

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Era globalisasi saat ini, segala hal yang dilakukan manusia tidak pernah lepas dari emosi, karena dengan adanya emosi manusia dapat menunjukkan keberadaannya dalam menangani masalah pribadi maupun sosial. Esensi pentingnya kecerdasan emosi bagi remaja menurut Meyer (2004) dalam Apriliyani (2020) terdapat beberapa keuntungan, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri, sehingga tidak terjerumus kedalam tindakan yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kedua, Kecerdasan emosi bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide/gagasan.

Menurut Goleman (2009) dalam Haryanto (2019) menjelaskan kecerdasan emosi merupakan kemampuan emosi yang meliputi kemampuan untuk mengendalikan diri, memiliki daya tahan ketika menghadapi suatu masalah, mampu mengendalikan impuls, memotivasi diri, mampu mengatur suasana hati, kemampuan berempati dan membina hubungan dengan orang lain.

Kecerdasan emosional tidak berarti kesempurnaan dalam relasi manusia, namun diperlukan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang bagus membantu menciptakan interaksi yang

lebih baik. Dalam berelasi, kecerdasan emosional diperlukan karena kecerdasan emosional adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam mereka yang melakukan kontak, dan menangani secara efektif. Sementara pada saat yang sama dapat memotivasi diri sendiri, dan memenuhi tantangan manajemen relasi Menurut Meyer dalam Shalihah (2013).

Menurut Kholidiyah (2013) rendahnya kecerdasan emosi pada remaja terungkap pada fenomena semakin bertambahnya jumlah remaja yang terlibat dalam penyalahgunaan obat bius, kriminalitas, kekerasan, bertambahnya remaja yang depresi, kejadian kehamilan tak diinginkan, kenakalan dan putus sekolah.

Fakta yang terjadi di lapangan menurut Haryanto (2019), masih menunjukkan rendahnya kecerdasan emosi pada mahasiswa. Salah satu contoh 3 mahasiswa Universitas Muslim Indonesia di Makassar terlibat kasus penganiayaan pada saat ospek yang menyebabkan kematian mahasiswi kedokteran. Selanjutnya mahasiswa Universitas Sebelas Maret di Solo yang melakukan tindakan bunuh diri karena depresi dengan loncat dari lantai empat gedung kampus, bahkan mahasiswa tersebut sempat melakukan perusakan terhadap sejumlah mobil di salah satu perbelanjaan di Solo Baru. Hal tersebut menunjukkan kecenderungan rendahnya kecerdasan emosional pada mahasiswa.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kecerdasan emosi yaitu bermain *game online*. Mahasiswa memiliki kecenderungan untuk mengikuti trend dan mudah terpengaruh oleh lingkungan. Ditambah dengan kemudahan mengakses *game online* yang memiliki fasilitas menarik akan membuat remaja semakin tertarik bermain *game online* (Haryanto, 2019).

Permainan dengan menggunakan koneksi internet dikenal sebagai permainan *online*. Permainan *online* menjadi salah satu hal yang banyak dimainkan oleh remaja di Indonesia. Dengan adanya permainan *online* maka setiap pemain dapat bermain dengan pemain lain secara langsung dan terhubung. Inilah yang menjadi salah satu daya tarik dari permainan *online*, setiap user dapat berinteraksi dan bermain satu dengan yang lainnya melalui permainan yang dimainkan (Apriliyani, 2020).

Menurut Harsono (2014) dampak bermain permainan bagi individu antara lain permainan sebagai sarana belajar, permainan membuat anak pandai berbahasa Inggris, menumbuhkan sikap pantang menyerah, memudahkan dalam penyelesaian masalah, menumbuhkan rasa ingin tahu, menambah wawasan, belajar berimajinasi, lebih ambisius, mendapatkan uang dari permainan. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatif bagi para *gamers*. Dampak negatif yang diberikan dari permainan bagi individu adalah kecanduan permainan, dimarahi oleh orang tua, malas, boros, berkata kasar dan kotor, nilai merosot, berbohong kepada orang tua,

sulit mengikuti pelajaran, timbulnya kekerasan pada anak, dan merusak mata.

Hasil penelitian oleh Immanuel dalam Haryanto (2019) menunjukkan bahwa pemain *game online* kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan, kesempatan karir, dan kesempatan pendidikan, serta menjadikan *game online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah.

Remaja merupakan masa transisi dari periode anak menuju dewasa. Remaja yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescence* yang artinya "tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan". Masa remaja merupakan salah satu tahapan perkembangan manusia yang dianggap sangat penting karena perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya (Sarwono, 2012).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada tanggal 25 Maret 2020 terhadap 30 orang mahasiswa dari 3 Prodi di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau. 10 orang dari Prodi S1 Penjas Kesrek didapatkan 8 orang bermain *game online* dan 2 tidak bermain *game online*, 10 orang dari Prodi Keperawatan didapatkan 3 orang bermain *game online* dan 7 orang tidak bermain *game online*, 10 orang dari Prodi Hukum didapatkan 6 orang bermain *game online* dan 4 orang tidak bermain *game online*.

