

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring perkembangan zaman tidak bisa terbantahkan bahwa perkembangan teknologi information dan komunikasi berlangsung semakin cepat dan pesat serta penggunaannya dapat dijangkau oleh berbagai lapisan kehidupan dari segala bidang, usia tingkat pendidikan. Pengaruh ini memunculkan sebuah istilah baru yaitu dunia virtual atau dunia maya. Bukan hanya itu, bahkan ada pula komunitas yang terbentuk dikarenakan interaksi melalui dunia virtual. Salah satu fenomena yang mewabah pada kalangan anak-anak, remaja hingga dewasa, khususnya laki-laki yaitu bermain game online.¹

Awalnya permainan dikembangkan dengan tujuan pendidikan. Namun, kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing* yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara *online*, dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan permainan untuk banyak pemain.

Game online adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada

¹ Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus, "Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 5 (Mei 25, 2021): 778–89.

internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun *single-player game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game online* adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain *game*.²

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), dan smartphone. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Free Fire (FF)* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan yang menjadi hiburan di waktu luang, terlepas dari budaya, usia dan jenis kelamin.

Peminat *game online* beragam, mulai dari anak-anak, siswa, mahasiswa, hingga sampai orang tua. Banyaknya siswa yang memainkan *game online* yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari mereka. Menurut Hwang dalam Anggraini menyatakan bahwa bermain *game online* bisa dikatakan bermasalah bila dimainkan melebihi 4 jam setiap hari³.

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap siswa. Sehingga diperlukan upaya agar siswa dapat terhindar dari kecanduan *game*

² Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 01, no. 01 (2017).

³ Sitti Anggraini and Agustinus Rudi Yanto, "Edukasi Pencegahan Bahaya Kecanduan Game Online Pada Remaja Di SMPN Alok Maumere," *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 8 (2022): 1645–52.

online. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online*.

Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* juga membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas siswa, yang menghasilkan kecerdasan sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*.⁴

Samuel mengartikan bahwa *game 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 online*, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer.⁵

Bahkan permainan tradisional belakangan ini sudah mulai terabaikan oleh siswa-siswa, yang lebih memilih bermain *game online*.⁶ Saat ini, penggemar *game online* sudah meluas di kalangan siswa-siswi. Perkembangan *game online* secara tidak langsung memiliki efek negatif yang tinggi dibandingkan efek positif. Kecanduan *game online* menyebabkan generasi bangsa Indonesia lupa akan belajar, karena otaknya telah terkunci dengan rasa penasaran *game online* yang

⁴Eryzal Novrialdy, "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya" *Buletin Psikologi* 27, no. 2 (December 5, 2019): 149–150.

⁵ Yosua Falentino Rompas, John D. Zakarias & Evelin J.R. Kawung, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi", *Jurnal Ilmiah Society*, Vol 3 No.1,2023).3

⁶Drajat Edy Kurniawan, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrasitasi Akademik pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta" 3, no. 1 (2017): 98.

sedang dimainkan. Selalu penasaran ketika mengalami kekalahan, sehingga rasa penasaran akan terus mencoba untuk mendapatkan level permainan. Begitupun saat menang dalam bermain *game online*, semakin memiliki keinginan untuk terus bermain. Aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, memberikan efek kecanduan dan kurang bermanfaat. Firman Allah surah al-Mu'minun ayat 3 menjelaskan perintah menjauhi perbuatan yang tidak berguna, yaitu:

وَالَّذِينَ هُمْ عَنْ اللَّغْوِ مُعْرِضُونَ

Artinya: “*dan orang-orang yang menjauhkan diri dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna.*” (QS. al-Mu'minun: 3).

Dan terdapat pula di dalam hadis, dari Tafsir as-Sa'di berkata bahwa:

“Dan orang-orang yang dari (perbuatan dan perkataan) yang tiada berguna,” yaitu perbincangan yang tidak ada muatan kebaikan dan kegunaannya sama sekali, “mereka menjauhkan diri,” karena kebencian dan ingin menjaga diri serta keengganannya. Bila mendapati tindakan sia-sia, mereka sekedar melewatinya dengan menjaga kehormatan diri. Jika mereka berpaling dari tindakan yang sia-sia, maka sudah semestinya mereka lebih menjauhi dari perkara-perkara yang diharamkan. Kalau seorang hamba mampu menguasai lisannya dan menyimpannya kecuali dalam kebaikan, maka dia akan berhasil mengendalikan perkara (agamanya). Seperti kandungan hadits yang disampaikan oleh Rasulullah kepada sahabat Mu'adz bin Jabal manakala beliau berpesan kepada sahabat itu dengan beberapa wasiat. Beliau bersabda,

