

**PENGARUH PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DAN INTERAKSI
SOSIAL TERHADAP KECERDASAN EMOSI REMAJA
DUSUN JONGKANG SLEMAN**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) Strata Satu
pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (Tarbiyah)
Fakultas Agama Islam
Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Oleh :

Sari Astuti

NPM :20130720113

**PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2017**

NOTA DINAS

Lamp. : 4 eks. Skripsi

Yogyakarta, 07 April 2017

Hal : Persetujuan

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam

Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Setelah menerima dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : **Sari Astuti**

NPM : 20130720113

Judul : **Pengaruh Penggunaan Game Online dan Interaksi Sosial terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Dusun Jongkang Sleman**

telah memenuhi syarat untuk diajukan pada ujian akhir tingkat Sarjana pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Bersama ini saya sampaikan naskah skripsi tersebut, dengan harapan dapat diterima dan segera dimunaqasyahkan. Atas perhatian Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Pembimbing



Dr. Akif Khilmiyah, M. Ag.
NIK. 19680212199202113016

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE DAN INTERAKSI SOSIAL TERHADAP KECERDASAN EMOSI REMAJA DUSUN JONGKANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : **Sari Astuti**

NPM : 20130720113

telah dimunaqasyahkan di depan Sidang Munaqasyah Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada hari Rabu tanggal 17 Mei 2014 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Sidang Dewan Munaqasyah

Ketua Sidang : Anisa Dwi Makrufi, M.Pd.I ()

Pembimbing : Dr. Akif Khilmiyah, M. Ag. ()

Penguji : Dr. Abd. Madjid, M.Ag ()

Yogyakarta, 17 Mei 2017

Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

Dekan,



Dr. Mahid Zaiduddin Tago, M. Si.

9660717199203113014

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : **Sari Astuti**

NPM : 20130720113

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 07 April 2017

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL
482A7AEF094933022

6000
ENAM RIBU RUPIAH



Sari Astuti

MOTTO

وَلَمَّا بَلَغَ أَشُدَّهُ □ اتَيْنَاهُ حُكْمًا وَعِلْمًا وَكَذَلِكَ نَجْزِي
الْمُحْسِنِينَ

“Dan ketika dia telah cukup dewasa Kami berikan kepadanya kekuasaan dan ilmu.

Demikianlah Kami memberi balasan kepada orang-orang yang berbuat baik”

(QS. Yusuf: 22)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati dan segenap rasa hormat yang sedalam – dalamnya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibuk saya yang selalu mendoakan dan memberi motivasi demi kelancaran pembuatan skripsi ini. Terimakasih atas do'a , kasih sayang serta semua pengorbanan yang diberikan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan pendidikan ini.
2. Adik – adik saya yang telah memberikan motivasi dan bantuannya dalam penyelesaian skripsi ini. Trimakasih atas do'a dan motivasinya.
3. Seluruh anggota keluarga, yang telah memberikan do'a serta motivasinya dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Untuk teman – teman seperjuangan Pendidikan Agama Islam 2013, yang saling memberikan semangat, do'a dan menumbuhkan rasa kebersamaan, terimakasih semuanya.
5. Sahabat – sahabat saya yang memberikan semangat serta do'a, terimakasih semuanya.
6. Untuk teman – teman remaja Dusun Jongkang yang telah memberikan semangat dan ikut berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini.
7. Almamaterku tercinta Universitas Muhammadiyah Yogyakarta

KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Segala puji dan rasa syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat, hidayah dan nikmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW, pada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat akademis dalam menyelesaikan studi pada Program Sarjana (S1) Jurusan Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, do'a serta saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan kali ini dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan trimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Mahli Zainuddin, M.Si. selaku Dekan Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
2. Bapak Dr. Abd. Madjid, M.Ag. selaku ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

3. Ibu Dr. Akif Khilmiyah, M. Ag. selaku pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Staf Dosen, Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi ini.
5. Bapak Ngationo, selaku Kepala Dukuh Dusun Jongkang yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini
6. Seluruh Remaja di Dusun Jongkang yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini
7. Kedua Orang tua, yang telah memberikan do'a, bantuan dan semangat yang berarti bagi penulis
8. Teman – teman semua atas kebersamaan, bantuan serta semangat yang berarti bagi penulis. Dan semua Pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Patut disadari bahwa dalam penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang, dan penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak.

Yogyakarta, 4 April 2017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN NOTA DINAS	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Sistematika Pembahasan	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	8
B. Landasan Teori.....	11
A) Game Online	11
1. Pengertian Game Online	13
2. Tipe – tipe Game Online.....	14
3. Dimensi Kecanduan Game Online.....	16
4. Dampak Positif Game Online	16
5. Dampak Negatif Game Online.....	18
B) Interaksi Sosial	19
a. Pengertian Interaksi Sosial.....	19
b. Syarat – Syarat Interaksi Sosial	23
c. Jenis – Jenis Interaksi Sosial	25
d. Presepsi Interaksi Sosial Remaja – Orang Tua	26
e. Karakteristik Perkembangan Sosial Remaja	27
C) Kecerdasan Emosi.....	29
1) Pengertian Kecerdasan Emosi.....	29
2) Hubungan Antara Emosi dan Tingkah Laku.....	33
3) Karakteristik Perkembangan Emosi Remaja.....	36
4) Factor – Faktor Yang Mempengaruhi Emosi.....	37
D) Kerangka Pikir	39
E) Hipotesis	40