Pada saat studi pendahuluan yang aktif bermain *game* ialah berjenis kelamin laki-laki. Peneliti melakukan studi pendahuluan dengan metode wawancara menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki permasalahan kecerdasan emosi, hal ini bisa dilihat dari mahasiswa yang mengaku kurang fokus pada perkuliahan, sering membolos kuliah untuk bermain *game online*, jarang mengerjakan tugas kuliah dan kurang pandai mengatur waktu. Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian mahasiswa mengaku menjadi tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian ini dapat menumpulkan kemampuan dalam empati, mengekspresikan emosi dengan tepat, mengelola emosi, dan semua itu merupakan aspek dari kecerdasan emosi.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan tersebut, menunjukkan bahwa masih rendahnya kecerdasan emosional pada mahasiswa yang aktif sebagai pemain *game online*. Dari data yang di dapat, Prodi S1 Penjas Kesrek memiliki jumlah mahasiswa laki-laki 139 orang, Prodi S1 Keperawatan memiliki jumlah mahasiswa laki-laki 114 orang, kemudian Prodi S1 Hukum memiliki jumlah mahasiswa laki-laki 85 orang. Prodi S1 Penjas Kesrek memiliki jumlah mahasiswa laki-laki paling banyak diantara prodi yang lainnya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas kesrek.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka dapat dirumuskan rumusan penelitian sebagai berikut : “Adakah hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Menganalisis hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui distribusi frekuensi intensitas bermain *game online* pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.
- b. Untuk mengetahui distribusi frekuensi kecerdasan emosional pada mahasiswa pada mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.
- c. Mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian keilmuan dalam analisis hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional. Penelitian ini dapat digunakan sebagai data

dasar untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut berkaitan dengan hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional mahasiswa. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya sumber kepustakaan di bidang keperawatan sehingga hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai penunjang untuk bahan penelitian lebih lanjut

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat dan masukan kepada individu khususnya mahasiswa Prodi S1 Penjas Kesrek mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis

1. Konsep Dasar Kecerdasan Emosional

a. Definisi kecerdasan emosional

Goleman menjelaskan kecerdasan emosi (*Emotional Intelligence*) adalah kemampuan untuk mengenali perasaan sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dalam hubungan dengan orang lain. Apabila seseorang pandai menyesuaikan diri dengan suasana hati individu yang lain, orang tersebut akan memiliki tingkat emosionalitas yang baik dan akan lebih mudah menyesuaikan diri dalam pergaulan sosial serta lingkungannya (dalam Setiawati, 2015).

Sternberg dan salovey dalam Apriliyani (2020) mengemukakan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan mengenali emosi diri, yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap.

Menurut Meyer dalam Apriliyani (2020) mengatakan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam mereka yang melakukan kontak, dan menangani relasi secara efektif sementara pada saat yang sama dapat memotivasi diri sendiri.

b. Aspek-aspek kecerdasan emosional

Sampai sekarang belum terdapat alat ukur yang dapat digunakan untuk mengukur kecerdasan emosi seseorang. Walaupun demikian, ada beberapa ciri-ciri yang mengindikasikan seseorang memiliki kecerdasan emosi.

Menurut Goleman (2000) dalam Kholidiyah (2013) terdapat lima aspek kecerdasan emosi, antara lain:

- 1) Mengenali emosi diri, Salah satu dasar kecerdasan emosi adalah mengenali emosi diri sendiri pada saat perasaan itu muncul.
- 2) Mengelola Emosi, Setelah mampu menyadari emosi diri dalam diri, seseorang akan mengalami kemajuan emosi lebih lanjut dengan berkembangnya kemampuan untuk mengendalikan emosi.
- 3) Memotivasi diri sendiri, merupakan kemampuan seseorang untuk menata emosinya, memusatkan perhatian pada

perasaan yang positif dan mengesampingkan perasaan yang bersifat negatif.

- 4) Mengenali emosi orang lain, kemampuan untuk menyadari dan mengendalikan emosi diri sendiri akan lengkap diimbangi oleh kemampuan menyadari emosi dan perasaan orang disekeliling kita.
- 5) Membina hubungan dengan orang lain, keterampilan untuk memberikan pengaruh yang baik bagi orang lain.

Goleman juga menambahkan dalam Agustina (2018) 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 sehingga berdampak positif kepada pelaksanaan tugas, dan peka terhadap kata hati.
- c) Motivasi, Kemampuan untuk menggerakkan dan menuntut kita menuju sasaran serta membantu kita mengambil inisiatif dan bertindak secara efektif.

- d) Empati, Merasakan apa yang dirasakan orang lain, menumbuhkan hubungan saling percaya dan menyelaraskan diri dengan bermacam-macam orang.
- e) Keterampilan Sosial, Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang dan cermat membaca situasi jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar menggunakan keterampilan-keterampilan ini mempengaruhi dan memimpin secara bermusyawarah serta menyelesaikan perselisihan untuk bekerja sama dalam tim.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional

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

1) 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.

2) 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.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi (Setiawati, 2015) adalah:

- a) Faktor internal, Merupakan faktor yang timbul dari dalam individu yang dipengaruhi oleh keadaan otak emosional seseorang, otak emosional dipengaruhi oleh keadaan

amigdala, neokonteks sytem limbic, lobus prefrontal dan hal-hal lain yang berada pada otak emosional.