أَلَا أُخْبِرُكَ بِمَلَأِكَ ذَلِكَ كُلُّهُ؟ قُلْتُ: بَلَى يَا رَسُولَ اللَّهِ، قَالَ: فَأَخَذَ بِلِسَانِ نَفْسِهِ وَقَالَ: كُفَّ عَلَيْكَ هَذَا

Artinya: “*Tidakkah kamu mau aku mengabarimu dengan pengendali perkara itu semuanya?*” Aku menjawab, “*Sudah tentu wahai Rasulullah.*” Maka beliau memegang lisan sendiri seraya berkata, “*Kamu tahanlah ini.*” (HR. Ahmad dan at-Tirmidzi).

Kaum Mukminin, sebagian dari ciri mereka yang terpuji, adalah mengekang lisan-lisan mereka dari ucapan sia-sia dan omongan haram.

Game online merupakan permainan dengan menggunakan koneksi internet. Selain sebagai sarana hiburan game online berfungsi sebagai sarana sosialisasi. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan cenderung terus memainkan *game online* tersebut. Intensitas seseorang dalam bermain game online bervariasi. Penggunaan *game online* secara berlebihan tentu membawa dampak yang negatif yakni ke arah kecanduan.

Siswa yang gemar bermain *game* dengan intensitas yang tinggi adalah kesanggupan siswa dalam bermain selama empat hingga lima jam bahkan lebih. Siswa dengan intensitas bermain *game online* yang tinggi akan merasa ketergantungan terus-menerus sehingga tidak bisa terlepas dari *game online* tersebut, bahkan hal tersebut menyebabkan siswa menjadi lupa makan hingga terjadinya masalah kesehatan mental.

Kecanduan *game online* adalah gangguan kontrol impulsif dengan penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana siswa akan sulit untuk menghilangkan sebuah kebiasaan tersebut. Akibatnya siswa tidak mampu mengontrol dirinya dan tidak dapat berkonsentrasi

terhadap aktivitasnya sendiri. Bahkan siswa seakan-akan berada di dunianya sendiri sehingga melupakan fitrahnya sebagai makhluk sosial.⁷

SMP Negeri 18 Banjarmasin adalah sekolah yang menjadi tempat penelitian, Berdasarkan hasil studi pendahuluan terdapat siswa-siswi yang bermalasan ketika jam pelajaran dimulai, karena mereka merasa mengantuk di akibatkan begadang di malam hari untuk bermain *game online* dengan durasi yang sangat lama. Ada juga siswa yang mengobrol dan membicarakan tentang *game online* sehingga tidak menyelesaikan tugas sekolah nya. Siswa-siswi tersebut juga merasakan emosi ketika mengalami kekalahan dalam bermain *game online* sampai ada yang berkata kasar.

Dalam kebanyakan nya individu yang bermain *game online* ini adalah siswa-siswi yang bersekolah di tingkat SMP. Salah satunya information yang didapat oleh kepala sekolah SMP Negeri 18 Banjarmasin, banyak nya siswa-siswi yang gemar bermain *game online* pada tingkat SMP . Dikarenakan permainan game online telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan moderen. Dalam beberapa tahun terakhir, popularitas game online telah meningkat secara signifikan, menarik minat individu dari segala usia. Namun, kehadiran *game online* dalam kehidupan individu juga menimbulkan perhatian tentang dampaknya terhadap perkembangan mereka. Pada fenomena permainan *game online* terhadap individu, dampaknya, serta bagaimana mengelolanya dengan bijak.

Kecerdasan adalah kemampuan seseorang untuk menyelesaikan dan mengambil keputusan yang terbaik dalam suatu permasalahan dengan melihat dari

⁷ Anna Rufaidah et al., "Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prososial Siswa," *Guidance* 20, no. 02 (December 31, 2023): 205.

kondisi ideal suatu kebenaran atas dasar pembelajaran pengalaman dan penyesuaian lingkungan. Sedangkan Emosi yaitu suatu perasaan yang mendorong individu untuk merespon atas rangsangan yang muncul dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya, sehingga individu dapat merasakan suatu perubahan sistem terhadap fisiologis dan psikologisnya dalam waktu yang cepat.