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	41
B. Variabel dan Definisi Operasional	41
C. Lokasi Penelitian	47
D. Populasi dan Sampel.....	47
E. Teknik Pengumpulan Data	49
F. Uji Validitas dan Reabilitas.....	51
G. Teknik Analisa Data	65

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Game Online di Dusun Jongkang.....	71
B. Interaksi Sosial Remaja di Dusun Jongkang.....	74

C. Kecerdasan Emosi Remaja di Dusun Jongkang.....	76
D. Pengaruh Penggunaan Game Online terhadap Kecerdasan Emosi	79
a. Uji Normalitas.....	79
b. Uji Multikolinieritas.....	82
c. Uji Heterodeksitas	83
d. Uji T	84
e. Uji F	85
f. Analisis Koefisien Determinasi	86
g. Analisis Regresi Sederhana.....	87
E. Pengaruh Interaksi Remaja terhadap Kecerdasan Emosi.....	88
a. Uji Normalitas	88
b. Uji Multikolinieritas	91
c. Uji Heterodeksitas	92
d. Uji T.....	94
e. Uji F.....	95
f. Analisis Koefisien Determinasi	96
g. Analisis Regresi Sederhana	97
F. Pengaruh Penggunaan Game Online dan Interaksi Remaja terhadap Kecerdasan Emosi Remaja.....	98
a. Uji Normalitas.....	99
b. Uji Multikolinieritas.....	101
c. Uji Heterodeksitas	102
d. Uji Autokorelasi	104
e. Uji T	106
f. Uji F	107
g. Analisis Koefisien Determinasi	108
h. Analisis Regresi Linier Ganda	109
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	112
B. Saran	114
C. Kata Penutup.....	115
 DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN	118
CV (Curriculum Vitae)	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Sampel penelitian.....	48
Tabel 3.2. Kisi – kisi instrument penelitian	50
Tabel 3.3. Uji coba validitas penggunaan game online	54
Tabel 3.4. Uji coba validitas interaksi sosial.....	55
Tabel 3.4. Uji coba validitas kecerdasan emosi	56
Tabel 3.6. Uji validitas penggunaan game online	58
Tabel 3.7. Uji validitas interaksi sosial	59
Tabel 3.8. Uji validitas kecerdasan emosi remaja.....	60
Tabel 3.9. Uji coba reliabilitas penggunaan game online	61
Tabel 3.10. Uji coba reliabilitas interaksi sosial	62
Tabel 3.11. Uji coba reliabilitas kecerdasan emosi.....	63
Tabel 3.12. Uji reliabilitas penggunaan game online.....	64
Tabel 3.13. Uji reliabilitas interaksi sosial.....	64
Tabel 3.14. Uji reliabilitas kecerdasan emosi	65
Tabel 4.15. Perhitungan Descriptive statistics penggunaan game online	71
Tabel 4.16. Prosentase penggunaan game online.....	72
Tabel 4.17. Perhitungan Descriptive statistics interaksi sosial	74
Tabel 4.18. Prosentase interaksi sosial remaja.....	75
Tabel 4.19. Perhitungan Descriptive statistics kecerdasan emosi.....	77
Tabel 4.20. Prosentase kecerdasan emosi remaja	78
Tabel 4.21. Perhitungan uji normalitas	79
Tabel 4.22. Perhitungan uji multikolinieritas.....	82
Tabel 4.23. Perhitungan uji T penggunaan game online terhadap kecerdasan emosi.....	84
Tabel 4.24. Perhitungan uji F penggunaan game online terhadap kecerdasan emosi.....	85

Tabel 4.25. Perhitungan analisis koefisien determinasi penggunaan game online terhadap kecerdasan emosi.....	86
Tabel 4.26. Perhitungan uji normalitas	89
Tabel 4.27. Perhitungan uji multikolinieritas.....	92
Tabel 4.28. Perhitungan uji T interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi.....	94
Tabel 4.29. Perhitungan uji F interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi.....	95
Tabel 4.30. Perhitungan koefisien determinasi interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi	96
Tabel 4.31. Perhitungan uji normalitas	98
Tabel 4.32. Perhitungan uji multikolinieritas.....	102
Tabel 4.33. Perhitungan uji autokorelasi.....	105
Tabel 4.34. Perhitungan uji T penggunaan game online dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi.....	106
Tabel 4.35. Perhitungan uji F penggunaan game online dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi.....	108
Tabel 4.36. Perhitungan uji koefisien determinasi penggunaan game online dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Normal Q – Q plot of game online	80
Gambar 4.2 Normal Q – Q plot of kecerdasan emosi	81
Gambar 4.3 Scatterplot uji heterokedastisitas	83
Gambar 4.4 Normal Q – Q plot of interaksi sosial	89
Gambar 4.5 Normal Q – Q plot of kecerdasan emosi	90
Gambar 4.6 Scatterplot uji heterokedastisitas	93
Gambar 4.7 Normal Q – Q plot of game online.....	99
Gambar 4.8 Normal Q – Q plot of interaksi sosial	100
Gambar 4.9 Normal Q – Q plot of kecerdasan emosi	101
Gambar 4.10 Scatterplot uji heterokedastisitas	103

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Penggunaan game online	72
Diagram 4.2 Interaksi sosial.....	75
Diagram 4.3 Kecerdasan emosi remaja.....	78