

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Objek Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum SMP Negeri 18 Banjarmasin**

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 18 Banjarmasin, berdiri di atas tanah seluas 10,628 M<sup>2</sup>. Ada sekitar 20 ruangan di sekolah dilengkapi sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan dunia pendidikan. SMP Negeri 18 Banjarmasin ini merupakan lembaga pendidikan formal yang berada di bawah naungan Pemerintah Daerah. Sekolah ini berdiri berdasarkan Surat Keputusan (SK) Pemerintah Daerah 377/115/EL/LK96 tanggal 17 Juni 1996 dengan status akreditasi A, dengan Nomor Pokok Sekolah Negeri 30304216.

Sejak berdiri hingga saat ini sudah ada beberapa pergantian kepala sekolah, dan kepala sekolah saat ini adalah Sri Fatimah, S.Pd. Letak geografis SMP Negeri 18 Banjarmasin berada di tengah-tengah pemukiman penduduk, suatu kondisi yang strategis karena dekat dengan masyarakat yang merupakan sasaran objek pendidikan.

Disamping itu proses belajar mengajar di SMP Negeri 18 Banjarmasin tidak terganggu dengan aktivitas lalu lalang kendaraan karena jauh dari area jalan raya, sehingga proses belajar mengajar menjadi kondisi yang cukup kondusif. Selain itu kegiatan proses belajar mengajar juga di fasilitasi dengan sarana dan prasarana seperti lapangan dan taman belajar dan juga halaman yang sering di gunakan untuk upacara bendera dan kegiatan lainnya. SMP Negeri 18

Banjarmasin berlokasi di Provinsi Kalimantan Selatan Kota Banjarmasin dengan alamat Jalan Teluk Kubur RT. 03 Banjarmasin, kelurahan Tanjung Pagar Kecamatan Banjarmasin Selatan dengan kode pos 70247.

## **2. Visi dan Misi**

### a) Visi

Mewujudkan generasi ALAMANDA BUNGAS ( Akhlak Luhur Amanah Mandiri Adaptif Berwawasan Lingkungan Unggul Aktif dan Sehat ).

### b) Misi

- 1) Menumbuhkembangkan keimanan dan ketaqwaan dalam kegiatan sekolah guna membentuk generasi yang berakhlak luhur;
- 2) Menumbuhkan sikap amanah, mandiri dan adaptif pada peserta didik;
- 3) Mewujudkan pendidikan berwawasan lingkungan di lingkungan sekolah;
- 4) Mewujudkan peserta didik yang unggul dalam prestasi akademik dan non akademik;
- 5) Mendorong peserta didik untuk berfikir aktif dan kreatif;
- 6) Menciptakan kondisi lingkungan yang aman dan sehat;
- 7) Mengikutsertakan tenaga pendidik dan kependidikan untuk meningkatkan kualifikasi pendidikan;
- 8) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan inovatif;
- 9) Menanamkan kedisiplinan;

10) Mengoptimalkan sarana dan prasarana sekolah.

## B. Profil siswa-siswi SMP Negeri 18 Banjarmasin

Data seputar karakteristik setiap siswa-siswi yang akan memenuhi kriteria responden dalam penelitian ini. Berdasarkan jumlah total yang didapatkan, jumlah siswa-siswi di SMP Negeri 18 Banjarmasin sebanyak 314 orang, sedangkan yang mengetahui klasifikasi responden sebanyak 161 orang terdiri dari beberapa kelas diantaranya.<sup>1</sup>

TABEL4.1 JUMLAH SISWA-SISWI SMP NEGERI 18 BANJARMASIN TAHUN 2023

NO	Kelas	Jumlah
1.	7A	32
2.	7B	31
3.	7C	29
4.	7D	25
5.	8A	32
6.	8B	32
7.	8C	27
8.	8D	27
9.	9A	28
10.	9B	27
11.	9C	24
TOTAL		314

## C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan responden siswa siswi di SMP Negeri 18 Banjarmasin dengan memberikan skala adaptasi (kecerdasan emosional) dan skala adaptasi (*game online*). Terkait dengan kecerdasan emosional terhadap kecenderungan kecanduan *game online* dengan jumlah responden 161 siswa dan siswi.

---

<sup>1</sup> Tata Usaha SMPN 18 Banjarmasin tahun 2023

Waktu pelaksanaan pengambilan data ini dilakukan pada 15 Februari dan 19 Februari 2024 (selama 2 hari), peneliti menyebarkan kuesioner kepada siswa dan siswi yang bersekolah di SMP Negeri 18 Banjarmasin.

TABEL 4.2 PROSEDUR PENELITIAN

No	Hari/Tanggal	Pelaksanaan Penelitian	Ket
1.	Kamis, 26 Januari 2023	Menyelesaikan seminar proposal	Melaksanakan seminar proposal langkah pertama dalam menyelesaikan skripsi
2.	Jum'at, 3 Februari 2023	Menyelesaikan revisi sempro	Menyelesaikan revisian sempro, agar bisa melanjutkan pada tahapan pembuatan skala
3.	Jum'at, 12 Januari 2024	Mengurus surat perizinan	Pembuatan surat pengantar reset untuk di kirimkan ke Dinas Pendidikan
4.	Kamis, 18 Januari 2024	Mengurus surat perizinan ke Dinas Pendidikan	Pembuatan surat pengantar dari Dinas Pendidikan
No	Hari/Tanggal	Pelaksanaan Penelitian	Ket
5.	Kamis, 15 Februari 2024	Menyebarkan skala pertama, di SMP Negeri 18 Banjarmasin	Pada penyebaran skala hari pertama, ternyata waktu yg di gunakan tidak mencukupi pada hari itu
6.	Senin, 19 Februari 2024	Menyebarkan koesioner kedua, SMP Negeri 18 Banjarmasin	Penyelesaikan semua kuesioner yang disebarakan
7.	Rabu, 23 Februari 2024	Mengimput data	Menghitung dan memasukan hasil yang di dapat ke excel dan ke