Menurut Patton, kecerdasan emosional memiliki arti yang sederhana yaitu keterampilan menggunakan emosi secara efektif untuk mencapai sebuah tujuan dan mampu membangun Kontribusi yang baik serta mampu meraih kesuksesan ditempat kerja. Sedangkan menurut Agustian, kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk merasakan kejujuran dalam hati yang menjadi pusat prinsip untuk mampu memberikan rasa aman, pedoman, kekuatan serta kebijaksanaan. Kecerdasan emosional sangat di pengaruhi oleh lingkungan, tidak bersifat menetap, dan dapat berubah-ubah di setiap saat.

Adapun rangsangan pengembangan kecerdasan emosi yang perlu dilakukan oleh guru sebagai pendidik di sekolah menurut Nugraha dan Rachmawati, antara lain: Memberikan kegiatan yang diorganisasikan berdasar kebutuhan, minat, dan karakteristik anak yang menjadi sasaran pengembangan kecerdasan emosi. Pemberian kegiatan yang diorganisasikan bersifat holistik (menyeluruh). Kegiatan holistik ini meliputi semua aspek perkembangan dan semua pihak yang terkait dalam proses tumbuh kembang anak. Selain langkah-langkah tersebut, untuk mengembangkan kecerdasan emosional dengan cara mengajarkan seorang individu untuk bermusyawarah mengeluarkan semua beban psikologisnya agar mendapatkan respon, kritik, atau persetujuan orang lain.

Dengan musyawarah, orang akan mendapatkan kesempatan belajar untuk aktualisasi diri, mengungkapkan gagasan, pendapat, dan sikap bahkan dalam bentuk anupatinya dengan cara yang bisa didengarkan orang lain.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti “Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah yang akan di teliti, yaitu:

1. Bagaimana tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkat kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin?
3. Apakah kecerdasan emosional berkontribusi terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin.
2. Untuk mengidentifikasi tingkatan kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin.

3. Untuk menganalisis apakah ada kontribusi kecerdasan emosional terhadap kecenderungan kecanduan *game online* pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin.

D. Signifikansi Penelitian

Adapun signifikansi penelitian ini terbagi menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dari segi teoritis diharapkan sebagai acuan untuk kajian selanjutnya dalam bidang psikologi (pendidikan dan psikologi sosial) serta memberikan pengetahuan mengenai Emosional terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin.

2. Secara Praktis

a. Bagi SMP Negeri 18 Banjarmasin

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kepustakaan pada SMP Negeri 18 Banjarmasin, serta dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan untuk meningkatkan pengetahuan Siswa Terhadap Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan *Game Online* pada siswa.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan untuk menambah wawasan, meningkatkan kemampuan serta mengaplikasikan ilmu yang telah didapat.

E. Definisi Operasional / Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menghindari kekeliruan dalam memahami judul yang akan diteliti, maka perlu adanya definisi istilah sebagai pegangan dalam mengkaji suatu permasalahan, yaitu:

1. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan yang dimiliki oleh manusia itu, menurut teori kecerdasan majemuk, ada sembilan macam dan semuanya memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Salah satunya yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal.

Menurut Howard Gardner terdapat lima pokok utama dari kecerdasan emosi seseorang, yakni mampu menyadari dan mengelola emosi diri sendiri, memiliki kepekaan terhadap emosi orang lain, mampu merespon dan bernegosiasi dengan orang lain secara emosional, serta dapat menggunakan emosi sebagai alat untuk memotivasi diri⁸. Kelima pokok utama kecerdasan tersebut merupakan indikator dari kecerdasan emosional yang mana jika dilakukan pengelompokan dengan kriteria kecerdasan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Kecerdasan Intrapersonal

1) Mengenal Emosi Diri

⁸ Howard Gardner and Thomas Hatch, "Educational Implications of the Theory of Multiple Intelligences," *Educational Researcher* 18, no. 8 (1989): 4–10.

- 2) Mengelola Emosi
 - 3) Memotivasi Diri Sendiri
- b. Kecerdasan Interpersonal
- 1) Mengenali Emosi Orang Lain
 - 2) Membina Kontribusi.

