduan permainan online memiliki kondisi emosi yang cenderung pemarah.

Hal di atas diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Brian (2005) dalam Anggita Apriliyani (2020) anak yang kecanduan permainan *online* memiliki kondisi psikologis yang berpengaruh terhadap mental seperti banyaknya adegan pada permainan *online* yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan seperti perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan lain sebagainya yang secara tidak langsung akan mempengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata sama seperti di dalam permainan tersebut. Ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh permainan *online* adalah emosional, mudah marah, mudah mengucapkan kata kotor, memaki, mencuri, dan menghambat proses pendewasaan diri.

Agar terciptanya kecerdasan emosi yang baik maka penting untuk memberikan pemahaman yang benar tentang pemanfaatan teknologi khususnya *game online* sebagai sarana hiburan. Meningkatkan dan meratanya kecerdasan emosi akan memudahkan subjek dalam mengenali dan memahami dirinya sendiri dan orang lain, lebih berempati serta lebih pintar dalam membina hubungan dengan orang lain. Peningkatan kecerdasan emosi dapat dilakukan dengan peningkatan rasa percaya diri, serius dalam

menjalin komunikasi, mengembangkan minat juga mengembangkan aset fisik dan psikologis. Semakin baik pendidikan emosi yang diterima remaja maka akan baik pula kecerdasan emosinya (Ulfi Kholidiyah,2013).

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tentang hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai tahun 2020 diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Sebagian besar responden memiliki intensitas bermain *game online* tinggi (≥ 2 jam/hari) yaitu sebanyak 34 orang (58,6%).
2. Sebagian besar responden memiliki kecerdasan emosional kurang baik yaitu sebanyak 30 orang (51,7%).
3. Terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Tahun 2020.

B. Saran

1. Aspek Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya karena masih banyak lagi faktor lain yang menyebabkan terjadinya gangguan kecerdasan emosional. Dan bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam tentang gangguan kecerdasan emosional.

2. Aspek Praktis

a. Bagi Responden

Diharapkan kepada responden untuk mengurangi intensitas bermain *game online* agar memiliki kecerdasan emosional yang baik.

b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang ingin melanjutkan penelitian tentang gangguan kecerdasan emosional, dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam penelitian selanjutnya dengan variabel yang berbeda seperti intensitas bermain game online dengan interaksi sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Heske. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Akbar, T. H. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet “A, B, dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. Skripsi. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Apriliyani , A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional (pada remaja pemain mobile legend di kota Samarinda). Ejournal. Psikoborneo, 8(1) : 67-82.
- Chaplin, J. P. (2014). Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Rajawali Pers.
- Dewandari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri Sarupan Kabupaten Wonosobo. Skripsi. Universitas Kristen Satya Wacana.
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja. Jurnal Psikologi. Diunduh dari: <http://eprints.ums.ac.id/123456789/3563>
- Donsu, J. D. (2017), Psikologi Keperawatan. Yogyakarta : Pustaka Baru Press.
- Harsono, M. (2014) Pengaruh Bermain Game Terhadap Perkembangan Remaja. Serpong : Surya University Press.
- Haryanto, Yuda. (2019). Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Mahasiswa Di Yogyakarta. Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Hasanah, I. R. (2019). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Melalui Smartphone Dengan Minat Belajar Mahasiswa Kelas IV SD Muhammadiyah Al-Bayyin Klaten Tahun 2018/2019. Skripsi. Intitut Agama Islam Negeri Surakarta.
- Hidayat, A. A. (2011). Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data. Jakarta: Salemba Medika.
- Hidayat, A. A. (2012). Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah. Jakarta : Salemba Medika.

- Husna, Nahdiatul. dkk. (2017). Hubungan Bermain *Games* dengan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan Geografi*. Vol. 4, No. 3
- Kartini, Herlen. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Inensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W. R. Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikologi*. Diunduh dari : [http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/01/JURNAL%20HERLEN%20KARTINI%20Online%20\(01-04-17-01-45-36\).pdf](http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2017/01/JURNAL%20HERLEN%20KARTINI%20Online%20(01-04-17-01-45-36).pdf)
- Kolidiyah. U. (2013). Hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi. *Journal Indigenous*. 2(1), 28-41
- Laily, F. L. (2013). Hubungan Antara kecanduan *Game Online* Dengan Motivasi Belajar Pada Siswa Laki-Laki Kelas VII SMPN 13 Malang. *Jurnal Psikoislammika*. 2(1), 110-116.
- Misnawati, (2016). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-Siswi Di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). *Ejournal. Psikologi. Fisip-Unmul*. 4 (2), 312-329.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nuhan, Y. G. H. (2016). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Prestasi Siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *Jurnal pendidikan Guru Sekolah Dasar* Edisi 6.
- Pratiwi. P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2012). *Perilaku Adiksi Game-Online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Sadiyah, Munlifatun. (2014). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi UNiversitas Negeri Semarang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Santrock. John W. (2011). *Life Span Development, Perkembangan Masa Hidup Edisi Ketigabelas jilid I (Terjemah: Benedictin Widyasinta)*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawati, R. (2015). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dengan Perilaku Agresi Remaja. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Shalihah, N. A. (2013). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dan Kecanduan *Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Kota Bandung*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suprpto, H. (2017). *Metodologi Penelitian untuk Karya Ilmiah*. Yogyakarta: Gosyen Publishing.

Zelin, E. S. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung. Jurnal Empati. Volume 7. No 4.