- b) Faktor Eksternal, Merupakan faktor yang datang dari luar individu dan mempengaruhi atau mengubah sikap. Pengaruh luar yang bersifat individu dapat secara perorangan, secara kelompok, antara individu mempengaruhi kelompok atau sebaliknya, juga bersifat tidak langsung yaitu melalui perantara misalnya media massa baik cetak maupun elektronik serta informasi yang canggih lewat jasa internet. Berdasarkan penjas beberapa tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja yaitu genetik, tetapi faktor pengalaman dan lingkungan yang banyak membentuk dan mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang.

d. Pengukuran Kecerdasan Emosional

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui kecerdasan emosional adalah berupa kuesioner yang dikembangkan oleh Sadiyah (2014) yang sudah divalidasi dengan nilai reliabilitas 0,7961. Kuesioner berisi 30 pernyataan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (√). Pernyataan dengan

menggunakan skala ordinal. Setiap item pernyataan dapat dikategorikan :

Tabel 2.1 Skor jawaban skala kuesioner

Jawaban Alternatif	Skor Item	
	Item Favorable	Item Unfavorable
Sangat Sesuai	4	1
Sesuai	3	2
Tidak Sesuai	2	3
Sangat Tidak Sesuai	1	4

Kriteria penilaian hasil pengukuran kecerdasan emosional :

- 1) Kurang baik jika : skor 0-60.
- 2) Baik jika: skor 61-120.

2. Konsep Dasar Intensitas Bermain *Game Online*

a. Definisi Intensitas bermain *game online*

Menurut Zelin Eka Septia (2018) intensitas bermain game online adalah banyak atau seringnya seseorang bermain permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet.

Menurut Chaplin (2014) bahwa intensitas adalah

- 1) satu sifat kuantitatif dari suatu penginderaan yang berhubungan dengan intensitas perangsangnya, seperti kecemerlangan suatu warna, atau kerasnya bunyi.
- 2) kekuatan sebarang tingkah laku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas suatu reaksi emosional.
- 3) kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap.

Menurut Cowie (1994) dalam Apriliyani (2020) intensitas adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas sevara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu.

Menurut Young (2009) dalam Septia (2018) 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.

Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. *Game* atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan. Game juga dapat diartikan sebagai aktivitas rekreasi tujuannya untuk bersenang-senang, mengisi waktu luang dan berolahraga santai (Akbar, 2016).

Menurut Chaplin (2014) *play* (permainan) adalah aktivitas yang dikejar oleh individu atau kelompok untuk mendapatkan kesenangan tanpa sesuatu motif yang tersembunyi. Online adalah sebuah kegiatan yang menjadikan sambungan internet dari koneksi yang dibuat.

Menurut Horigan (2002) dalam Apriliyani (2020) menjelaskan bahwa permainan online lebih tepat disebut sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis

permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam 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.

b. Aspek-aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Aspek-aspek intensitas ini diambil dari pengertian-pengertian intensitas menurut Chaplin (dalam Akbar, 2016) yaitu:

1) Frekuensi

Frekuensi merupakan seberapa sering seseorang melakukan aktivitas game online (dalam bentuk frekuensi seperti sekali, dua kali, tiga kali, atau seterusnya dalam rentang waktu yang ditentukan).

2) Lama Waktu

Lama waktu merupakan berapa lama waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin banyak waktu yang digunakan dalam bermain game maka menunjukkan semakin lama seseorang tersebut untuk bermain game online.

3) Perhatian penuh

Perhatian penuh merupakan mengkonsentrasikan diri pada permainan game online bahkan tidak menghiraukan hal-hal

yang lainnya seperti mandi, makan shalat, sekolah serta tidak memperdulikan yang ada disekelilingnya pada saat bermain game online.

4) Emosional

Emosional meliputi rasa sedih, bahagia, takut, harapan, marah, dan putus asa. Jadi maksud emosi disini yaitu emosi dari permainan game online yang meliputi rasa suka, gembira, marah, bahkan merasa kesal pada saat bermain game, sehingga menyebabkan para pemain semakin tenggelam dalam permainan tersebut.

Adapun aspek-aspek intensitas bermain *game online* menurut Cowie (dalam Kartini, 2016) ada dua aspek yaitu:

a) Kuantitas

lama waktu yang digunakan untuk bermain game online

b) Aktivitas

seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain game online.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Intensitas Bermain *Game Online*.

Menurut Adam dan Rollings dalam Dewandari (2013) yang mempengaruhi intensitas bermain game online yaitu :

1) Gender

Menurut Imanuel, Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan terhadap game online. Laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik pada fantasi game online.

2) Kondisi Psikologis

Pemain game online sering bermimpi mengenai game, karakter mereka dan berbagai situasi. Pemain menyatakan dirinya termotivasi bermain game online karena bermain game online itu menyenangkan dan memberikan kesempatan untuk bereksperimen. Kecanduan game online juga dapat menimbulkan masalah emosional seperti depresi, dan gangguan kecemasan karena ingin memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain game online.

3) Jenis Game

Game merupakan tempat dimana para pemain mungkin bisa mengurangi rasa bosannya terhadap kehidupan nyata. Jenis game online ini juga dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan. Pemain dapat menjadi kecanduan karena permainan yang baru atau permainannya yang menantang sehingga pemain semakin termotivasi untuk memainkannya.

Adapun faktor yang mempengaruhi remaja kecanduan game online yaitu:

- 1) Faktor Internal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seorang anak berdasarkan dari dorongan dalam dirinya sendiri. Contohnya: adanya keberagaman pilihan, stress atau depresi, dan kurang kegiatan.
- 2) Faktor Eksternal adalah suatu penyebab yang dialami oleh seseorang anak berdasarkan dorongan dari luar diri. Contohnya : adanya tawaran kebebasan, kurang perhatian dari orang-orang terdekat, dan Lingkungan.

d. Jenis-Jenis *Game Online*

Menurut Akbar (2016) ada beberapa jenis-jenis *Game Online*, yang dibedakan menjadi beberapa genre atau jenis, yaitu:

1) *Real-Time Strategy* (RTS)

Real-Time Strategy (RTS) adalah istilah yang mengacu pada salah satu jenis (*genre*) dalam permainan komputer yang memiliki ciri khas berupa permainan perang (*battle*) yang terdiri atas pembangunan dan pengaturan pasukan-pasukan tempur.