			SPSS
8.	Senin, 26 Februari 2024	Menganalisa dan mengintrepresikan hasil data yang telah di peroleh melalui softwere SPSS versi 22	Hasil yang sudah di dapatkan melalui pengujian SPSS.
9.	Senin, 11 Maret 2024	Pemberian kesimpulan	Penarikan kesimpulan terhadap hasil yang di dapatkan

#### D. Hasil Uji Instrumen

Pada penelitian ini, skala kecedasan emosional yang digunakan dalam penelitian ini menerapkan skala berdasarkan aspek dikemukakan oleh Howard Gardner, dalam penelitian terdahulu oleh Imania Mafiroh, yang kemudian di adaptasi oleh peneliti dan skala *Game Online* dalam penelitian ini merupakan adaptasi dari skripsi Rizka Hardiningsih.

##### 1. Uji Validitas

Arikunto menjelaskan bahwa suatu alat ukur yang memberitahukan tingkat kebenaran sebuah tes yang perlu di hitung kesahihannya waktu pengecekan untuk menghitung instrumen penelitian yang mau dihitng. Dalam pengujian instrumen menggunakan uji validitas agar dapat menunjukkan sebuah aitem itu apakah sah atau tidak sah<sup>2</sup>. Peneliti menggunakan rumus *correlation product moment* yang dibantu IBM SPSS Statistics Versi 22. Kelebihan *correlation product moment* untuk uji validitas adalah dapat menguji apakah setiap item atau butir pernyataan mampu mengungkap faktor yang akan diukur<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Haryono Umar, Rahima Br Purba, and Muhammad Dharma Tuah Putra Nasution, "Metode Penelitian Ilmiah (Vol. 1)," *Penerbit Universitas Trisakti*, 2021.

<sup>3</sup> Jennifer Chee, "Pearson's Product-Moment Correlation: Sample Analysis," *University of Hawaii at Mānoa School of Nursing*, January 5, 2013.

Suatu aitem dinyatakan sah dapat dilihat dari nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, sehingga aitem-aitem alat ukur logis juga dapat dipakai dalam sebuah penelitian. Sedangkan aitem yang tidak logis juga tidak dapat dipakai jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel. Dalam penentuan skor suatu aitem itu sah itu dapat dilakukan dengan membandingkan  $r$  hitung dan  $r$  tabel dengan rumus  $df = N - 2$  dan probabilitas 0,05. Sebab total dari sampel siswa 107 maka nilai  $df = 107 - 2 = 105$ ,  $r$  tabel pada  $df$  105 dengan probabilitas 0,05 yaitu 0,1599. Dalam penelitian ini peneliti mengadopsi skala yaitu 60 butir pernyataan dibagi menjadi 40 butir pernyataan untuk skala kecerdasan emosional serta 20 butir pernyataan untuk skala kecanduan *game online*.

a. Skala Kecerdasan Emosional

Pada pemaparan di Bab III terdiri 5 aspek dari skala kecerdasan emosional. Terhadap 42 aitem yang telah menguji validitasnya, diperoleh 2 aitem yaitu nomer 33 dan 42 yang dinyatakan tidak sah. Dengan demikian, aitem skala kecerdasan emosional yang tersisa ada 40 bagian aitem yang selanjutnya dibagikan kembali serta diuji dengan responden sesungguhnya yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan hasil uji expert judgement dari penelitian Imania Mafiroh<sup>4</sup>, diperoleh hasil bahwa skala kecerdasan emosional yang terdiri dari 42 butir item pernyataan, 40 item dinyatakan relevan, dan 2 aitem tidak relevan. Item-item yang tidak

---

<sup>4</sup> Imania Mafiroh, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Remaja Pada Siswa Kelas Xi Di Sma Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014," *Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, 2014.*

relevan ini dikarenakan kalimat netral hingga redaksi kalimat yang membingungkan.

#### b. Skala Kecanduan *Game Online*

Uji validitas dalam penelitian Rizka Hardiningsih<sup>5</sup> validitas isi (*content validity*) terhadap 23 aitem serta telah menguji validitasnya, diperoleh 3 aitem yaitu nomer 6,12 dan 16 yang dinyatakan tidak sah. Dengan demikian, aitem skala kecanduan *game online* yang tersisa ada 20 bagian aitem yang selanjutnya dibagikan serta diuji dengan responden sesungguhnya yang telah ditentukan. Hal ini sejalan dengan hasil uji expert judgement dari penelitian Nashihun Najih Jabbar<sup>6</sup>, diperoleh hasil bahwa skala Kecanduan *Game online* yang terdiri dari 23 butir aitem pernyataan, 20 aitem dinyatakan relevan, dan 3 aitem tidak relevan. aitem yang tidak relevan dihapuskan sebab sudah mewakili indikator dan aspek yang diukur.

## 2. Uji Reliabilitas

Tujuan umum dari uji reliabel ialah unruk mengetahui sutau alat ukur yang sudah dibikin dapat menjadi landasan serta mempunyai skor yang terukurimbang, dan alat ukur penelitian merupakan skala yang cocok untuk pengujian. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel statistik reliabilitas di bawah kolom *cronbach alpha*. Nilai tersebut merupakan nilai reliabilitas untuk semua elemen aitem.

---

<sup>5</sup> Rizka Hardiningsih, “Gambaran Kecanduan Bermain Game Online Berdasarkan Skala Young Internet Addiction Test (IAT) Pada Remaja Di SMA Panca Budi Medan” (Universitas Medan Area, 2020).