Berdasarkan uraian tersebut maka kecerdasan emosional dapat menjadi alat kontrol utama bagi personal seperti siswa dalam memanfaatkan penggunaan *smartphone* dalam kesehariannya, yaitu lebih banyak untuk hal yang positif atau sebaliknya negatif seperti *game online* yang berlebihan.

2. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan *Game Online* adalah perilaku ketergantungan atau keterikatan fisik dan psikologis yang sangat kuat untuk melakukan sesuatu yang menyebabkan ketidaknyamanan ketika tidak terpenuhi, karena *game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah.⁹

Seseorang, untuk disebut kecanduan pada *game online*, haruslah menunjukkan perilaku-perilaku tertentu. Dalam salah satu tulisannya, Young menyebutkan beberapa kriterium berdasar pada kriterium-kriterium kecanduan berjudi (*pathological gambling*), yang digunakan untuk membedakan antara orang yang kecanduan pada *game online* dan yang tidak sampai kecanduan.

⁹ Misnawati, "Kontribusi Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-Siswi", dalam *journal Psikoborneo*, Vol.4, No2, 2016. Hal 219

Aspek-aspek tersebut adalah¹⁰: *salience, excessive use, neglect work, anticipation, lack of control, dan neglect of social life.*

3. Siswa

Siswa atau siswi adalah istilah bagi peserta didik pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Siswa adalah komponen masukan dalam sistem pendidikan, yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan, sehingga menjadi manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.¹¹

Menurut Sarwono Siswa adalah setiap orang yang resmi terdaftar untuk mengikuti pelajaran di dunia pendidikan. Siswa atau anak didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses belajarmengajar, dalam proses belajar mengajar siswa sebagai pihak yang ingin meraih cita-cita memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara optimal. Siswa akan menjadi faktor penentu, sehingga dapat mempengaruhi segala sesuatu yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajarnya¹².

Siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin yang memiliki kecenderungan bermain *game online* dengan rentang usia 13-15 tahun dan bermain game online menghabiskan waktu >5 (lebih dari 5) jam dalam sehari.

¹⁰ Kimberly S Young and Cristiano Nabuco De Abreu, "Kecanduan Internet: Panduan Konseling Dan Petunjuk Untuk Evaluasi Dan Penanganan," *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 2017.

¹¹ Wikipedia, Peserta Didik, dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Peserta_didik, 2 Desember 2022.

¹² Fariz Perdana Putra and Rahma Widyana, "Peran Penting Dukungan Sosial Orangtua Terhadap Karakter Siswa Dalam Menghadapi Era Society 5.0," *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 4, no. 2 (2020).

F. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan terkait dengan penelitian yang diteliti yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Randes Hestu Putra Wijayanto dengan judul “Kontribusi Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan” tahun 2018 Dalam jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Vol 4 No 7 hal 322. Tujuannya yaitu mengetahui Kontribusi kecanduan game online terhadap kecemasan akademik pada siswa, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasi. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas 2 jenjang SMP sejumlah 123 siswa. Metode pengumpulan data dilakukan dengan angket, sedangkan instrumen penelitian berupa skala. Hasil penelitian menunjukkan terdapat Kontribusi yang positif dan signifikan antara kecanduan game online dengan kecemasan akademik siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Muntilan. Hal ini dapat dilihat dari nilai r_{hit} lebih besar nilai r_{tabel} yaitu $0,637 > 0,176$ dan nilai signifikansi kurang dari 0,05, sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa semakin tinggi tingkat kecanduan game online siswa semakin tinggi pula kecemasan akademik yang dialami siswa. Begitu juga sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan game online siswa, maka semakin rendah kecemasan akademiknya.¹³

¹³ Putra, “Kontribusi Kecanduan Game Online Terhadap Kecemasan Akademik Siswa Kelas 2 SMP Negeri 1 Muntilan” 4, no. 7 hal: 323.