2) *First-Person Shooter (FPS)*

First-Person Shooter (FPS) adalah jenis permainan video yang ciri utamanya adalah menggunakan sudut pandang orang pertama dengan tampilan layar dengan menstimulasi apa yang dilihat melalui mata karakter yang dimainkan serta menggunakan senjata gengam jarak jauh.

3) *Role-Playing Games (RPG)*

Role-Playing Game (RPG) adalah sebuah permainan dimana pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

4) *Action Adventure Strategy*

Action Adventure adalah jenis permainan video yang mengkombinasikan adventure game dan action game.

5) *Race*

Race game adalah jenis permainan yang mengandung unsur ketangkasan dalam menyelesaikan misi sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Unsur *sport racing* biasanya lebih dominan dalam permainan ini.

6) *Trun Base Strategy*

Turn Base Strategy adalah jenis permainan perang, terutama yang mengutamakan level strategi. Karakteristik game ini adalah menuntut kemampuan pemain untuk menyelesaikan misi yang ditetapkan dengan peralatan

perang yang menggunakan taktik militer ataupun operasional misi.

7) *Sport*

Sport game adalah jenis permainan simulasi kegiatan olahraga. Jenis game ini merupakan permainan yang mengandung unsur strategi manajemen olahraga, maupun strategi kegiatan olahraga dan kompetisi selayaknya permainan game sesungguhnya.

e. Pengukuran Intensitas bermain game online

Alat ukur yang digunakan untuk mengetahui intensitas bermain game online adalah berupa kuesioner yang dikembangkan oleh Rifhani (2010). Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (✓). Pertanyaan menggunakan skala ordinal. Pertanyaan dalam kuesioner bersifat tertutup dengan jawabannya sudah ditentukan, dengan begitu responden tidak mempunyai kesempatan untuk memberikan jawaban lain. Hasil ukur dari pertanyaan ialah :

- 1) Rendah jika mahasiswa bermain *game online* < 2 Jam/hari.
- 2) Tinggi jika mahasiswa bermain *game online* ≥ 2 jam/hari

3. Hubungan Antara Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional

Menurut Hall masa remaja telah lama digambarkan sebagai periode kekacauan emosional dalam bentuk ekstrem pandangan tersebut terlalu stereotip karena remaja tidak selalu dalam keadaan “badai dan stress”. Namun masa remaja awal adalah waktu ketika meningkatkan fluktuasi (naik turun) emosi (Santrock,2011).

Mengingat bahwa masa remaja merupakan masa yang labil dan mudah dipengaruhi oleh lingkungan dan teman-teman sebaya dan dalam rangka menghindari hal-hal negatif yang dapat merugikan dirinya sendiri dan orang lain, remaja hendaknya memahami dan memiliki apa yang disebut kecerdasan emosional (Agustina, 2018).

Munculnya generasi perangkat lunak multimedia dan internet yang memiliki kemampuan tak terbatas, komputer memenuhi seluruh persyaratan utama dalam mempelajari keterampilan kecerdasan emosi, yaitu: secara bersamaan merangsang bagian otak emosional dan otak berpikir, menyediakan perulangan yang diperlukan untuk mengembangkan jalur-jalur syaraf yang baru, menjadikan belajar sebagai proses interaktif sehingga pengajaran disesuaikan dengan gaya belajar yang disukai dan unsur dorongan atau dukungan sudah tersedia dengan sendirinya menurut Shapiro dalam Agustina (2018)

Menurut shapiro program komputer yang baik dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk

bermain lagi dan bermain lagi. Suatu kegiatan harus dilakukan secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak. Dalam mengajarkan berbagai keterampilan kecerdasan emosional ini ternyata program-program komputer yang ada dapat merangsang bagian otak emosi dengan memadukan animasi, suara, musik, video dan warna (dalam Agustina, 2018).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa internet memiliki kemampuan tak terbatas sehingga dapat mengajarkan keterampilan kecerdasan emosional dengan memotivasi individu untuk bermain lagi dan bermain lagi secara berulang-ulang agar dapat mengembangkan jalur-jalur saraf yang ada dalam otak.

B. Penelitian Terkait

Penelitian yang pernah dilakukan berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian Zelin (2018) dengan judul “Hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada komunitas game ingress di Bandung”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada komunitas game ingress di Bandung. Intensitas bermain game online adalah banyak atau seringnya seseorang bermain permainan yang dihubungkan dengan jaringan internet secara berulang. Kecerdasan emosional adalah kemampuan yang dimiliki oleh individu dalam mengendalikan

