

**PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE* TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL SISWA
SMA TRI RATNA SIBOLGA**



SKRIPSI

Diajukan Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Agama Buddha (S.Pd)

Oleh:

Nama : Agus Harianto

NPM : 2019101003

**Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha**

JINARAKKHITA

LAMPUNG

SEPTEMBER 2023



PERSETUJUAN SKRIPSI

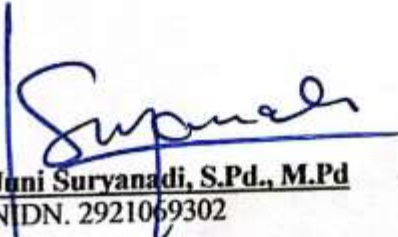
NAMA : Agus Harianto
NPM : 2019101003
PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN KEAGAMAAN BUDDHA
JUDUL SKRIPSI : PENGARUH BERMAIN *GAME ONLINE*
TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA
SMA TRI RATNA SIBOLGA

Skripsi ini telah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing I dan II untuk diujikan pada sidang skripsi Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Lampung.


Lampung, 06 September 2023

Menyetujui,

Pembimbing I


Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2921069302

Pembimbing II


Pongman, S.Pd.B., M.Pd
NIDN. 2911079201


Ketua Program Studi
Pendidikan Keagamaan Buddha

Komang Sutawan, S.Ag., M.M., M.Pd.B
NIDN. 2918108401

LEMBAR PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi

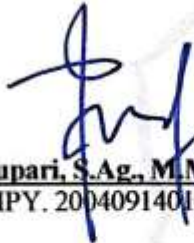
**PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN
EMOSIONAL SISWA SMA TRI RATNA SIBOLGA**

Disusun oleh:
AGUS HARIANTO
2019101003

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha
Jinarakkhita Lampung

Pada tanggal 14 September 2023

Ketua Penguji/Penguji I



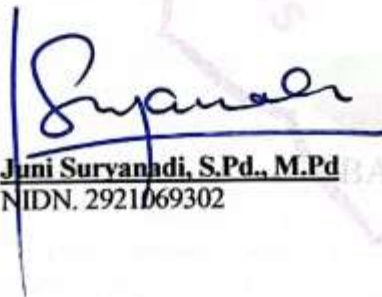
Tupari, S.Ag., M.M., M.Pd.B
NIPY. 2004091401001

Anggota/Penguji II



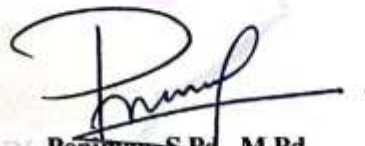
Hendri Ardianto, S.Pd.B., M. Pd
NIPY. 2020092501020

Pembimbing I



Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2921069302

Pembimbing II



Ponilman, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2911079201

Lampung, 14 September 2023
Mengetahui dan Mengesahkan

Ketua STIAB Jinarakkhita



Dr. Burmansah, M.Pd
NIDN.2928108501

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agus Harianto

NPM : 2019101003

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha

Alamat : Jl. Gatot Subroto LK. V, Pondok Batu, Sarudik, Tapanuli Tengah,
Sumatera utara.

No. Telepon : 082276370206

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dengan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah mengenai keabsahan data keaslian skripsi ini adalah diluar tanggung jawab Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung resiko yang dikeluarkan oleh institusi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan. Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Lampung, 06 September 2023



Agus Harianto
NPM.2019101003

MOTO

“Ketika dunia jahat kepadamu, maka berusahalah untuk menghadapinya, karena tidak ada orang yang membantumu jika kamu tidak berusaha”

~Roronoa Zoro~

“Hidup seperti bermain *game*, jika kamu ingin menang maka kamu harus berusaha dan berjuang”

~Agus Harianto~

ABSTRAK

Harianto, Agus. 2019101003. 2023. *Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SMA Tri Ratna Sibolga*. Pembimbing I Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II Poniman, S.Pd.B., M.Pd

Kata Kunci: *Game online, Kecerdasan Emosional*

Pertumbuhan teknologi dan popularitas *game online* telah memicu perdebatan tentang dampaknya terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan individu untuk mengenali, memahami, mengelola, dan menggunakan emosi secara efektif dalam situasi yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional individu terutama pada siswa SMA Tri Ratna Sibolga.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode *survey* dan teknik pengolahan data dari penyebaran instrumen. Alat ukur untuk mengumpulkan data berupa kuisioner dengan jumlah pertanyaan 74 item dengan menggunakan skala *likert* pada jawaban. Jumlah sampel pada penelitian ini sebanyak 100 responden yang diambil menggunakan metode *proportionate stratified random sampling*.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis dan regresi linear sederhana diperoleh nilai t hitung sebesar 4,238 dengan tingkat signifikan 0,000 sedangkan t tabel dengan $n = 100$ dan $\alpha = 0,05$ diperoleh nilai 1,661. Hal ini dapat diasumsikan bahwa t hitung $\geq t$ tabel ($4,238 > 1,661$ atau $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 \leq 0,05$) maka H_a diterima sedangkan H_o ditolak. Sedangkan nilai R Square pada penelitian ini adalah 0,155 yang berarti bahwa *game online* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional sebesar 15,5%. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan maka disimpulkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional SMA Tri Ratna Sibolga. Besarnya pengaruh tersebut adalah 15,5% sedangkan 84,5% dipengaruhi faktor lain.