Adapun persamaan penelitian Randes Hestu Putra Wijayanto dengan penelitian ini yaitu: sama-sama menggunakan subjek penelitian pada siswa. Adapun perbedaan penelitian Randes Hestu Putra Wijayanto dengan penelitian ini yaitu: variabel bebas menggunakan kecanduan *game online* dengan penelitian ini kecenderungan kecanduan *game online* di jadikan sebagai variabel terikat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Anisa Pabela Yunia , Liyanovitasari dan Mona Saparwati pada tahun 2019 dalam jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa Vol 2 No 1 hal 55-64 dengan judul “Kontribusi Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan Remaja pada Siswa” tujuan untuk mengetahui Kontribusi kecerdasan emosional dengan kenakalan remaja pada siswa. Metode pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan proportionate random sampling. Sunjek yang di gunakan yaitu sebanyak 76 siswa di SMK Islam Sudirman Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang. Hasil pada penelitian ini adalah Sebagian besar kecerdasan emosional responden rendah sebanyak 34 responden (44,7%). Sebagian besar kenakalan remaja sedang sebanyak 43 responden (56,6%). Ada Kontribusi antara kecerdasan emosional dengan kenakalan remaja pada siswa di SMK Islam Sudirman Kecamatan Ungaran Barat Kabupaten Semarang dengan nilai $p=0,000 < \alpha =0,05$.¹⁴

Adapun persamaan penelitian Siti Anisa Pabela Yunia , Liyanovitasari dan Mona Saparwati dengan penelitian ini yaitu: Variabel bebas sama-sama

¹⁴ Siti Anisa Pabela Yunia, Liyanovitasari dan Mona Saparwati, Kontribusi Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan Remaja Pada Siswa, dalam Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa, Vol. 2, No. 1, Mei 2019. Hal 55-64

membahas mengenai kecerdasan emosional. Adapun perbedaan penelitian Siti Anisa Pabela Yunia , Liyanovitasari dan Mona Saparwati dengan penelitian ini yaitu: Variabel terikat, penelitian Siti Anisa Pabela Yunia, Liyanovitasari dan Mona Saparwati menggunakan kenakalan remaja sedangkan penelitian ini menggunakan kecenderungan keceanduan *game online*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Retno Yuli Hastuti dan Erlina Nur Baiti pada tahun 2019 dalam jurnal Kesehatan Vol 8 Nomor 2 hal 84-93 dengan Judul “Kontribusi Kecerdasan Emosional dengan Tingkat Stress pada Remaja di SMK N 1 Jogonalan” bertujuan untuk Mengetahui Kontribusi kecerdasan emosional dengan tingkat stress pada remaja di SMK N 1 Jogonalan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif non eksperimental, dengan desain penelitian cross sectional. Responden penelitian terdiri dari 85 siswa SMK N 1 Jogonalan yang diambil menggunakan teknik purposive sampling. Metode analisis yang digunakan adalah kendall tau. Ada Kontribusi kecerdasan emosional dengan tingkat stress pada remaja di SMK N 1 Jogonalan. Hasil analisis dengan uji kendall tau didapatkan p value = 0,000 berarti p value < 0,05. Nilai koefisien korelasi atau nilai $r = 0,867$ menunjukkan korelasi negatif yang sangat kuat.¹⁵

Adapun persamaan penelitian Retno Yuli Hastuti dan Erlina Nur Baiti dengan penelitian ini yaitu: Variabel bebas sama-sama membahas

¹⁵ Retno Yuli Hastuti dan Erlina Nur Baiti, Kontribusi Keceerdasan Emosional dengan Tingkat Stress pada Remaja, dalam Jurnal Kesehatan Vol. VIII, No. 2, 2019. Hal 84-93

mengenai kecerdasan emosional. Adapun perbedaan penelitian Retno Yuli Hastuti dan Erlina Nur Baiti dengan penelitian ini yaitu: variabel terikat menggunakan tingkat stress remaja sedangkan penelitian ini menggunakan kecenderungan kecanduan *game online*.

4. Penelitian dilakukan oleh Ananda Naftalia Saputra dan Annastasia Ediati tahun 2020 dalam Jurnal Empati Volume 9 Nomor 6 hal 495-498 dengan judul “Kontribusi Antara *School Well-Being* dengan Kecenderungan Kecanduan Online Game Pada Sekolah Menengah Kejuruan”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Kontribusi antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan online game pada siswa sekolah menengah kejuruan (SMK). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Semarang, yang berjumlah 109 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling jenuh. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala Likert. Berdasarkan hasil analisis data menggunakan uji korelasi *product moment Pearson* menunjukkan adanya Kontribusi negatif yang signifikan antara *school well-being* dengan kecenderungan kecanduan online game pada siswa SMK Muhammadiyah 2 Semarang ($r = -0,624$; $p = 0,000$). Semakin positif *school well-being* yang dimiliki siswa, semakin rendah kecenderungan kecanduan online game, dan sebaliknya.¹⁶

Adapun persamaan penelitian Ananda Naftalia Saputra dan Annastasia Ediati yaitu sama-sama menggunakan uji koelasi *product moment*

¹⁶ Ananda Naftalia Saputra & Annastasia Ediati, Kontribusi Antara School Well-Being dengan Kecenderungan Online Game pada Siswa Sekolah Menengah Kejuruan, Dalam jurnal Empati, No. 9, Vol 6, Desember 2020.

Pearson, sedangkan perbedaan pada penelitian Ananda Naftalia Saputra dan Annastasia Ediati yaitu subjek penelitian, subjek penelitian Ananda Naftalia Saputra dan Annastasia Ediati yaitu siswa SMK sedangkan penelitian ini yaitu siswa SMP, variable bebas Ananda Naftalia Saputra dan Annastasia Ediati menggunakan *School Well-Being* sebagai variable bebas sedangkan penelitian ini menggunakan variable bebas Kecerdasan Emosional.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ananda Okavianti, Sang Ayu Made Adyani dan Evin Novianti tahun 2021 dalam Jurnal Profesi Keperawatan Volume 8 Nomor 2 hal 177-181 dengan judul “Kontribusi Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Pada Remaja”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Kontribusi antara kecanduan game online dengan interaksi sosial. Design yang digunakan adalah *crosssectional*. Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Cipedak Jakarta Selatan. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *nonprobability sampling* berjumlah 112 orang, Pengambilan data menggunakan Google form yang terdiri dari dua bagian yaitu kecanduan game online dan interaksi sosial. Kuesioner kecanduan game online yang digunakan adalah *Game Addiction Scale (GAS)*. Kuesioner interaksi sosial *Social Skills Inventory*. Menunjukkan hasil uji statistik Chi-Square P value didapatkan nilai 0.004 yang menunjukkan bahwa nilai P value < 0.005 yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yaitu terdapat pengaruh yang bermakna dari kecanduan game online dengan interaksi sosial pada remaja di Kelurahan Cipedak

Jagakarsa Jakarta Selatan. Dengan nilai OR < 1 (0.301), hasil tersebut menunjukkan bahwa remaja yang mengalami kecanduan berat belum tentu memiliki resiko interaksi social yang cukup dari pada yang kecanduan ringan.¹⁷

Adapun persamaan penelitian Ananda Okavianti, Sang Ayu Made Adyani dan Evin Novianti sama-sama menggunakan *Purposive sampling*, sedangkan perbedaan dengan rancangan penelitian ini yaitu terletak pada objek variabel terikat.

G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

Hipotesis artinya dugaan sementara terhadap permasalahan dalam penelitian sampai adanya bukti data yang terkumpul¹⁸. Berdasarkan pada uraian latar belakang penelitian terdahulu dan teori-teori pendukung maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (Ha)

Hipotesis Alternatif merupakan hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel terikat dengan variabel bebas secara signifikan.

“Ada kontribusi kecerdasan emosional terhadap kecenderungan kecanduaan *game online* pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin”.

2. Hipotesis Nol (H0)

Hipotesis Nol merupakan hipotesis yang menyatakan tidak ada Kontribusi antar variabel. Tidak ada kontribusi kecerdasan emosional

¹⁷ Ananda Oktavianti, Sang Ayu Made Adyani dan Evin Novianti, *Kontribusi Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial pada Remaja*, dalam Jurna Profesi Keperawatan, Vol 8, No.2, Juli 2021.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: PT. Alfabet, 2016).

terhadap kecenderungan kecanduaan *game online* pada siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin”.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran yang jelas dari penelitian ini, maka peneliti menyusun sistematika penelitian yang berisikan berbagai informasi serta berbagai hal yang diteliti yang disusun dalam bab, yakni:

1. BAB I : Berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian, serta sistematika penulisan
2. BAB II : Landasan teori berisi penjelasan mengenai variabel-variabel dalam penelitian ini yaitu Kecerdasan Emosional dan Kecanduan Game Online.
3. BAB III: Metode penelitian yang isinya terdapat jenis penelitian, lokasi penelitian, identitas variabel, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, metode pengumpulan data, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.
4. BAB IV : Berisikan hasil penelitian dan pembahasan yang dipaparkan terkait dengan penelitian yang dilakukan pembahasan ataupun Hasil data-data yang sudah di analisis.
5. BAB V: Penutup terdapat kesimpulan dan saran