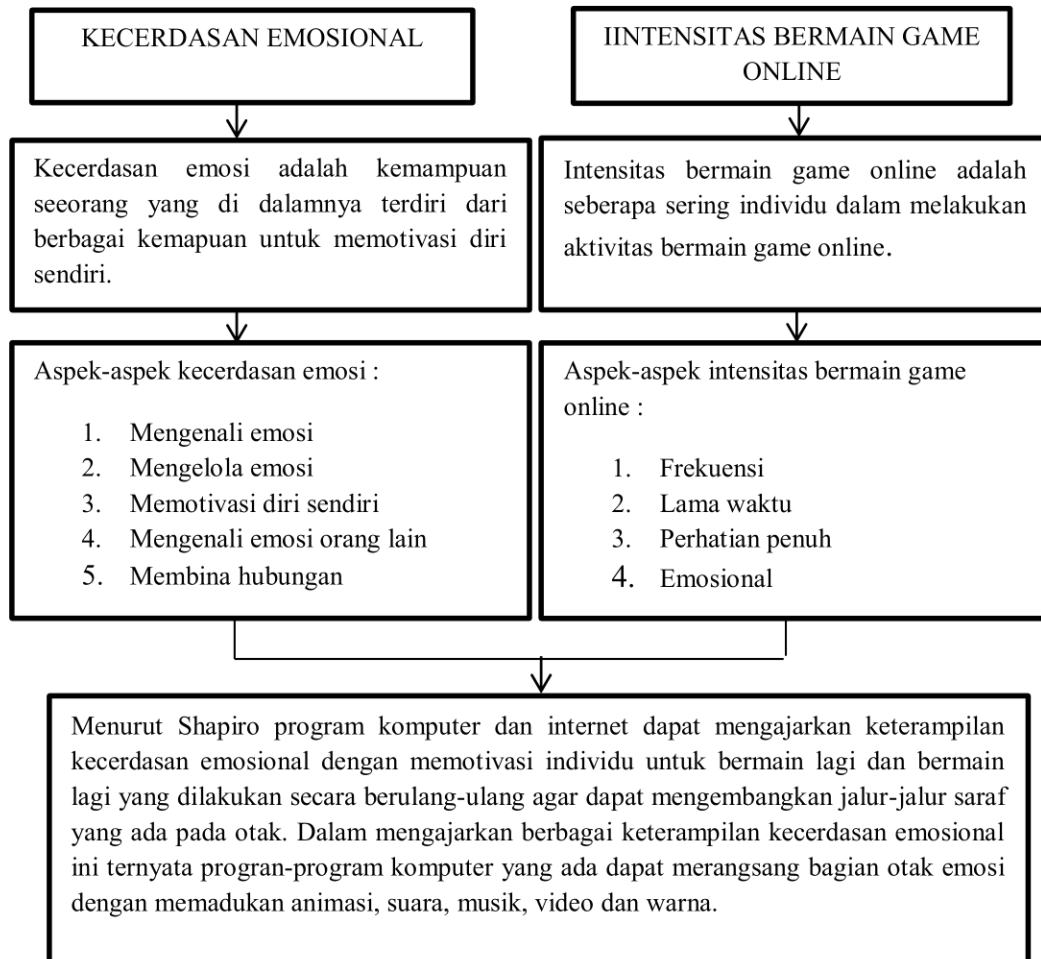
perasaan diri maupun orang lain dan menyalurkan secara produktif dan efektif serta mampu menyelesaikan konflik yang ada. Populasi penelitian yaitu komunitas game ingress di Bandung, dengan karakteristik subjek penelitian yaitu berjenis kelamin laki-laki, usia 18-40 tahun, sudah bermain selama 3 bulan. Sampel penelitian ini berjumlah 140 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan *convenience sampling*. Pengumpulan data menggunakan skala kecerdasan emosional (27 item valid dengan koefisien reliabilitas 0,897) dan skala intensitas bermain gem online (42 item valid dengan koefisien reliabilitas 0,937). Hasil analisis regresi sederhana menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online dengan koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,443. Semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain game online, dan sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain game onlinenya. Kecerdasan emosional memberikan sumbangan efektif terhadap intensitas bermain game online sebesar 19,7%. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada teknik pengambilan sampel, dimana penulis menggunakan teknik *simple random sampling*.

2. Penelitian Munlifatun Sadiyah (2014) dengan judul “hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecenderungan agresivitas pada komunitas gaming Surabaya”. Kecerdasan dibedakan menjadi tiga yaitu kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual. Kecerdasan intelektual diukur dari nilai indeks prestasi, menurut sebagian ahli nilai indeks prestasi yang baik merupakan tolak ukur dari kesuksesan seseorang. Tolak ukur tersebut tidak salah tetapi tidak seratus persen bisa dibenarkan. Keseimbangan antara kecerdasan intelektual dan kecerdasan emosional merupakan salah satu kunci keberhasilan belajar mahasiswa di perguruan tinggi. Perguruan tinggi seharusnya tidak mengembangkan kecerdasan intelektual saja tetapi kecerdasan emosional yang juga perlu dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecerdasan emosional dengan hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi tahun angkatan 2011/2012 Universitas Negeri Semarang. Sampel pada penelitian ini adalah semua anggota populasi pada penelitian ini. Variabel pada penelitian ini ada dua yaitu variabel X (kecerdasan emosional) dan variabel Y (hasil belajar mahasiswa), Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasional dengan tehnik korelasional. Hasil penelitian dari perhitungan analisis korelasi *product moment* diperoleh r_{xy}

(r hitung) 49,76 dan r tabel 0,103 dari hasil perhitungan tersebut menunjukkan bahwa rxy (r hitung) lebih besar dari r tabel pada tingkat kesalahan 5% yang berarti bahwa, terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang. Tingkat kecerdasan emosional mahasiswa diperoleh dengan kriteria sangat baik 49 mahasiswa (35,48%) dan kriteria baik 97 mahasiswa (64,52%). Hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi angkatan 2011/2012 selama empat semester diperoleh indeks prestasi dengan kriteria sangat baik ada 29 mahasiswa (20%), kriteria baik ada 111 mahasiswa (62%), cukup baik 4 mahasiswa (12%), kurang baik 2 mahasiswa (6%). Simpulan dari penelitian ini adalah ada hubungan yang positif antara kecerdasan emosional dengan hasil belajar mahasiswa Prodi Pendidikan Biologi Universitas Negeri Semarang.