<sup>6</sup> Nashihun Najih Jabbar, “Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Komunikasi Interpersonal Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2022).

Semakin dekat angkanya dengan 1, semakin besar reliabel yang dimiliki. Teori yang dikemukakan Sekaran mengatakan jika *cronbach's alpha* lebih besar dari 0,6 maka alat ukur dianggap sempurna serta dapat dipakai. Jika *cronbach alpha* kurang dari 0,6, alat ukur penelitian tidak sempurna serta tidak dapat dipakai<sup>7</sup>. Sesuai dengan teori ini, skala kecerdasan emosional dan *game online* bisa dibilang sebagai alat ukur penelitian, sebab skor *cronbach's alpha* untuk kedua skala lebih besar dari 0,6.

TABEL 4.3 . RINGKASAN RELIABILITAS SKALA KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECANDUAN *GAME ONLINE*

Skala	Total Aitem	Total Subjek	Cronbach' Alpha
Kecerdasan Emosional	40	161	0,790
Kecanduan <i>Game Online</i>	20	161	0,628

Pada tabel 4.3 menunjukkan skor *cronbach' alpha* lebih dari 0,6 dianggap sempurna. Dengan demikian skala Kecerdasan Emosional dan skala Kecanduan *Game Online* adalah reliabel dan dapat diandalkan sebagai ukuran penelitian.

## E. Hasil Analisis Data dan Interpretasi

### 1. Gambaran Responden Penelitian

Penelitian ini menggunakan informasi primer yang didapatkan atas pembagian angket kepada siswa kelas VII, VIII, serta IX SMP Negeri 18 Banjarmasin. Total aitem dari angket ini yaitu 60 bagian yang terdiri atas skala Kecerdasan Emosi ada 40 bagian juga skala Kecanduan *Game online* ada 20

<sup>7</sup> Duwi Priyatno, "SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum," 2018.



bagian. Total responden penelitian ini adalah 161 orang siswa yang terdiri dari 60 orang siswa kelas VII, 61 orang siswa kelas VIII dan 40 orang siswa kelas IX.

Adapun deskripsi pembagian responden berdasarkan angka yaitu sebagai berikut:

TABEL 4.4 DESKRIPSI JUMLAH SISWA SMP NEGERI 18 BANJARMASIN

RESPONDEN		
Jumlah data siswa Dan siswi SMPN 18 Banjarmasin	Jumlah responden yang memenuhi kualifikasi peneliti	Jumlah responden yang mengisi skala
314	161	161

TABEL 4.5 GAMBA<sup>4</sup>AN RESPONDEN BERDASARKAN JENIS KELAMIN

Jenis kelamin	Jumlah	Persentase
Laki- Laki	82	51%
Perempuan	79	49%
Total	161	100%

Dari tabel diatas tampak responden perempuan lebih sedikit yaitu 49% atau sebanyak 79 orang dan responden laki-laki sebanyak 51% atau 82 siswa.

TABEL 4.6. DURASI BERMAIN *GAME ONLINE*

Durasi	Jumlah	Persentase
< 1 Jam	1	0,6%
1 – 5 Jam	4	2,5%
> 5 Jam	156	96,9%
Total	161	100%

Dari tabel diatas tampak responden sebagian besar siswa *bermain game online* lebih dari 5 jam yakni 96,9% atau sebanyak 156 orang, bermain *game* dengan durasi 1-5 jam sebanyak 4 siswa atau sebanyak 2,5% dan hanya 1 orang yang bermain dengan durasi kurang dari 1 jam yaitu 0,6%.

## 2. Analisis Data Deskriptif Hasil Penelitian

Penelitian yang menjelaskan gambar atau diskriptif akan keterangan yang telah terkumpulkan sesudah melaksanakan penelitian dengan kondisi sesungguhnya tidak ditarik kesimpulan yang diberlakukan dengan menyeluruh<sup>8</sup>. Dalam analisis data deskriptif ini bertujuan agar dapat melihat ketajaman dan menentukan kategorisasi dari 2 variabel dengan software IMB versi 22 agar melihat mean serta standar deviasi 2 variabel tersebut yang lebih dulu harus mengetahui mean dan standar deviasinya dari 2 variabel tersebut lebih dulu.

Dalam perhitungan ini penulis menggunakan kalkulasi yang dikemukakan oleh Saifuddin Azwar. Untuk dan standar deviasi diperoleh dari  $(\text{skor max} - \text{skor min})/6$ . Skor minimum diperoleh dari  $(\text{jumlah aitem} \times \text{skor terkecil})$ . Skor maximum diperoleh dari  $(\text{jumlah aitem} \times \text{skor terbesar})$  dan Mean diperoleh dari  $(\text{skor minimum} + \text{skor maximum})/2.5$  Tingkatan kategorisasi bisa ditentukan penentuannya dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\mu + 1\sigma \leq X \text{ (Tinggi)}$$

$$\mu - 1\sigma \leq X < \mu + 1\sigma \text{ (Sedang)}$$

$$X < \mu - 1\sigma \text{ (Rendah)}$$

Penjelasan:

X : Skor subjek

$\mu$  : Mean

$\sigma$  : Standar deviasi

---

<sup>8</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D.*

TABEL 4.5. HASIL UJI DESKRIPTIF DATA PENELITIAN

<b>Variabel</b>	<b>N</b>	<b>Minimum</b>	<b>Maximum</b>	<b>Range</b>	<b>Mean</b>	<b>Std. Deviation</b>
Kecerdasan Emosional	161	40	160	120	100	20
Kecanduan <i>Game Online</i>	161	20	80	60	50	10
Valid N (listwise)	161					

a. Analisis Data Skala Kecerdasan Emosional

Skala Kecerdasan Emosional dalam penelitian ini memiliki 40 aitem dengan skor penjumlahan yakni skor 1, 2, 3, dan 4. Kemudian nilai maksimalnya yaitu 160 ( $4 \times 40$ ) dan skor minimalnya yaitu 40 ( $1 \times 40$ ). Mean yaitu  $160 + 40 / 2 = 100$ , kemudian standar deviasi yaitu  $160 - 40 / 6 = 20$ . Penulis memakai dukungan dari IBM SPSS Statistic 22 untuk menetapkan level dari variabel serta hasil bisa dilihat dari tabel berikut ini:

TABEL 4.7. KATEGORISASI KECERDASAN EMOSIONAL

<b>Level</b>	<b>Rentang Skor</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Rendah	$X < 80$	0	0
Sedang	$80 \leq X < 120$	110	68.3
Tinggi	$X \geq 120$	51	31.7
Total		161	100

Berdasarkan tabel 4.7 dapat dilihat dari fase Kecerdasan Emosional siswa pada level tinggi ialah 51 orang siswa dan persentasinya yaitu 31,7 %, untuk level sedang ialah 110 orang siswa dan persentasinya yaitu 68,3 % dan level rendah ialah 0 siswa dan persentasinya yaitu 0% yang diperoleh dari total sampel penelitian.

### b. Analisis Data Skala Kecanduan *Game Online*

Skala Kecanduan *Game Online* dalam penelitian ini memiliki 20 aitem dengan skor penjumlahan yakni skor 1, 2, 3, dan 4. Kemudian nilai maksimalnya yaitu 80 (4 x 20) dan skor minimalnya yaitu 20 (1 x 20). Mean yaitu  $80 + 20 / 2 = 50$ , kemudian standar deviasi yaitu  $80 - 20 / 6 = 10$ . Penulis memakai dukungan dari IBM SPSS Statistic 22 untuk menetapkan level dari variabel serta hasil bisa dilihat dari tabel berikut ini:

TABEL 4.8. KATEGORISASI KECANDUAN *GAME ONLINE*

Level	Rentang Skor	F	%
Rendah	$Y \geq 60$	40	24.8
Sedang	$40 \leq Y < 60$	121	75.2
Tinggi	$Y < 40$	0	0
Total		161	100

Berdasarkan tabel 4.8 dapat dilihat dari fase Kecanduan *Game Online* siswa pada level rendah ialah 40 orang siswa dan persentasinya yaitu 24,8 %, untuk level sedang ialah 121 orang siswa dan persentasinya yaitu 75,2 % dan level tinggi ialah 0 siswa dan persentasinya yaitu 0% yang diperoleh dari total sampel penelitian.

### 3. Uji Korelasi

#### a. Uji Asumsi Normalitas

Uji asumsi pertama yang digunakan penulis adalah uji normalitas. Uji normalitas digunakan agar dapat mengetahui apakah data dari variabel X dan variabel Y berdistribusi normal agar memenuhi syarat untuk uji hipotesis<sup>9</sup>. Tabel

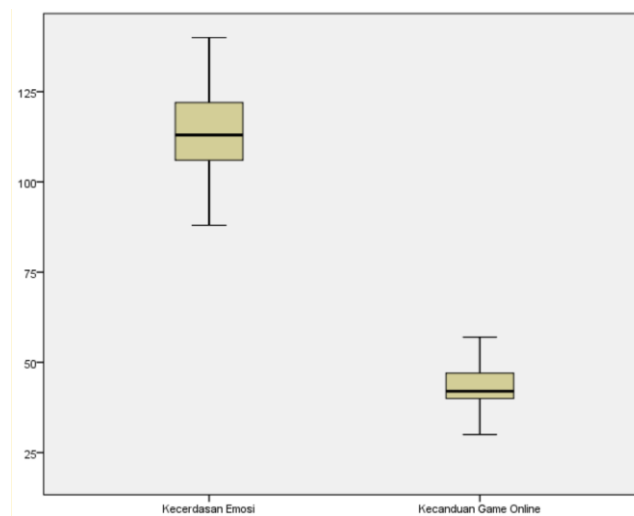
<sup>9</sup> Priyatno, "SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum."

One Sampel Kolmogorov-Smirnov test adalah dasar dari pengambilan keputusan dalam uji normalitas. Hasil uji normalitas pada variabel Kecerdasan Emosional dengan Kecanduan *Game Online* bisa diamati dari tabel di bawah ini:

TABEL 4.9. HASIL UJI NORMALITAS MENGGUNAKAN KOLMOGOROV-SMIRNOV TEST

		<b>Unstandardized Residual</b>
N		161
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	,0000000
	Std. Deviation	6,17673016
Most Extreme Differences	Absolute	,089
	Positive	,089
	Negative	-,057
Kolmogorov-Smirnov Z		1,125
Asymp. Sig. (2-tailed)		,159

Berdasarkan tabel di atas nilai signifikansi yang dapat dilihat pada tabel kolom Asymp. Sig. (2-tailed) ialah lebih besar dari nilai probabilitas 0,05 yakni ditunjukkan dengan nilai  $0,159 > 0,05$  berarti data antara variabel kecerdasan emosional dan variabel kecanduan *game online* berdistribusi secara normal.