ABSTRACT

Harianto, Agus. 2019101003. 2023. The Effect of Online Games on the Emotional Intelligence of Tri Ratna Sibolga High School Students. Advisor I Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd, Supervisor II Poniman, S.Pd.B., M.Pd

Keywords: *Online gaming, Emotional Intelligence*

The growth of technology and popularity of online gaming has sparked debate about its impact on various aspects of life, including emotional intelligence. Emotional intelligence refers to an individual's ability to recognize, understand, manage, and use emotions effectively in different situations. This research aims to examine the effect of online games on individual emotional intelligence, specifically among students at Tri Ratna Sibolga High School.

This study uses a descriptive quantitative approach with survey methods and data processing techniques derived from instruments distribution. The data collection technique used a questionnaire with 74 questions and answers on a Likert scale. The number of samples in this study was 100 respondents taken using the proportionate stratified random sampling method.

Based on the results of hypothesis testing and simple linear regression, it was obtained that the t value was 4.238 with a significant level of 0.000, while the t table with $n = 100$ and $\alpha = 0.05$ obtained a value of 1.661. It can be assumed that if $t \text{ count} \geq t \text{ table}$ ($4,238 > 1,661$ or $\text{sig} < 0.05$ ($0.000 \leq 0.05$), then H_a is accepted while H_o is rejected. Meanwhile, the value of R Square in this study is 0.155, which means that online games have an effect on emotional intelligence by 15.5 %. Based on the results of the data analysis, it can be concluded that there is an effect of online games on emotional intelligence at Tri Ratna Sibolga Senior High School. The magnitude of the influence is 15.5%, while 84.5% influenced by other factors.

KATA PENGANTAR

Namo Sanghyang Adi Buddhaya

Namo Buddhaya

Dengan penuh rasa syukur dan rendah hati, penulis panjatkan kepada Sanghyang Adi Buddhaya, Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha Bodhisattva-Mahasattva, atas segala berkah dan cinta kasihnya kepada semua makhluk, serta kumpulan karma baik telah mengkondisikan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Tri Ratna Sibolga”. Melalui perjalanan intelektual dan spiritual yang panjang, penulis dengan rendah hati menawarkan ungkapan penghargaan dan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah turut serta dalam proses penulisan dan penyusunan karya ilmiah ini.

Penulis menyampaikan terima kasih dan apresiasi yang tulus atas bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang terlibat :

1. Suilan, nenek yang senantiasa memberi dukungan dan kasih sayangnya.
2. Hardi dan Almh. Tetty, kedua orangtua.
3. Linawati, Bibi yang memberikan dukungan moril dan materil.
4. Y.A Bhiksu Nyanamaitri Mahasthavira, guru spiritual sekaligus ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Lampung.
5. Dr. Burmansah, M.Pd, Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Lampung.
6. Juni Suryanadi, S.Pd., M.Pd dan Poniman, S.Pd.B., M.Pd, Selaku Dosen Pembimbing I dan II yang selalu mendukung dan memotivasi saya hingga saat ini.
7. Hervina Agustina Khoreson, partner yang mendukung dan membantu saya hingga sampai dititik ini.
8. Almamater tercinta.

Sumbangan ilmiah dan pedagogisnya telah memandu kami dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan esensial serta dalam merinci kerangka berpikir yang diperlukan untuk mengembangkan argumen dalam skripsi ini.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada keluarga kami yang selalu memberikan semangat, dukungan emosional, dan doa-doa yang tak terhitung selama perjalanan panjang menyelesaikan skripsi ini. Keberadaan mereka adalah inspirasi utama dalam melangkah maju, melewati tantangan-tantangan, dan menjaga semangat untuk meraih pengetahuan lebih dalam.

Akhir kata, Semoga hasil penelitian bermanfaat khususnya bagi perkembangan pendidikan, dan bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita semoga bermanfaat dalam upaya menambah kelengkapan keustakaan dan bahan rujukan mahasiswa. Hasil penelitian ini semoga dapat pula bermanfaat secara umum sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan agama Buddha.

Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta

Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia

Sadhu... Sadhu... Sadhu

Lampung, 06 September 2023
Penulis



Agus Harianto
NPM.2019101003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LOGO	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTO	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xivv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
G. Kebaharuan dan Orisinalitas Penelitian (<i>State of The Art</i>)	12
BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN & HIPOTESIS	16
A. Landasan Teori.....	16

B. Kerangka Pemikiran	28
C. Hipotesis Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
A. Objek, Subjek, Waktu dan Lokasi Penelitian.....	30
B. Desain Penelitian	31
C. Metode Penelitian.....	32
D. Variabel Penelitian	32
E. Definisi Konseptual	33
F. Definisi Operasional	33
G. Kisi-kisi Instrumen.....	35
H. Teknik Pengumpulan Data	37
I. Teknik Pengambilan Sampel	38
J. Teknik Analisis Data	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	46
1. Sekolah SMA Tri Ratna Sibolga.....	46
2. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah Menengah Atas Tri Ratna Sibolga	47
B. Hasil Uji Coba Instrumen.....	48
1. Uji Validitas Instrumen <i>Game Online</i> dan Kecerdasan Emosional	48
2. Uji Reliabilitas Intrumen <i>Game Online</i> dan Kecerdasan Emosional.....	49
C. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Indikator pada Variabel <i>Game Online</i>	49
2. Deskripsi Indikator pada Variabel Kecerdasan Emosional.....	58
D. Uji Prasyarat Regresi Linear Sederhana.....	65
1. Uji Normalitas.....	65

2. Uji Homogenitas	66
3. Uji Hipotesis Analisis Regresi Linear Sederhana	67
E. Pembahasan.....	71
BAB V PENUTUP	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. <i>State Of The Art</i>	13
Tabel 3.1 Jumlah Siswa SMA Tri Ratna Sibolga.....	30
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen <i>Game Online</i> (Variabel X).....	35
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kecerdasan Emosional (Variabel Y).....	36
Tabel 3.5 Skor Jawaban Kuesioner.....	37
Tabel 3.6 Perhitungan Jumlah Sampel.....	39
Tabel 3.7 Kriteria Skala Interval.....	43
Tabel 3.8 Interpretasi Tingkat Pengaruh.....	43
Tabel 4.1 Uji Reliabilitas.....	49
Tabel 4.2 Deskripsi Statistik Variabel <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.3 <i>Salience</i>	51
Tabel 4.4 <i>Mood Modification</i>	52
Tabel 4.5 <i>Withdrawal</i>	53
Tabel 4.6 <i>Conflict</i>	54
Tabel 4.7 <i>Tolerance</i>	55
Tabel 4.8 <i>Relapse</i>	56
Tabel 4.9 <i>Problem</i>	57
Tabel 4.10 Deskripsi Statistik Variabel Kecerdasan Emosional.....	59
Tabel 4.11 Mengenali Emosi Diri.....	61
Tabel 4.12 Mengelola Emosi.....	62
Tabel 4.13 Memotivasi Diri Sendiri.....	63
Tabel 4.14 Empati.....	64
Tabel 4.15 Membina Hubungan.....	65

Tabel 4.16 Uji Normalitas	66
Tabel 4.17 Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.18 <i>Output</i> Persamaan Regresi	67
Tabel 4.19 <i>Output</i> Analisis Anova	69
Tabel 4.20 Nilai Koefisien Determinasi R Square	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	29
Gambar 3.1 Lokasi Sekolah Menengah Atas Tri Ratna Sibolga.....	31
Gambar 4.1 Hasil <i>P Plot</i>	71

DAFTAR SINGKATAN

- A.* : *Anguttara Nikaya (The Books Of The Gradual Saying)*
- D.* : *Digha Nikaya (Dialogue Of The Buddha)*
- Dh.* : *Dhammapada (The Word Of The Doctrine)*
- M* : *Majjhima Nikaya (The Middle Length Sayings)*
- S* : *Samyutta Nikaya (The Books Of The Kindered)*
- Sn.* : *Sutta Nipata (The Group Of The Discourses)*

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Jadwal Penelitian	84
Lampiran 2 Keputusan Dosen Pembimbing.....	85
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Observasi.....	87
Lampiran 4 Surat Permohonan Uji Coba Instrumen	88
Lampiran 5 Pedoman Wawancara.....	89
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian.....	92
Lampiran 7 Bukti Penelitian.....	93
Lampiran 8 Lembar Validator Ahli Materi	94
Lampiran 9 Lembar Validator Ahli Bahasa	96
Lampiran 10 Angket Bermain <i>Game Online</i>	98
Lampiran 11 Angket Kecerdasan Emosional	101
Lampiran 12 Tabulasi Uji Validitas Instrumen	104
Lampiran 13 Tabulasi Data Penelitian Variabel X.....	107
Lampiran 14 Tabulasi Data Penelitian Variabel Y.....	109
Lampiran 15 Daftar Riwayat Hidup	111