C. Kerangka Teori

Kerangka teori adalah suatu gambaran atau batasan-batasan tentang teori-teori yang akan dipakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan. Adapun kerangka dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema 2.1 berikut ini :



Skema 2.1 Kerangka Teori

D. Kerangka konsep

Kerangka konsep adalah hubungan antara konsep-konsep yang ingin diamati atau diukur melalui penelitian-penelitian yang akan dilakukan (Notoatmojo,2010). Adapun kerangka konsep dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema 2.2 berikut ini :



Skema 2.2 Kerangka Konsep

E. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari suatu penelitian (Notoatmojo,2010). Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ha: ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional.

BAB III

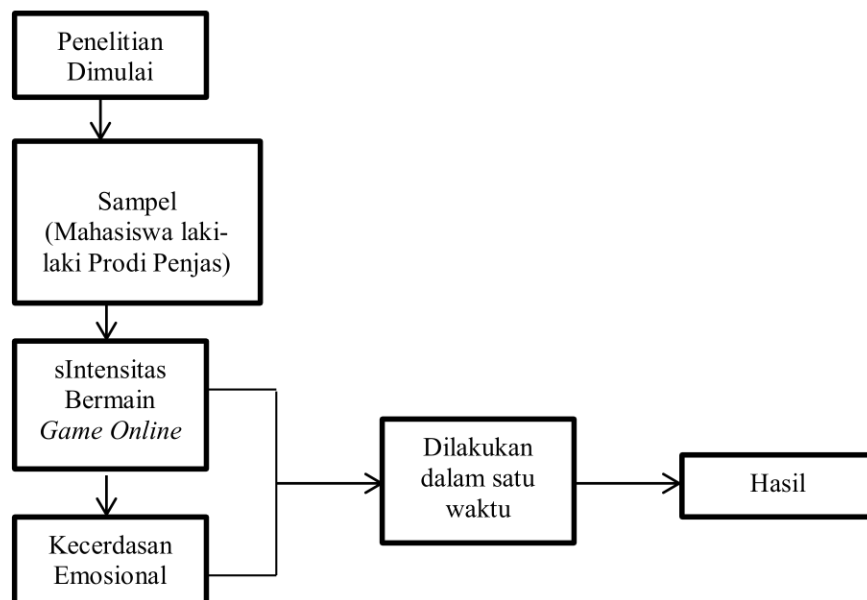
METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan desain korelatif, dengan pendekatan *Cross Sectional* (potong lintang), yaitu setiap variabel diobservasi hanya satu kali saja dan pengukuran masing-masing variabel dilakukan pada waktu yang sama (Notoatmodjo,2010).

1. Rancangan Penelitian

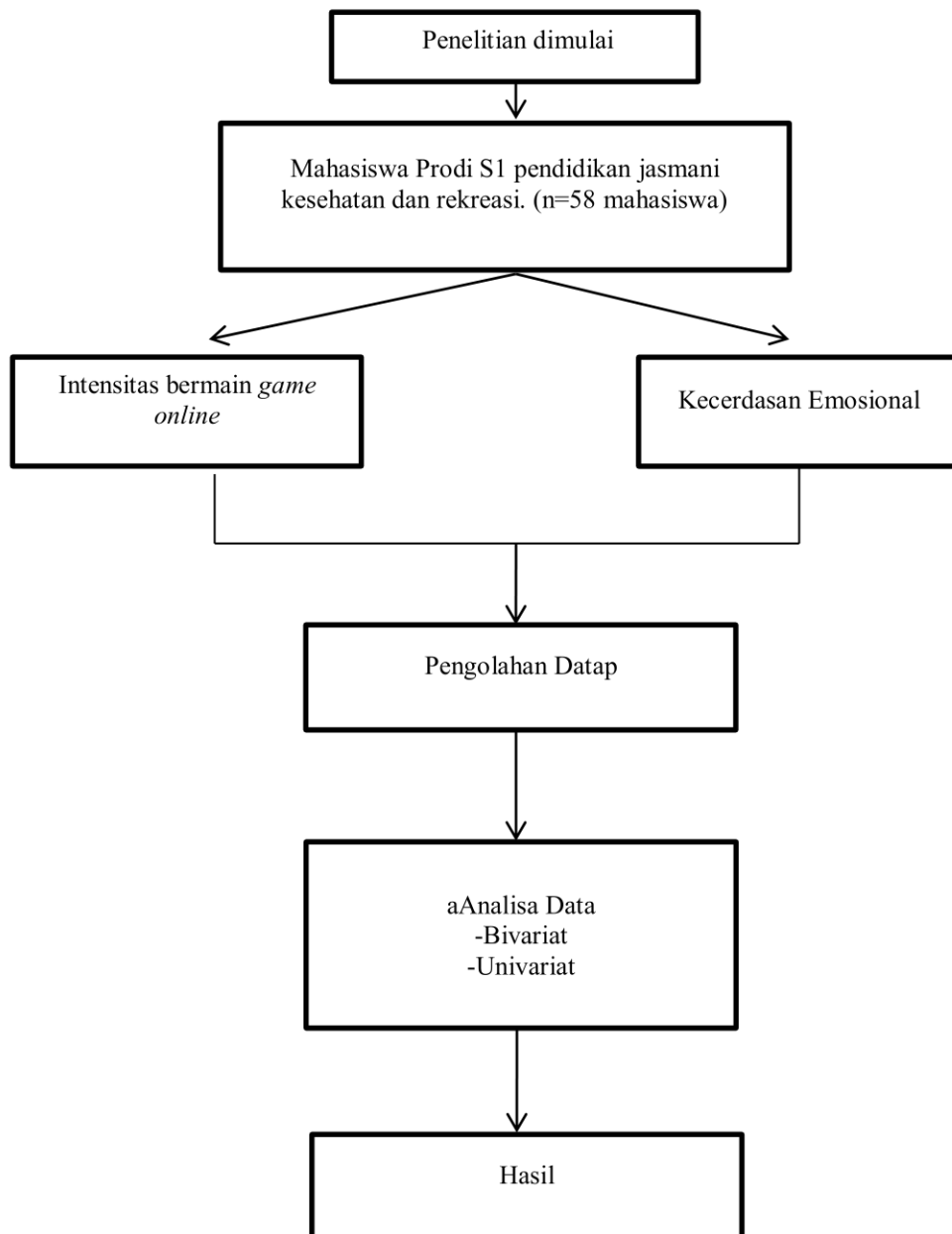
Rancangan dalam penelitian ini adalah jenis rancangan cross sectional. Rancangan cross sectional merupakan rancangan penelitian dengan melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan (sekali waktu) (Hidayat,2011). Adapun rancangan penelitian dapat dilihat pada skema 3.1 berikut ini :