Gambar 4.1. Hasil Uji Outlier

Hasil Uji Outlier menampilkan bahwa tidak ada data yang menyimpang terlalu jauh dari data yang lainnya sehingga analisis serangkaian data tidak menjadi bias atau tidak mencerminkan fenomena yang sebenarnya.

b. Uji Linieritas

Uji Linearitas digunakan agar dapat mengetahui apakah data dalam penelitian yang didapatkan tersebar secara linier atau tidak. Uji linearitas digunakan dalam uji statistik parametrik. Dasar pengambilan dari keputusan dalam uji ini yakni apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data antara kedua variabel tersebar secara linier<sup>10</sup>.

TABEL 4.10. HASIL UJI LINEARITAS DENGAN ANOVA TABEL

<b>Kecerdasan Emosional – Kecanduan Game</b>		<b>Sum Of Squares</b>	<b>Df</b>	<b>Mean Square</b>	<b>F</b>	<b>Sig</b>
Between Groups	(Combined)	2827.121	43	65.747	2.096	.001
	Linearity	392.438	1	392.438	12.512	.001
	Deviation from Linearity	2434.683	42	57.969	1.848	.006

<sup>10</sup> Muhammad Ali Gunawan, "Statistik Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi Dan Sosial," Yogyakarta: Parama Publishing, 2015.

Within Groups	2634.464286	3669.637	117	31.364	
Total		6496.758	160		

Berdasarkan tabel 4.10 di atas dapat disimpulkan bahwa variabel Kecerdasan Emosional (X) dan variabel Kecanduan *Game Online* (Y) mempunyai Kontribusi yang linear. Hal ini dapat dilihat dari nilai signifikansi yang ada pada kolom Deviation from Linearity yakni sebesar  $0,06 > 0,05$

#### 4. Uji Hipotesis

Pada uji hipotesis ini penulis memakai uji korelasi produk moment. Pengujian diperlukan agar dapat melihat apakah terdapat Kontribusi yang relevan dari variabel terikat dengan variabel bebas, agar dapat melihat apakah kedua variabel memiliki Kontribusi yang negatif atau positif, dan sebanyak apa Kontribusinya serta untuk memperkirakan skor variabel terikat memakai variabel bebas<sup>11</sup>.

Pengujian hipotesis dalam penelitian tersebut adalah:

- a. Ha: Adanya Kontribusi Kecerdasan Emosional terhadap Kencanduan *Game Online* pada siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin.
- b. H0: Tidak terdapat Kontribusi Kecerdasan Emosional terhadap Kencanduan *Game Online* pada siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilaksanakan memakai analisis regresi linier sederhana menggunakan software IBM SPSS Statistic 22, maka diperoleh hasil yang dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

---

<sup>11</sup> Priyatno, "SPSS Panduan Mudah Olah Data Bagi Mahasiswa & Umum."

TABEL 4.11. RANGKUMAN HASIL UJI KORELASI PRODUK MOMENT

		Kecerdasan Emosional	Kecanduan <i>Game Online</i>
Kecerdasan Emosional	Pearson Correlation	1	-.246
	Sig. (2-tailed)		.002
	N	161	161
Kecanduan <i>Game Online</i>	Pearson Correlation	-.246	1
	Sig. (2-tailed)	.002	
	N	161	161

Berdasarkan tabel 4.11 menunjukkan bahwa taraf signifikansi variabel Kecerdasan Emosional dengan variabel Kecanduan *Game Online* sebesar 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa ada Kontribusi yang signifikan antara variabel Kecerdasan Emosional (X) dan tvariabel Kecanduan *Game Online* (Y) sebab signifikansi kurang dari 0,05.

Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  yang menyatakan bahwa terdapat Kontribusi antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan *Game Online* diterima dan  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat Kontribusi antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan *Game Online* ditolak. Jika dilihat angka korelasi bernilai -0,246 yang mana bernilai negatif, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Kontribusi negatif yang signifikan antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan *Game Online*. Dengan nilai r hitung -0,246 atau -24,6% artinya Kecerdasan Emosional memberikan dampak negatif untuk terbentuknya Kecanduan *Game Online* yaitu semakin tinggi Kecerdasan Emosional maka akan



menurunkan sebesar 24,6% kecanduan terhadap *game online*, untuk sisa 75,4% adalah dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti lebih dalam oleh penulis.

## 5. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linear ini digunakan bertujuan untuk menguji pengaruh antara satu variabel independen (x) dan satu variabel dependen (Y).

TABEL 4.12 HASIL MODEL SUMMARY

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.297	.088	.080	6.179

Berdasarkan hasil tabel 4.12 maka menunjukkan nilai korelasi (R) sebesar 0,297 dan nilai koefisien determinasi (*R Square*) senilai 0,088, artinya variabel kecerdasan emosi berkontribusi terhadap kecanduan *game online*. Hal ini menunjukkan kecerdasan emosional terhadap kecenderungan kecanduan gamd online sebesar 8,8%, sedangkan 91,2% dipengaruhi oleh faktor lain.

TABEL 4.13. HASIL COEFFICIENTS

Coefficients <sup>a</sup>										
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1										
	(Constant)	59.249	4.980	11.898	.000					
	Kecerdasan Emosi	-.139	.043	-3.197	.002	-.246	-.246	-.246	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Kecanduan Game Online

Berdasarkan tabel 4.14 nilai *Unstandardized coefficients* sebesar 59.249 angka ini menunjukkan nilai kecanduan *game online*. Sedangkan nilai koefisien regresi sebesar 0,139 yang menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan *game online* meningkat satu seperti 0,139. Koefisien regresi bernilai negatif artinya tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecenderungan kecanduan game online. Berdasarkan uji regresi linier sederhana

tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  ditolak artinya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi kecanduan *game online* ataupun sebaliknya.

## 6. Perhitungan Aspek Pembentuk Utama

### a. Aspek Pembentuk Kecerdasan Emosional

Pembentuk utama dari variabel Kecerdasan Emosional ada 5 aspek yakni Mengenal Emosi Diri, Mengelola Emosi, Memotivasi Diri Sendiri, Mengenal Emosi Orang Lain, dan Membina Kontribusi. Untuk melihat skor setiap aspek yaitu jumlah keseluruhan dari setiap aspek dibagi jumlah keseluruhan dari variabel<sup>12</sup>. Penjumlahannya dapat kita lihat dibawah ini:

Mengenal Emosi Diri	: $\frac{3.856}{25.340} \times 100\% = 15,2\%$
Mengelola Emosi	: $\frac{3.565}{25.340} \times 100\% = 14,1\%$
Memotivasi Diri Sendiri	: $\frac{3.865}{25.340} \times 100\% = 15,3\%$
Mengenal Emosi Orang Lain	: $\frac{3.422}{25.340} \times 100\% = 13,6\%$
Membina Kontribusi	: $\frac{3.644}{25.340} \times 100\% = 14,4\%$

Berdasar pada perhitungan tersebut, aspek Memotivasi Diri Sendiri berkontribusi paling besar yakni sebesar 15,3%. Hal ini menggambarkan bahwasanya yang berkontribusi paling besar dalam menghindarkan diri dari Kecanduan *Game Online* siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin adalah aspek Memotivasi Diri Sendiri.

---

<sup>12</sup> Kurniani Nuzuliya, "Pengaruh Optimisme Terhadap Resiliensi Akademik Siswa Selama Masa Pandemi COVID-19 Di SMAN 1 Trenggalek" (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2021).

### b. Aspek Pembentuk Kecanduan *Game Online*

Pembentuk utama dari variabel Kecanduan *Game Online* ada 6 aspek yakni *Salience*, *excessive use*, *Neglect work*, *Anticipation*, *Lack of control* dan *Neglect of social life*. Untuk melihat skor setiap aspek yaitu jumlah keseluruhan dari setiap aspek dibagi jumlah keseluruhan dari variabel<sup>13</sup>. Penjumlahannya dapat kita lihat dibawah ini:

$$\textit{Salience} : \frac{1.614}{25.340} \times 100\% = 6,4\%$$

$$\textit{excessive use} : \frac{1.436}{25.340} \times 100\% = 5,7\%$$

$$\textit{Neglect work} : \frac{756}{25.340} \times 100\% = 3,0\%$$

$$\textit{Anticipation} : \frac{771}{25.340} \times 100\% = 3,1\%$$

$$\textit{Lack of control} : \frac{985}{25.340} \times 100\% = 3,9\%$$

$$\textit{Neglect of social life} : \frac{1.426}{25.340} \times 100\% = 5,6\%$$

Berdasar pada perhitungan tersebut, aspek *salience* berkontribusi paling besar yakni sebesar 6,4%. Hal ini menggambarkan bahwasanya yang berkontribusi paling besar dalam menghindarkan diri dari Kecanduan *Game Online* siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin adalah aspek *salience*.

## F. Pembahasan

### 1. Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin

Penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwasanya Kecerdasan Emosional yang ada pada siswa VII, VIII, dan IX adalah sebesar

---

<sup>13</sup> Nuzuliya.

31,7% siswa memiliki Kecerdasan Emosional tinggi, sebanyak 68,3% siswa memiliki Kecerdasan Emosional sedang. Hal ini menunjukkan tingkat yang dimiliki sebagian besar siswa mempunyai tingkat Kecerdasan Emosional yang sedang.

Berdasarkan perhitungan data pembentuk utama Kecerdasan Emosional siswa SMP 18 Banjarmasin yaitu aspek Mengenal Emosi Diri yang berperan paling tinggi yakni sebesar 15,2%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam diri siswa SMP 18 Banjarmasin terdapat potensi mengenal emosi diri yang baik, dimana dapat menjadi media seseorang dalam mengendalikan sesuatu yang diinginkannya. Mengenal emosi diri ini penting untuk daya tumbuh siswa dan sebaliknya sehingga perlu pembinaan yang positif dalam rangka menumbuhkembangkan motivasi yang positif pula.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Imania Mafiroh dengan judul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Perilaku Agresif Remaja pada Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Pleret Tahun Ajaran 2013/2014”. Hasil penelitian menyatakan bahwa siswa yang dapat mengenal emosi diri yang baik dapat digunakan untuk membimbing pikiran untuk mengambil keputusan yang terbaik.<sup>14</sup>

Penelitian juga dilakukan oleh Nanda Pratiwi dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Emosi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Kibang Lampung Timur”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengenali / mengelola emosi diri memiliki pengaruh terhadap

---

<sup>14</sup> Imania Mafiroh, “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Remaja Pada Siswa Kelas IX Di SMA Negeri Pleret Tahun Ajaran 2013/2014”, Skripsi

motivasi belajar siswa dalam membantu menghadapi kegagalan, mencapai kesuksesan, memotivasi diri, dalam mencapai hasil belajar lebih baik.<sup>15</sup>

Hal ini sejalan juga dengan penelitian yang dilakukan oleh Akhmeda Farkhaeni yang berjudul “Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Konsep Diri Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Jakarta”. Hasil penelitian menyatakan bahwa mengenali emosi diri dan mengelola emosi diri memberikan sumbangan varians masing-masing sebesar 30,2 % dan 24,5% terhadap konsep diri, yang mana dengan kemampuan tersebut maka akan membuatnya peka kepada emosi orang lain.<sup>16</sup>

Seorang siswa bisa mengontrol diri apabila emosinya muncul sehingga tidak merugikan perasaan orang lain dan dengan mampu mengenali emosi seseorang akan dapat memahami bila suatu saat orang lain mengalami hal yang pernah dirasakan sebelumnya sehingga akan menghasilkan tingkah laku yang positif.

Telaah kecerdasan emosional dalam perspektif islam tertuang dalam Al-Qur'an surah Al-Imran ayat 134.

الَّذِينَ يُنْفِقُونَ فِي السَّرَّاءِ وَالضَّرَّاءِ وَالْكُظُمِينَ الْغَيْظِ وَالْعَافِينَ عَنِ النَّاسِ  
وَاللَّهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

*Artinya: (yaitu) orang-orang yang selalu berinfak, baik di waktu lapang maupun sempit, orang-orang yang mengendalikan kemurkaannya, dan orang-*

<sup>15</sup> Nanda Pratiwi, “Pengaruh Kecerdasan Emosi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Kibang Lampung Timur 2022”, Skripsi

<sup>16</sup> Akhmeda Farkhaeni, “Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Konsep Diri Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Jakarta”, 2011. Skripsi

*orang yang memaafkan (kesalahan) orang lain. Allah mencintai orang-orang yang berbuat kebaikan.*

Surah Al-Imran ayat 134 menjelaskan bahwa Allah SWT telah menerangkan, Orang yang menahan amarahnya. Biasanya orang yang memperturutkan rasa amarahnya tidak dapat mengendalikan akal pikirannya dan ia akan melakukan tindakantindakan kejam dan jahat sehingga apabila dia sadar pasti menyesali tindakan yang dilakukannya itu dan dia akan merasa heran mengapa ia bertindak sejauh itu. Oleh karenanya bila seseorang dalam keadaan marah hendaklah ia berusaha sekuat tenaga menahan rasa amarahnya lebih dahulu. Apabila ia telah menguasai dirinya kembali dan amarahnya sudah mulai reda, barulah ia melakukan tindakan yang adil sebagai balasan atas perlakuan orang terhadap dirinya. Orang yang memaafkan kesalahan orang lain. Memaafkan kesalahan orang lain sedang kita sanggup membalasnya dengan balasan yang setimpal, adalah suatu sifat yang baik yang harus dimiliki oleh setiap Muslim. Mungkin hal ini sulit dipraktikkan karena sudah menjadi kebiasaan bagi manusia membalas kejahatan dengan kejahatan tetapi bagi manusia yang sudah tinggi akhlak dan kuat imannya serta telah dipenuhi jiwanya dengan ketakwaan, maka memaafkan kesalahan itu mudah saja baginya. Orang yang berbuat baik. Berbuat baik termasuk sifat orang yang bertakwa maka di samping memaafkan kesalahan orang lain hendaklah memaafkan itu diiringi dengan berbuat baik kepada orang yang melakukan kesalahan.

Dari penjelasan ayat-ayat Al-Qur'an sebelumnya dapat disimpulkan bahwa terkait dengan kecerdasan emosional yang dilakukan oleh manusia, manusia selalu dituntut untuk Saling memaafkan dalam keadaan emosional sekalipun. Sehingga individu dapat menjalankan kehidupannya dengan tentram. Dalam firman Allah SWT di atas telah diserukan bahwa setiap manusia yang mampu melakukan kebaikan yang sesuai dengan syariat islam maka Allah SWT akan memberikan pahala kepada hamba-Nya.

## 2. Tingkat Kecanduan Game Online Siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin

Penelitian ini memperoleh hasil yang menunjukkan bahwasanya tingkat Kecanduan *Game Online* yang ada pada siswa VII, VIII, dan IX adalah sebesar 75,2% siswa memiliki Kecanduan *Game Online* sedang, sebanyak 24.8% siswa memiliki Kecanduan *Game Online* tinggi. Hal ini menunjukkan Tingkat yang dimiliki sebagian besar siswa mempunyai Kecanduan *Game Online* yang sedang.

Berdasarkan perhitungan data pembentuk utama Kecanduan *Game Online* siswa SMP 18 Banjarmasin yaitu aspek *salience* yang berperan paling tinggi yakni sebesar 6,3%. Hal ini menunjukkan bahwa dalam diri siswa SMP 18 Banjarmasin terdapat kondisi menyembunyikan perilaku dari orang lain, serta menunjukkan perilaku kehilangan minat dan ketertarikan terhadap kegiatan lain, sebagai pelarian dari pendistribusian pikiran dan merasa bahwa hidup akan membosankan, hampa dan tidak menyenangkan jika tidak ada internet/*game online*. Kondisi ini harus menjadi perhatian penting orang tua dan sekolah tentunya untuk pencegahan dini sebelum masuk ke dalam kondisi kecanduan *game online* yang parah.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Riza Rizkiana dengan judul “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa bermain *Game Online* menjadi pelarian bagi siswa kelas VII SMPN 4 Gunungsari. Siswa beranggapan bahwa bermain *game* ini seru, asik dan mampu menghilangkan rasa bosannya terutama pada *game* dengan nama *Free Fire*. Hal ini juga berdampak jika siswa bermain *game online* tanpa adanya kontrol, maka kecanduan bermain *game online* dapat mempengaruhi berkurangnya motivasi belajar siswa. Namun sebaliknya apabila siswa kecanduan bermain *game online* dengan adanya kontrol diri maupun kontrol orang tua maka kecanduan bermain *game online* tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa.<sup>17</sup>

Penelitian lain yang berkaitan ialah yang dilakukan oleh Aika Rahmatika Asri dengan judul “Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi Di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa timbulnya rasa bosan pada diri siswa menjadikan *game online* untuk penghilang rasa bosan dan memainkannya secara individu atau *maabar* (*main bareng*) bersama teman. Kurangnya minat pada kegiatan fisik membuat siswa menjadikan *game online* sebagai sarana pelarian yang menyebabkan mereka menghabiskan waktu berkegiatan secara virtual.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Riza Rizkiana, “Hubungan Kecanduan Bermain *Game Online* dengan Motivasi Belajar (Studi Pada Siswa Kelas VII SMPN 4 Gunungsari)”, 2021, Skripsi

<sup>18</sup> Aika Rahmatika Asri, “Kecanduan Game Online Siswa dan Penanganannya Pada Era Pandemi Di SMA Negeri 13 Bone (Studi Kasus SMA Negeri 13 Bone)”, 2022. Skripsi



Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Chludia Frisilia dengan judul “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja di Kota Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan faktor pertama yang mempengaruhi kecanduan *game online* terhadap Prestasi akademik yaitu metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga mereka merasa bosan dan mencoba untuk melakukan tindakan seperti bermain *game online* yang mengakibatkan siswa tidak dapat mengendalikan diri dan akan terus-menerus meningkatkan intensitas bermain *game* daripada belajar dan mengerjakan pekerjaan rumah.<sup>19</sup>

### 3. Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecanduan *Game Online* pada Siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga diperoleh bahwa Kecerdasan Emosional mempunyai Kontribusi yang signifikan terhadap Kecanduan *Game Online* pada siswa di SMP Negeri 18 Banjarmasin. Taraf signifikansi variabel Kecerdasan Emosional dengan variabel Kecanduan *Game Online* sebesar 0,002. Hal ini menunjukkan bahwa ada Kontribusi yang signifikan antara variabel Kecerdasan Emosional (X) dan variabel Kecanduan *Game Online* (Y) sebab signifikansi kurang dari 0,05 dan diketahui bahwa koefisien korelasi  $r$  hitung sebesar -0,246.

Hal ini menunjukkan bahwa  $H_a$  yang menyatakan bahwa terdapat Kontribusi antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan *Game Online* diterima dan  $H_0$  yang menyatakan tidak terdapat Kontribusi antara Kecerdasan

---

<sup>19</sup> Chludia Frisilia, Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Prestasi Akademik Pada Remaja di Kota Makassar, 2021, Skripsi.

Emosional dan variabel Kecanduan *Game Online* ditolak. Jika dilihat angka korelasi bernilai -0,246 yang mana bernilai negatif, maka dapat disimpulkan berdasarkan teori bahwa terdapat kontribusi kontribusinya dapat dijelaskan dan menjadi benang merah penelitian ini ialah dengan semakin Kecerdasan Emosional siswa maka akan menurunkan sebesar 24,6% kecanduan terhadap *game online*, untuk sisa 75,4% adalah dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti lebih dalam oleh penulis.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Rahayu dengan teknik analisis data menggunakan korelasi spearman rank dengan taraf signifikansi 5%.  $r_{hitung} = -0,390$ ,  $p = 0,000$  dengan Sig. (2-tailed) yang berarti korelasinya signifikan karena lebih kecil dari 0,05 ( $p < 0,05$ ). Sehingga hipotesa nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesa alternatif ( $H_a$ ) diterima yang artinya ada Kontribusi antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online*.

Tanda negatif pada Correlation Coefficient  $r = -0,390$  menunjukkan bahwa dua variabel memiliki Kontribusi yang berlawanan arah. Koefisien determinasi ( $r^2$ ) dari  $r = -0,3902 = 0,1521$  (berarti 15,21%) menginformasikan bahwa sumbangan variabel kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi SMK Sunan Ampel Menganti sebesar 15,21%.

Sedangkan sisanya 84,79% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti. Berdasarkan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

Kontribusi kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas XI SMK Sunan Ampel Menganti<sup>20</sup>.

Senada dengan hasil penelitian Haryanto yang menyatakan bahwa ada Kontribusi negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa. Ini berarti semakin tinggi intensitas bermain game online pada mahasiswa di Yogyakarta maka semakin rendah kecerdasan emosi pada mahasiswa tersebut. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain game online pada mahasiswa di Yogyakarta maka semakin tinggi kecerdasan emosi mahasiswa tersebut<sup>21</sup>.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati Parman dan Firman Pakaya dengan judul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain *Game Online* Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara variabel kecerdasan emosional (X) dengan variabel intensitas bermain game online (Y). Hal ini dapat diartikan jika semakin rendah kecerdasan emosional siswa maka semakin tinggi intensitas bermain game online. Hasil tersebut diketahui daei uji korelasi product moment dimana nilai korelasi  $r = -0.256$  dengan  $p = 0.050$  ( $0.050 < 0.05$ ).<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Dina Putri Rahayu, “Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kecanduan Game Online Pada Siswa-Siswi Kelas Xi Smk Sunan Ampel Menganti” (Universitas Muhammadiyah Gresik, 2018).

<sup>21</sup> Yuda Haryanto, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Mahasiswa Di Yogyakarta” (Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2019).

<sup>22</sup> Rahmawati Parman dan Firman Pakaya, Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo”, dalam *ELSIA: Jurnal Psikologi Manusia*, Vol. 01, No. 01, Oktober 2022.

## **G. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun penelitian ini telah dilaksanakan dengan mengacu pada standar ilmiah yang relevan, namun terdapat beberapa kendala dan keterbatasan yang dihadapi. Semoga dapat menjadi pemikiran yang berguna untuk penelitian selanjutnya sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik. Beberapa keterbatasan yang dimaksud meliputi:

1. Pembagian kuesioner berbenturan dengan kegiatan sekolah (Hari Jadi Sekolah), sehingga harus mengatur beberapa hari untuk mendapatkan data dari keseluruhan kelas;
2. Tidak melakukan wawancara mendalam setelah penyebaran kuesioner selesai.