

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan dua variabel independet dan satu variabel dependent. Penelitian ini menggunakan model korelasional. Penelitian korelasional merupakan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan hubungan antara dua variabel atau lebih dengan cara menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian dan informasi mengenai penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja.

#### B. Variabel dan Definisi operasional

##### a. Variabel

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian(Arikunto, 2013:161). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel Independent dan variabel Dependent yang akan dijelaskan sebagai berikut:

Variabel independent 1 ( $X_1$ ) : Penggunaan *game online*

Variabel independent 2 ( $X_2$ ) : Interaksi sosial

Variabel dependent (Y) : kecerdasan emosi

##### b. Definisi Operasional

###### 1. Variabel Independent

a. Variabel penggunaan *game online* ( $X_1$ )

*Game online* atau sering disebut online games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan didalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet) yang bisa dimainkan oleh 100 orang atau lebih. *Game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan.

**Indikator Penggunaan *Game Online*:**

a. Prioritas utama (*salince*)

Prioritas utama merupakan kriteria kecanduan yang berarti bahwa bermain *game online* menjadi aktivitas paling penting dalam hidup seseorang dan mendominasi pikiran (keasyikan), perasaan, dan perilaku (penggunaan berlebihan). Sehingga kriteria ini memunculkan kecenderungan sikap menghabiskan waktu yang berhubungan dengan penggunaan *game online*.

b. Toleransi (*tolerance*)

Toleransi merupakan kriteria yang muncul pada saat waktu bermain *game online* seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketidak

sudah mulai bermain *game online*. Kaitannya dengan toleransi merupakan upaya demi mencapai kepuasan maka jumlah waktu penggunaan *game online* meningkat secara drastis atau mencolok. Kepuasan yang diperoleh dalam menggunakan *game online* secara terus – menerus dalam jumlah waktu yang sama, akan menurun secara mencolok.

c. Modifikasi suasana hati (*mood modification*)

Modifikasi suasana hati merupakan kriteria yang muncul ketika seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain *game online* untuk menghilangkan stress kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah bermain *game online*. Modifikasi suasana hati ini juga merupakan pengalaman subjektif yang dianggap sebagai hasil bermain game.

d. Balik kembali (*relapse*)

Balik kembali merupakan kriteria yang muncul ketika seseorang tidak dapat mengurangi waktu bermain *game online*, Relapse adalah kecenderungan untuk kembali ke pola bermain game, terutama setelah suatu periode berhenti.

e. Konflik

Konflik merupakan kriteria yang muncul ketika seorang pemain bertengkar dengan orang lain misalkan dengan orang tua, teman, atau keluarga karena waktu pemain dihabiskan dengan bermain *game online* sehingga telah mengabaikan orang sekitarnya.

b. Variabel interaksi sosial ( $X_2$ )

Interaksi sosial mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing – masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi dari sekedar terjadi hubungan antara pihak – pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

**Indikator Interaksi Sosial:**

a. Interaksi Verbal

Terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak satu dengan yang lain dengan menggunakan alat – alat artikulasi. Prosesnya terjadi dalam bentuk saling tukar percakapan satu sama lain.

b. Interaksi Fisik

Terjadi apabila dua orang atau lebih melakukan kontak dengan bahasa – bahasa tubuh.

c. Interaksi Emosional

Terjadi apabila individu melakukan kontak satu sama lain dengan melakukan curahan perasaan. Misalnya, mengeluarkan airmata sebagai tanda sedih, haru, bahkan terlalu bahagia.

## 2. Variabel Dependent

### a. Variabel kecerdasan emosional remaja ( $Y_1$ )

kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali perasaan pribadi dan orang lain sehingga dapat beradaptasi, berkreaitivitas, mempunyai ketahanan mental ketika mengalami kegagalan, memiliki kepercayaan diri yang baik sehingga memberi kontribusi yang positif dalam kehidupannya.

#### **Indikator Kecerdasan Emosi :**

- a. **Mengenali emosi diri**, adalah kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul. Ini sering dikatakan sebagai dasar dari kecerdasan emosional. Seseorang yang mengenali emosinya sendiri adalah apabila ia memiliki kepekaan yang tajam atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan mengambil keputusan – keputusan secara mantap.
- b. **Mengelola emosi**, merupakan kemampuan individu dalam menangani perasaan agar dapat terungkap dengan tepat

atau selaras sehingga tercapai keseimbangan dalam diri individu. Menjaga agar emosi tetap terkendali merupakan kunci kesejahteraan emosi. Emosi yang berlebihan dapat mengoyak kestabilan kita.

- c. **Memotivasi diri sendiri**, prestasi harus dilalui dengan memiliki motivasi dalam diri individu, yang berarti memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan. Dan memiliki motivasi yang positif yaitu optimis dan keyakinan diri.
- d. **Mengenali emosi orang lain**, kemampuan untuk mengenali emosi orang lain disebut empati. Individu yang memiliki empati, lebih mampu menangkap sinyal – sinyal sosial yang tersembunyi yang mengisyaratkan apa – apa yang dibutuhkan orang lain sehingga mampu menerima sudut pandang orang lain, peka terhadap perasaan orang lain, dan lebih mampu mendengarkan orang lain.
- e. **Membina hubungan**, membina hubungan dengan orang lain merupakan suatu ketrampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan dan keberhasilan antar pribadi. Ketrampilan dalam berkomunikasi merupakan kemampuan dasar dalam keberhasilan membina hubungan.

### **C. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini memilih lokasi di Dusun Jongkang Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta. Pemilihan lokasi karena banyak berdiri warnet (warung internet) dan *game net*. Dan minat remaja terhadap *game online* besar, Sehingga peneliti ingin meneliti pengaruh penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang ini.

### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2013:61). Adapun populasi dalam penelitian ini adalah semua remaja yang ada di Dusun Jongkang ini. Pengambilan populasi ini karena remaja di Dusun Jongkang ini memiliki minat bermain *game online* yang besar.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Alasan peneliti dengan menjadikan remaja Dusun Jongkang sebagai sebagai sampel karena usia remaja merupakan usia yang masih dalam masa puber yang senang akan permainan dan tantangan, dan permainan mengikuti *trend* masa kini seperti *game online*.

Suatu penelitian diperlukan suatu teknik pengambilan sampel yang sangat baik, sehingga data yang diperoleh merupakan *representative* data

dari populasi yang ada. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan *random sampling*. *Random sampling* yaitu salah satu teknik pemilihan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut untuk dipilih sebagai sampel. Pengambilan Sampel penelitian ini berdasarkan pendapat Arikunto yang menyatakan:

(.....) Untuk sekedar *ancer – ancer*, maka apabila subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penentuannya penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10 – 15%, 25 – 25%, 50 – 55% atau lebih seterusnya.

Adapun pengambilan sampel dalam tabel sebagai berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Sampel Penelitian**

<b>RW</b>	<b>Jumlah Remaja</b>	<b>50% Untuk Sampel</b>
RW 35	50	25
RW 36	60	30
RW 37	30	15
<b>Jumlah</b>	<b>140</b>	<b>70</b>

Populasi dalam penelitian berjumlah 140 remaja, jumlah populasi tersebut melebihi 100, peneliti mengambil perhitungan 50% dari jumlah masing – masing RW sehingga diperoleh 70 remaja Dusun Jongkang. Dengan mengambil sampel RW 35 sebanyak 25 remaja, RW 36 sebanyak 30 remaja, RW 37 sebanyak 15 remaja.



## **E. Teknik Pengumpulan data**

### **a. Angket**

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal – hal yang ia ketahui (Arikunto,2013:269). Angket ini nantinya akan diisi oleh remaja yang sering bermain *game online*, bagaimana kecerdasan emosi remaja tersebut. Dan interaksi remaja di Dusun Jongkang, bagaimana kecerdasan emosi remaja tersebut. Angket terdiri dari 2 pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Angket atau instrumen pengumpulan data ini berisi tiga variabel yaitu angket yang menyatakan bagaimana penggunaan *game online*, angket tentang interaksi remaja dan angket kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang. Angket atau instrument pengumpulan data ini berisi pernyataan dari 3 variabel penelitian yakni angket penggunaangame *online*, angket interaksi sosial dan angket kecerdasan emosi remaja. Untuk lebih jelas lihat pada tabel 1, tabel 2, dan tabel 3 dibawah ini.

**Tabel 3.2****Kisi – Kisi Instrumen**

No	Variabel	Indikator	Nomor Instrumen	
			(+)	(-)
1	Penggunaan Game Online	- Prioritas utama	1,2	3,4
		- Toleransi	5	6
		- Modifikasi suasana hati	7,8	9
		- Balik kembali	10,11	12
		- Konflik	13,14,15	16
2	Interaksi Sosial	- Interaksi verbal	17,18	19
		- Interaksi fisik	20,21,22,23	24
		- Interaksi emosional	25,26,27,28	29
3	Kecerdasan Emosi Remaja	- Mengenali emosi diri	30,31	32
		- Mengelola emosi	33,34	35
		- Memotivasi diri sendiri	36,37	38
		- Mengenali emosi orang lain	39,40	41
		- Membina hubungan	42	43

**b. Wawancara**

Wawancara merupakan salah satu teknik pengamatan, pencatatan data, informasi atau pendapat yang dilakukan tanya jawab

baik langsung maupun tidak langsung dari sumber data. Wawancara dilakukan dengan penjaga rental game, orang tua remaja yang bersangkutan dan remaja itu sendiri untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan *game online*, interaksi sosial dan kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang. Wawancara dilakukan secara struktur.

**c. Observasi**

Observasi merupakan pengamatan dan penataan sistematis dengan kenyataan yang diselidiki. Observasi atau pengamatan secara langsung dilakukan di Dusun Jongkang yang ada di Kabupaten Sleman yang menjadi sasaran peneliti untuk dijadikan bahan penelitian untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang penggunaan *game online*, interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja.

**F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas**

**a. Uji Validitas**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat – tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrument. Suatu instrument yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrument yang kurang valid mempunyai validitas yang rendah (Anggoro,2011:24) Dalam penelitian ini kuesioner terbentuk dalam tiga konsep, yaitu penggunaan *game online*, interaksi sosial dan kecerdasan emosi.

Rumus *statistic product moment* merupakan teknik yang sering digunakan untuk menentukan hubungan dua variable, yaitu dengan rumus :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma x - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{N\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}(N\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2)}}$$

Dengan keterangan

$r_{xy}$  = Pengaruh variable x dan y

n = Jumlah soal

$\Sigma x$  = Jumlah skor tiap variable x

$\Sigma y$  = Jumlah skor tiap item variable y

$X^2$  = Kuadrat dari x

$y^2$  = Kuadrat dari y

Suatu butir angket dinyatakan valid jika korelasi atau r hitungannya diatas 0.235 dan jika korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0.235 maka butir dalam instrument angket tersebut dinyatakan tidak valid. Berikut ini merupakan hasil uji validitas instrument:

#### **a. Hasil Uji Validitas Uji Coba**

Dalam penelitian ini diawali dengan melakukan uji coba pengisian angket. Uji coba dilakukan untuk mengetahui kualitas pertanyaan yang ada pada setiap item soal yang akan diberikan

kepada responden. Apabila item soal yang sudah diuji maka akan ditemukan apakah item soal tersebut valid atau tidak, untuk dipakai dalam uji coba responden.

Pada uji coba yang pertama peneliti melakukan uji kevalidan dengan 30 responden yang berarti ada 30 remaja yang digunakan dalam *testee* awal. Pengambilan *testee* tersebut dilakukan dengan cara acak yang memiliki karakteristik sesuai dengan sampel penelitian. Analisis yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui kualitas item soal dengan menggunakan uji validitas dan uji reabilitas item soal.

Pengujian ini, dilakukan dengan bantuan komputer *SPSS for windows versi 16.0*. Uji validitas menggunakan *pearson correlation*. Dalam uji validitas ini diambil asumsi bahwa apabila  $r$  hitung  $>$  dari  $r$  tabel maka item soal tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Analisis penggunaan *game online* terhadap 30 responden adalah dengan mencari  $N=30$  pada signifikansi 5 % yang berarti  $r$  hitung dibandingkan  $r$  tabel, ditemukan nilai  $r$  tabel  $N = 30$  dengan signifikansi 5% adalah 0,361, sehingga apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka item soal tersebut dinyatakan valid. Adapun hasil uji validitas item penggunaan *game online* pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.3**

**Hasil Uji Validitas Penggunaan Game Online**

No	Item Soal	Pearson Correlation	Kriteria	Keterangan
1	Butir 1	0,691	0,361	Valid
2	Butir 2	0,330	0,361	Tidak Valid
3	Butir 3	0,216	0,361	Tidak Valid
4	Butir 4	0,350	0,361	Tidak Valid
5	Butir 5	0,603	0,361	Valid
6	Butir 6	0,447	0,361	Valid
7	Butir 7	0,603	0,361	Valid
8	Butir 8	0,649	0,361	Valid
9	Butir 9	0,618	0,361	Valid
10	Butir 10	0,547	0,361	Valid
11	Butir 11	0,421	0,361	Valid
12	Butir 12	0,613	0,361	Valid
13	Butir 13	0,710	0,361	Valid
14	Butir 14	0,704	0,361	Valid
15	Butir 15	0,439	0,361	Valid
16	Butir 16	0,033	0,361	Tidak Valid
17	Butir 17	0,216	0,361	Tidak Valid

Pada tabel diatas dapat diketahui bahwa terdapat 17 item soal, dari 17 item soal tersebut kemudian diuji menggunakan *SPSS for windows 16.0* dan menghasilkan 5 butir soal yang tidak valid yaitu pada butir soal 2,3,4,16,17. Dan 12 butir soal valid, yaitu butir 1,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15. Untuk item soal yang tidak valid dihilangkan dan 12 item soal yang valid digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Adapun hasil uji validitas item soal mengenai interaksi sosial sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Interaksi Sosial**

No	Item Soal	Pearson Correlation	Kriteria	Keterangan
1	Butir 18	0,705	0,361	Valid
2	Butir 19	0,480	0,361	Valid
3	Butir 20	0,590	0,361	Valid
4	Butir 21	0,623	0,361	Valid
5	Butir 22	0,671	0,361	Valid
6	Butir 23	0,556	0,361	Valid
7	Butir 24	0,454	0,361	Valid
8	Butir 25	0,676	0,361	Valid
9	Butir 26	0,729	0,361	Valid
10	Butir 27	0,781	0,361	Valid
11	Butir 28	0,404	0,361	Valid
12	Butir 29	0,021	0,361	Tidak Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas uji validitas interaksi sosial, terdapat 12 butir item soal. Dari 12 butir item soal tersebut di uji menggunakan *SPSS for windows 16.0*. Menghasilkan 11 item soal yang valid yaitu 18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28 dan menghasilkan 1 item soal yang tidak valid yaitu butir 29. Untuk 1 item soal yang tidak valid dihilangkan dan 11 item soal valid digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Hasil uji validitas kecerdasan emosi remaja dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.5**

**Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosi Remaja**

No	Item Soal	Pearson Correlation	Kriteria	Keterangan
1	Butir 30	0,433	0,361	Valid
2	Butir 31	0,706	0,361	Valid
3	Butir 32	0,536	0,361	Valid
4	Butir 33	0,104	0,361	Tidak Valid
5	Butir 34	0,345	0,361	Tidak Valid
6	Butir 35	0,050	0,361	Tidak Valid
7	Butir 36	0,745	0,361	Valid
8	Butir 37	0,592	0,361	Valid
9	Butir 38	0,495	0,361	Valid
10	Butir 39	0,321	0,361	Tidak Valid
11	Butir 40	0,009	0,361	Tidak Valid
12	Butir 41	0,357	0,361	Tidak Valid
13	Butir 42	0,507	0,361	Valid
14	Butir 43	0,289	0,361	Tidak Valid
15	Butir 44	0,702	0,361	Valid
16	Butir 45	0,176	0,361	Tidak Valid
17	Butir 46	0,685	0,361	Valid
18	Butir 47	0,614	0,361	Valid
19	Butir 48	0,456	0,361	Valid
20	Butir 49	0,399	0,361	Valid
21	Butir 50	0,527	0,361	Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas uji validitas kecerdasan emosi remaja, terdapat 21 butir item soal. Dari 21 butir item soal tersebut di uji menggunakan *SPSS for windows 16.0*. Menghasilkan 13 item



soal yang valid yaitu 30,31,32,36,37,38,42,44,46,47,48,49,50 dan menghasilkan 8 item soal yang tidak valid yaitu butir 33,34,35,39,40,41,43,45. Untuk 8 item soal yang tidak valid dihilangkan dan 13 item soal valid digunakan untuk penelitian selanjutnya.

#### **b. Hasil Uji Validitas Item Soal**

Pada uji validitas dan uji reabilitas ini, peneliti melakukan uji coba dengan 43 butir soal. Pada uji coba sebelumnya sebanyak 50 butir soal, Kemudian butir soal yang tidak valid di tinggalkan, dan sisa 40 butir soal yang valid. Pada uji validitas dan reabilitas kali ini peneliti membagikan kepada 70 responden. Yang berarti ada 70 remaja yang digunakan sebagai *testee*. Pengambilan 70 responden ini diambil secara acak.

Pengujian ini, dilakukan dengan bantuan komputer *SPSS for windows versi 16.0*. Uji validitas menggunakan *pearson correlation*. Dalam uji validitas ini diambil asumsi bahwa apabila  $r$  hitung > dari  $r$  tabel maka item soal tersebut dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian. Analisis penggunaan *game online* terhadap 30 responden adalah dengan mencari  $N=70$  pada signifikan 5 % yang berarti  $r$  hitung dibandingkan  $r$  tabel, ditemukan nilai  $r$  tabel  $N = 70$  dengan signifikan 5% adalah

0,235, sehingga apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka item soal tersebut dinyatakan valid. Adapun uji validitas penggunaan *game online* item adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.6**

**Hasil Uji Validitas Penggunaan *Game Online***

No	Item Soal	Pearson Correlation	Kriteria	Keterangan
1	Butir 1	0,484	0,235	Valid
2	Butir 2	0,399	0,235	Valid
3	Butir 3	0,304	0,235	Valid
4	Butir 4	0,451	0,235	Valid
5	Butir 5	0,380	0,235	Valid
6	Butir 6	0,469	0,235	Valid
7	Butir 7	0,438	0,235	Valid
8	Butir 8	0,622	0,235	Valid
9	Butir 9	0,568	0,235	Valid
10	Butir 10	0,531	0,235	Valid
11	Butir 11	0,385	0,235	Valid
12	Butir 12	0,103	0,235	Tidak Valid
13	Butir 13	0,219	0,235	Tidak Valid
14	Butir 14	0,209	0,235	Tidak Valid
15	Butir 15	0,343	0,235	Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas uji validitas penggunaan *game online*, terdapat 15 butir item soal. Dari 15 butir item soal tersebut di uji menggunakan *SPSS for windows 16.0*. Menghasilkan 12 item soal yang valid yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,15 dan menghasilkan 3 item soal yang tidak valid yaitu butir 12,13,14

Untuk 3 item soal yang tidak valid dihilangkan dan 12 item soal valid digunakan untuk perhitungan selanjutnya.

Adapun hasil uji validitas interaksi sosial dapat dilihat pada tabel berikut ini : **Tabel 3.7**

**Hasil Uji Validitas Interaksi Sosial**

No	Item Soal	Pearson Correlation	Kriteria	Keterangan
1	Butir 16	0,592	0,235	Valid
2	Butir 17	0,345	0,235	Valid
3	Butir 18	0,289	0,235	Valid
4	Butir 19	0,444	0,235	Valid
5	Butir 20	0,502	0,235	Valid
6	Butir 21	0,416	0,235	Valid
7	Butir 22	0,501	0,235	Valid
8	Butir 23	0,568	0,235	Valid
9	Butir 24	0,567	0,235	Valid
10	Butir 25	0,555	0,235	Valid
11	Butir 26	0,402	0,235	Valid
12	Butir 27	0,232	0,235	TidakValid
13	Butir 28	0,226	0,235	Tidak Valid
14	Butir 29	0,468	0,235	Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas uji validitas interaksi sosial, terdapat 14 butir item soal. Dari 14 butir item soal tersebut di uji menggunakan *SPSS for windows 16.0*. Menghasilkan 12 item soal yang valid yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,14 dan menghasilkan 2 item soal yang tidak valid yaitu butir 12,13, Untuk 2 item soal

yang tidak valid dihilangkan dan 12 item soal valid digunakan untuk perhitungan selanjutnya.

Adapun hasil uji validitas kecerdasan emosi remaja dapat dilihat pada tabel berikut ini :

**Tabel 3.8**

**Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosi Remaja**

No	Item Soal	Pearson Correlation	Kriteria	Keterangan
1	Butir 30	0,527	0,235	Valid
2	Butir 31	0,279	0,235	Valid
3	Butir 32	0,278	0,235	Valid
4	Butir 33	0,428	0,235	Valid
5	Butir 34	0,465	0,235	Valid
6	Butir 35	0,584	0,235	Valid
7	Butir 36	0,541	0,235	Valid
8	Butir 37	0,468	0,235	Valid
9	Butir 38	0,401	0,235	Valid
10	Butir 39	0,570	0,235	Valid
11	Butir 40	0,400	0,235	Valid
12	Butir 41	0,261	0,235	Valid
13	Butir 42	0,506	0,235	Valid
14	Butir 43	0,432	0,235	Valid

Dapat dilihat pada tabel diatas uji validitas kecerdasan emosi remaja, terdapat 14 butir item soal. Dari 14 butir item soal tersebut di uji menggunakan *SPSS for windows 16.0*. Menghasilkan 14 item soal yang valid yaitu 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14. Dan tidak terdapat item soal yang

tidak valid sehingga 14 item soal valid digunakan untuk perhitungan selanjutnya.

### c. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada pengertian bahwa suatu instrument bisa dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena alat instrument sudah baik. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan *internal consistency* yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrument sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Hasil analisis dapat digunakan untuk memprediksi reliabilitas instrument.

Untuk menentukan *reliable* suatu instrument, maka koefisien dalam perhitungan harus lebih besar dari koefisien dalam tabel. Dalam uji reliabilitas ini, dapat menggunakan bantuan computer dengan aplikasi SPSS versi 16.0 *for windows* dengan melihat *cronbach's alpha* atau *r* hitung.

#### a. Uji Reliabilitas Uji Coba

Dalam penelitian ini uji reliabilitas di perhitungkan menggunakan *SPSS for windows 16.0*, dengan membandingkan antara *r* hitung dengan *r* tabel. Dalam uji

reabilitas ini terdapat 30 responden yang berarti r tabelnya adalah 0,361. Apabila r hitung > r tabel maka item soal dinyatakan reliabel. Berikut ini merupakan uji reliabilitas penggunaan *game online*:

**Tabel 3.9**

**Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Game Online***

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.791	17

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai hitung uji reliabilitas penggunaan *game online* adalah 0,791. sedangkan untuk nilai dalam tabel berdasarkan 30 responden adalah 0,361. Berdasarkan tabel *cronbach's alpha* r hitung adalah  $0,791 > 0,361$ , dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game online* memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel). Selanjutnya, variabel interaksi sosial adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.10**

**Hasil Uji Reliabilitas Interaksi sosial**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.789	12

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai hitung uji reliabilitas interaksi sosial adalah 0,789. sedangkan untuk nilai dalam tabel berdasarkan 30 responden adalah 0,361. Berdasarkan tabel *cronbach's alpha* r hitung  $0,789 > 0,361$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel interaksi sosial memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel).

Untuk variabel terakhir yaitu kecerdasan emosi remaja adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.11**

**Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosi Remaja**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.767	21

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai hitung uji reliabilitas interaksi sosial adalah 0,767. sedangkan untuk nilai dalam tabel berdasarkan 30 responden adalah 0,361. Berdasarkan tabel *cronbach's alpha* r hitung  $0,767 > 0,361$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel interaksi sosial memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel).

## b. Uji Reliabilitas Item Soal

Sedangkan untuk uji reabilitas item soal menggunakan *cronbach'alpha*, perhitungan *cronbach's alpha* dilakukan dengan menghitung rata – rata setiap butir pertanyaan pada angket. Namun dalam penelitian ini uji reliabilitas di perhitungkan menggunakan *SPSS for windows 16.0*, dengan membandingkan antara r hitung dengan r tabel. Dalam uji reabilitas ini terdapat 70 responden yang berarti r tabelnya adalah 0,235. Apabila r hitung > r tabel maka item soal dinyatakan reliabel. Berikut ini merupakan uji reliabilitas penggunaan *game online*:

**Tabel 3.12**

**Hasil Uji Reliabilitas Penggunaan *Game Online***

### **Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.612	15

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai hitung uji reliabilitas penggunaan *game online* adalah 0,612. sedangkan untuk nilai dalam tabel berdasarkan 70 responden adalah 0,235. Berdasarkan tabel *cronbach's alpha* r hitung  $0,612 > 0,235$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa



variabel penggunaan *game online* memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel).

Adapun uji reliabilitas variabel interaksi sosial adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.13**

**Hasil Uji Reliabilitas Interaksi Sosial**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.677	14

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai hitung uji reliabilitas variabel interaksi sosial adalah 0,677. sedangkan untuk nilai dalam tabel berdasarkan 70 responden adalah 0,235. Berdasarkan tabel *cronbach's alpha* r hitung  $0,677 > 0,235$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel interaksi sosial memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel).

Adapun uji reliabilitas variabel kecerdasan emosi remaja adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.14**  
**Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosi Remaja**  
**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.680	14

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai hitung uji reliabilitas variabel kecerdasan emosi remaja adalah 0,680. sedangkan untuk nilai dalam tabel berdasarkan 70 responden adalah 0,235. Berdasarkan tabel *cronbach's alpha* r hitung  $0,680 > 0,235$  dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel kecerdasan emosi remaja memiliki reliabilitas yang tinggi (reliabel).

#### **G. Teknik Analisa Data**

Setelah data terkumpul semua dan dikelompokan sesuai jenisnya, baik yang diperoleh dengan angket, observasi, wawancara maupun dokumentasi. Selanjutnya data yang diperoleh tersebut dianalisis statistik untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh penggunaan *game online* dan interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi di Dusun Jongkang. Untuk menganalisis data dan menguji data yang diperoleh, teknik analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

## 1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif adalah suatu statistic yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang telah diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum (Sugiyono,2013:29). Setelah data kuisioner terkumpul, kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus sebagai berikut :

$$P \frac{F}{N} X 100\%$$

Keterangan :

P : Hasil atau angka prosentase

F : Frekuensi alterative jawaban angket

N : Jumlah frekuensi atau banyaknya individu

100% : Bilangan konstanta

## 2. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data tiap – tiap variabel berdistribusi normal apakah tidak. Pada dasarnya uji normalitas adalah untuk membandingkan antara data yang kita miliki berdistribusi normal yang mean dan standar deviasinya sama dengan data kita (Priyanto,2009:56). Dalam uji normalitas ini pengolahan data dibantu menggunakan *SPSS for windows 16.0*, dan

menggunakan uji kolmogorov smirnov. Untuk lebih lengkap hasil analisis uji normalitas dapat dilihat pada bab pembahasan.

### 3. Uji Asumsi Klasik

Dalam sebuah penelitian, data yang telah diperoleh selanjutnya dapat digunakan untuk analisis (Tuhuleley,2015:82) Namun sebelum penganalisisan data harus memenuhi pengujian tertentu. Dalam penelitian ini menggunakan regresi linier berganda, yang mana penelitian ini mengharuskan untuk melakukan uji asumsi klasik terlebih dahulu yaitu sebagai berikut :

- a. **Normalitas data**, model regresi yang baik mengharuskan data yang diperoleh harus berdistribusi normal
- b. **Multikolinieritas**, model regresi yang baik mengharuskan tidak adanya multikolinieritas.
- c. **Heteroskedastisitas**, model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah heteroskedastisitas
- d. **Autokorelasi**, model regresi yang baik mensyaratkan tidak adanya masalah autokorelasi.

### 4. Uji Regresi linier

Uji linier ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas mempunyai hubungan yang linier dengan variabel terikatnya. Uji ini perlu dilakukan karena merupakan dasar yang harus dilalui. Pengujian linier ini dengan Uji F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

R= Koefisien korelasi ganda

K= Jumlah variabel independen

n= Jumlah anggota sampel

Pengujian hipotesis menggunakan rumus korelasi product moment dan dilanjutkan dengan regresi linier sederhana atau regresi tunggal. Korelasi product moment digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variable. Kemudian dilakukan pengujian dengan koefisien korelasi dengan menggunakan rumus Uji T:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Pengujian dilanjutkan dengan analisis regresi sederhana. Rumus

Regresi ialah:

$$Y = a + b(x)$$

Dengan keterangan :

a= konstanta

b= koefisien regresi

Y= variable *dependent* (variable terikat)

X= variable *independent*(variable bebas)

Kemudian dianalisis dengan menggunakan korelasi Ganda dan analisis Regresi Berganda (*Simultan*). Korelasi ganda merupakan teknik analisa data untuk mencari hubungan antara lebih dari variable Independen dengan satu variable dependen. Apabila korelasi atau hubungannya sudah diketahui maka dilanjutkan dengan pengujian koefisien korelasi dengan Uji F dan analisis Regresi Berganda. Pengujian koefisien korelasi dengan Uji F dengan rumus:

$$F_{hitung} = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

R= Koefisien korelasi ganda

K= Jumlah variabel independen

n= Jumlah anggota sampel

Jika parameter dari suatu hubungan fungsional antara satu variabel dependen dengan lebih dari satu variabel ingin diestimasi, maka analisis regresi yang dikerjakan berkenaan dengan regresi berganda (*multiple regression*).

Persamaan umum regresi berganda menurut Sugiyono adalah:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \dots + \beta_n X$$

Keterangan :

Y = Variabel terikat

$\beta_1\beta_2$  = Koefisien regresi

a = Konstanta

$X_1X_2$  = Variabel bebas

Setelah dianalisis regresi berganda (*Simultan*), maka akan dilanjutkan dengan analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ ). Analisis ini digunakan untuk menunjukkan berapa pengaruh secara bersamaan atau *Simultan* variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dihitung dengan menggunakan rumus:

$$KD=r^2 \times 100$$

Keterangan :

KD = Koefisien Determinasi

$r^2$  = Koefisien Korelasi