Skema 3.1 Rancangan penelitian

2. Alur Penelitian

Alur Penelitian ini dapat dilihat pada skema 3.2 berikut ini :



Skema 3.2 Alur Penelitian

3. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini mengumpulkan data dengan melalui prosedur berikut:

- a. Mengajukan surat permohonan izin kepada institut Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk meminta data jumlah mahasiswa Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- b. Mengajukan surat permohonan izin kepada institut Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk penelitian atau observasi awal ke 3 prodi yaitu prodi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Prodi S1 Keperawatan, dan Prodi S1 Hukum untuk mengetahui mahasiswa yang bermain game online
- c. Setelah mendapatkan surat izin, peneliti memohon izin ke prodi untuk melakukan observasi awal penelitian.
- d. Melakukan seminar proposal.
- e. Melakukan penelitian.
- f. Pengolahan data.
- g. Melakukan seminar hasil.

4. Variabel penelitian

Variabel-variabel yang diteliti adalah:

- a. Variabel bebas (Independen).

Variabel bebas (independen) adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam,2011). Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online.

b. Variabel terikat (Dependen).

Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam,2011). Variabel dependen pada penelitian ini adalah kecerdasan emosional.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu penelitian merupakan tempat dan jadwal yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan kegiatan penelitian (Hidayat,2011). Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai pada tanggal 17-31 Mei 2020.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2010). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa laki-laki Prodi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang berjumlah 139 orang.

2. Sampel

Sampel bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (sugiyono, 2010). Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel pada penelitian ini yaitu sebagian mahasiswa laki-laki prodi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan

Rekreasi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai Riau dengan kriteria:

a. Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi merupakan kriteria dimana subjek penelitian mewakili sampel penelitian yang memenuhi syarat sebagai sampel. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah : Mahasiswa laki-laki Prodi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang bersedia mengikuti semua prosedur penelitian yang telah ditentukan.

b. Kriteria Eksklusi

Kriteria eksklusi adalah ciri-ciri anggota populasi yang tidak dapat diambil sebagai sampel. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah :

- 1) Mahasiswa dalam kondisi sakit.
- 2) Mahasiswa sudah berhenti kuliah pada saat penelitian.
- 3) Tidak bersedia menjadi responden.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini merupakan teknik *simple random Sampling*, dimana pengambilan sampel dilakukan secara acak (Notoatmojo, 2005). Sampel pada penelitian ini yaitu 58 orang. Jumlah Sampel dihitung dengan menggunakan rumus dari Slovin untuk tingkat kesalahan 10% (Notoatmodjo,2010) dengan rumus sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2}$$

$$n = \frac{139}{1 + 139(0,1)^2}$$

$$n = \frac{139}{1 + 1,39}$$

$$n = 58,15 \longrightarrow 58$$

Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 58 orang.

Keterangan :

n : besar sampel

N : besar populasi

d : kesalahan yang dapat ditoleransi yaitu 10% = 0,1

D. Etika Penelitian

Masalah etika penelitian keperawatan merupakan masalah yang sangat penting dalam penelitian, mengingat penelitian keperawatan berhubungan langsung dengan manusia, maka segi etika penelitian harus

dipertimbangkan. Masalah etika penelitian harus dipertimbangkan antara lain sebagai berikut :

1. Lembar Persetujuan (*Informed Consent*)

Informed consent merupakan bentuk persetujuan antara peneliti dengan responden penelitian dengan memberikan lembar persetujuan. *Informed consent* tersebut diberikan sebelum penelitian dilakukan dengan memberikan lembar persetujuan untuk menjadi responden. Tujuan *informed consent* adalah agar subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian, mengetahui dampaknya. Jika subjek bersedia, maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan. Jika responden tidak bersedia, maka peneliti harus menghormati hak responden.

2. Tanpa Nama (*Anonymity*)

Untuk menjaga kerahasiaan responden maka peneliti tidak akan mencantumkan namanya pada lembaran pengumpulan data, cukup dengan memberi nomor kode pada lembar pengumpulan data.

3. Kerahasiaan (*Confidentially*)

Kerahasiaan hasil penelitian, baik informasi maupun masalah-masalah lainnya akan dijamin kerahasiaannya oleh peneliti (Hidayat, 2007).

E. Alat Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2008 dalam Kurniawan, 2015). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner untuk mengukur variabel independen dan variabel dependen. Kuesioner di berikan kepada responden menggunakan sistem *online*. Peneliti memodifikasi skala baku agar sesuai dengan tujuan dari peneliti ini.

1. Instrumen Intensitas Bermain *Game Online*

Variabel independen yaitu Intensitas Bermain Game Online diteliti dengan menggunakan alat kuesioner yang terdiri dari 1 pertanyaan yang dibuat oleh Rifhani (2010). Kuesioner berisi 1 pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda checklist (\surd). Pertanyaan menggunakan skala ordinal. Pertanyaan dalam kuesioner bersifat tertutup dengan jawabannya sudah ditentukan, dengan begitu responden tidak mempunyai kesempatan untuk memberikan jawaban lain. Hasil ukur dari pertanyaan ialah :

- a. Rendah jika mahasiswa bermain *game online* <2 jam/hari,
- b. Tinggi jika mahasiswa bermain *game online* ≥ 2 jam/hari

2. Instrumen Kecerdasan Emosional

Variabel dependen yaitu Kecerdasan Emosional diteliti dengan menggunakan alat kuesioner yang terdiri dari 30 pernyataan yang

dibuat oleh Sadiyah (2014). Kuesioner bersifat tertutup dengan jawabannya sudah ditentukan, dengan begitu responden tidak mempunyai kesempatan untuk memberikan jawaban lain. Pernyataan kuesioner dalam bentuk skala Likert dengan 4 jawaban alternatif, yaitu sangat sesuai, sesuai, tidak sesuai, dan sangat tidak sesuai. Pernyataan positif (1,2,3,7,8,11,12,13,14,15,16,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,30). Pernyataan negatif (4,5,6,9,10,17,28,29). Kriteria penilaian hasil pengukuran kecerdasan emosional :

- a. Kurang baik jika : skor 0-60.
- b. Baik jika : skor 61-120.

F. Prosedur Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian ini,peneliti mengumpulkan data melalui prosedur sebagai berikut :

1. Mengajukan surat permohonan izin kepada institusi Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk melakukan penelitian di Kampus Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Setelah mendapatkan surat izin, penulis memohon izin kepada wakil rektor III Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai untuk melakukan penelitian di Prodi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi.
3. Peneliti kemudian memberikan informasi secara lisan dan tulisan tentang manfaat dan etika penelitian serta menjamin kerahasiaan responden.

4. Calon responden yang bersedia menjadi responden, maka mereka harus menandatangani surat persetujuan menjadi responden yang diberikan peneliti.
5. Setelah responden menjawab semua pertanyaan, maka kuesioner dikumpulkan kembali untuk di kelompokkan.

G. Teknik Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, pengolahan data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Pemeriksaan Data (*Editing*)

Setelah kuesioner disebarkan dan dikembalikan pada peneliti, kemudian dilakukan pemeriksaan apakah kuesioner telah diisi dengan benar dan semua item angket sudah dijawab oleh responden.

2. Pemberian kode (*Coding*)

Mengklarifikasi data dan memberi kode pada semua variabel dengan menggunakan computer.

3. Memasukkan Data (*Entry*)

Memasukkan data ke dalam table di sesuaikan dengan teknik analisis yang digunakan

4. Pembersihan Data (*Cleaning*)

Setelah memasukkan data, jika terdapat kesalahan dapat di perbaiki sehingga analisa yang dilakukan sesuai dengan sebenarnya.

H. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah suatu definisi mengenai variabel yang dirumuskan berdasarkan karakteristik-karakteristik variabel tersebut yang dapat diamati (Azwar, 2007). Adapun Definisi Operasional dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini :

Tabel 3.2 Defenisi Operasional

NO	Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Skala Ukur	Hasil Ukur
1	Independen Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Lamanya waktu yang digunakan seorang mahasiswa dalam bermain <i>game online</i> .	Kuesioner	Ordinal	1. Rendah = <2 jam/hari 0. Tinggi= ≥ 2 jam/hari
2	Dependen Kecerdasan Emosional	Kemampuan mahasiswa dalam mengenali emosi.	Kuesioner	Likert	1. Kurang Baik jika : skor 0-60 0. Baik jika : Skor 61 - 120

I. Analisa Data

Analisa data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan program komputer dimana akan dilakukan 2 macam analisis data, yaitu analisis univariat dan analisis bivariat.

a. Analisis Univariat

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setia variabel penelitian. Pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi frekuensi dan presentase dari setiap variabel dengan rumus :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase.

f = frekuensi.

N = Jumlah seluruh observasi.

b. Analisis Bivariat

Analisa bivariat di gunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat (Hastono, 2007). Penelitian ini ingin mengetahui hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi. Analisa bivariat dalam penelitian ini menggunakan uji *chi square* dengan $\alpha = 0,05$. Uji *chi square* digunakan karena variabel bebas dengan variabel terikat pada penelitian ini merupakan data kategorik. Dengan rumus:

$$\chi^2 = \sum \frac{(O-E)^2}{E}$$

Keterangan :

χ^2 = Chi Square

O = Frekuensi observasi

E = Frekuensi yang diharapkan (Hidayat,A.A, 2007).

Dasar pengambilan keputusan yaitu melihat hasil analisa pada *P value*. Jika *P value* $\leq 0,05$ maka artinya ada hubungan yang signifikan antara Intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional. Dan sebaliknya, jika *P value* $\geq 0,05$ maka artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional.