

**STUDI KOMPARASI : PERBEDAAN KECERDASAN EMOSI
PADA REMAJA ADIKSI *GAME ONLINE* TINGGI DAN RENDAH
DI SMP N 02 BANTARBOLANG**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Tugas Mata Kuliah Skripsi



Oleh

RISMA FATIKA SARI

NIM 22020119140138

DEPARTEMEN ILMU KEPERAWATAN

FAKULTAS KEDOKTERAN

UNIVERSITAS DIPONEGORO

SEMARANG, 2023

SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Risma Fatika Sari

NIM : 22020119140138

Fakultas/ Departemen : Kedokteran/ Ilmu Keperawatan

Jenis : Skripsi

Judul : Studi Komparasi : Perbedaan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Adiksi *Game Online* Tinggi dan Rendah di SMP N 02 Bantarbolang

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk :

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu pengetahuan
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), mendistribusikannya, serta menampilkan dalam bentuk *soft copy* untuk kepentingan akademin kepada Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Departemen Ilmu Keperawatan UNDIP dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 12 Juli 2023

Yang Menyatakan



Risma Fatika Sari

NIM. 22020119140138

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Risma Fatika Sari
Tempat/ Tanggal Lahir : Pemalang/ 11 Maret 2001
Alamat Rumah :Ds. Pegiringan RT.12/RW/05, Bantarbolang,
Pemalang
Email : rismafatikasari@students.undip.ac.id

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa penelitian saya yang berjudul “Studi Komparasi : Perbedaan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Adiksi *Game Online* Tinggi dan Rendah di SMP N 02 Bantarbolang” bebas dari plagiarism dengan *similarity index* 27% dan bukan hasil karya orang lain.

Apabila di kemudian hari ditemukan sebagian atau seluruh bagian dari penelitian dan karya ilmiah dari hasil-hasil penelitian tersebut terdapat indikasi plagiarism, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar tanpa unsur paksaan dari siapapun.

Semarang, 12 Juli 2023

Yang Menyatakan



Risma Fatika Sari

NIM. 22020119140138

Lembar Persetujuan

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**STUDI KOMPARASI : PERBEDAAN KECERDASAN EMOSI PADA
REMAJA ADIKSI *GAME ONLINE* TINGGI DAN RENDAH DI SMP N 02
BANTARBOLANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

Nama : Risma Fatika Sari

NIM : 22020119140138

Telah disetujui sebagai hasil penelitian dan
dinyatakan telah memenuhi syarat untuk direview

Pembimbing,

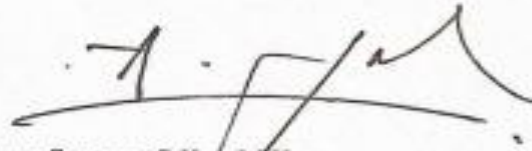


Ns. Artika Nurrahima, S.Kep., M.Kep

NIP. 198408242008122002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sarjana Keperawatan FK UNDIP



Agus Santoso, S.Kep., M.Kep

NIP. 1972082119900310021

Lembar Pengesahan

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa **skripsi** yang berjudul:

**STUDI KOMPARASI : PERBEDAAN KECERDASAN EMOSI PADA
REMAJA ADIKSI *GAME ONLINE* TINGGI DAN RENDAH DI SMP N 02
BANTARBOLANG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Risma Fatika Sari
NIM : 22020119140138

Telah diuji pada 5 Juli 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk

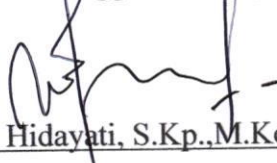
melakukan penelitian

Ketua Penguji,



Ns. Niken Safitri Dyan Kusumaningrum, S.Kep.,M.Si.Med
NIP. 198107272008122001

Anggota Penguji,



Wahyu Hidayati, S.Kp.,M.Kep.,Sp.KMB

NIP. 197510232000122001

Pembimbing,



Ns. Artika Nurrahima, S.Kep., M.Kep

NIP. 198408242008122002

Mengetahui,

Plt Ketua Departemen Ilmu Keperawatan FK Undip



Dr. Anggorowati, S.Kp.,M.Kep., Sp. Kep. Mat.

NIP. 197708302001122001



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan ridhoNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Studi Komparasi : Perbedaan Kecerdasan Emosi pada Remaja Adiksi *Game Online* tinggi dan rendah di SMPN 02 Bantarbolang”. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW serta semoga kita mendapatkan syafa’atnya di hari akhir.

Selain untuk memenuhi syarat menempuh ujian sarjana strata satu pada Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro Semarang, penyusunan skripsi ini dilakukan untuk mengetahui adakah perbedaan kecerdasan emosi pada remaja yang mengalami adiksi *game online* tinggi dan rendah. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan proposal skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan baik dalam isi maupun tulisan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang bersifat membangun dari segala pihak sangat diharapkan. Semoga hasil penelitian ini akan bermanfaat serta menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Semarang, 12 Juli 2023



Risma Fatika Sari

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini dapat dilakukan berkat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Anggorowati, S.Kp., M.Kep., Sp. Kep. Mat. Selaku Plt Ketua Departemen Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro yang telah memberikan persetujuan terhadap penelitian saya
2. Bapak Agus Santoso, S.Kp., M.Kep. Selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Diponegoro yang telah memberikan persetujuan terhadap penelitian saya
3. Ns. Artika Nurrahima, S.Kep., M.Kep. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam proses penyusunan skripsi saya
4. Ns. Niken Safitri Dyan Kusumaningrum, S.Kep.,M.Si.Med dan Ibu Wahyu Hidayati, S.Kp.,M.Kep.,Sp.KMB. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dalam penyusunan skripsi saya
5. Ida Kumala Sari dan Cindy Chias Arthy yang telah memberikan izin untuk menggunakan instrument penelitian *Schutte Self Emotional Intelligence Test* (SSEIT) dan *Game Addiction Scale* (GAS)
6. Bapak Heri Waluyo, S.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Bapak Slamet Waluyo, S.Kom. selaku Ketua Laboratorium Komputer SMP N 02 Bantarbolang yang telah membantu saya selama proses pengambilan data siswa dalam proses penyusunan skripsi saya.
7. Seluruh siswa SMP N 02 Bantarbolang yang bersedia untuk menjadi responden penelitian skripsi saya

8. Kedua Orang tua yang telah memberikan dukungan baik secara finansial maupun material pada penulis selama proses penyusunan
9. Kepada Mahasiswa Teknik Mesin Universitas Muhammadiyah Surakarta dengan NIM D200210135 yang telah membantunya penulis dan memberikan dukungan secara penuh selama proses penyusunan skripsi.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	Error! Bookmark not defined.
UCAPAN TERIMA KASIH	7
DAFTAR TABEL.....	11
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
ABSTRAK	14
ABSTRACT	15
BAB 1	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
TINJAUAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Remaja	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Definisi Remaja	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Pertumbuhan dan Perkembangan Psikososial pada Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Faktor yang mempengaruhi Perkembangan Psikologi pada Remaja	Error! Bookmark not defined.
2.2 Game Online	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Definisi Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Model teori Stimulus, Organism, Respon (S-O-R).....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Definisi Adiksi Game Online	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Kriteria Adiksi Game Online.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Faktor - Faktor Adiksi <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.6 Dampak adiksi <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.2.7 Tingkat adiksi pada remaja.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.8 Pengukuran adiksi <i>Game Online</i>	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kecerdasan Emosi pada Remaja.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Definisi Kecerdasan Emosional	Error! Bookmark not defined.

2.3.2	Dimensi Pembentuk Kecerdasan Emosi....	Error! Bookmark not defined.
2.3.3	Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.4	Tingkat Kecerdasan Emosi pada remaja ...	Error! Bookmark not defined.
2.4	Kerangka Teori.....	Error! Bookmark not defined.
2.5	Kerangka konsep	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....		Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Jenis dan Rancangan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2	Populasi dan Sampel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.3	Besar Sampel.....	Error! Bookmark not defined.
3.4	Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5	Variabel Penelitian, Definisi Operasional, dan Skala Pengukuran	Error! Bookmark not defined.
3.6	Alat Penelitian dan Cara Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.7	Teknik Pengolahan	Error! Bookmark not defined.
3.8	Analisis data.....	Error! Bookmark not defined.
3.9	Etika Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV		Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Gambaran Karakteristik Adiksi <i>Game Online</i> Remaja	Error! Bookmark not defined.
4.2	Adiksi <i>Game Online</i> pada Remaja	Error! Bookmark not defined.
4.3	Perbedaan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Adiksi <i>Game Online</i> Tinggi dan Rendah di SMP N 02 Bantarbolang Bulan Mei (n=277)	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....		Error! Bookmark not defined.
PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
5.1	Adiksi <i>Game Online</i> pada Remaja di SMP N 02 Bantarbolang	Error! Bookmark not defined.
5.2	Kecerdasan Emosi pada Remaja Adiksi <i>Game Online</i> Tinggi dan Rendah.....	Error! Bookmark not defined.
5.3	Perbedaan Kecerdasan Emosi pada Remaja Adiksi <i>Game Online</i> Tinggi dan Rendah	Error! Bookmark not defined.
5.4	Keterbatasan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB VI		Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN SARAN.....		Error! Bookmark not defined.

6.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
6.2 Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Nomor	Judul Tabel	Halaman
1.	Jumlah Populasi Strata di SMP N 02 Bantarbolang	41
2.	Definisi Operasional Adiksi Game Online	42
3.	Kisi – Kisi Kuesioner Penelitian	45
4.	<i>Coding</i> Variabel	49
5.	Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Adiksi <i>Game Online</i> di SMP N 02 Bantarbolang	56
6.	Uji Statistik Kategori Adiksi <i>Game Online</i> Responden di SMP N 02 Bantarbolang	57
7.	Penyajian dan Interpretasi Kecerdasan Emosi Berdasarkan Tingkat Adiksi <i>Game Online</i> pada Responden di SMP N 02 Bantarbolang	58

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul Gambar	Halaman
1.	Kerangka Teori	37
2.	Kerangka Konsep	38

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul Lampiran	Halaman
1.	Surat Izin Studi Pendahuluan	91
2	Lembar <i>Informed Consent</i> Orang Tua	92
3	Lembar <i>Informed Consent</i> Siswa	96
4	Perizinan Instrumen Penelitian	100
5.	Instrumen Kuesioner GAS	101
6	Instrumen Kuesioner SSEIT	104
7	Lembar <i>Ethical Clearance</i>	107
8	Surat Permohonan Izin Penelitian	108

Departemen Ilmu Keperawatan

Fakultas Kedokteran

Universitas Diponegoro

Juni, 2023

ABSTRAK

Risma Fatika Sari

Studi Komparasi : Perbedaan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Adiksi *Game Online* Tinggi dan Rendah di SMP N 02 Bantarbolang

Xv + 74 Halaman + 8 Tabel + 2 Gambar + 12 Lampiran

Remaja yang memiliki kecerdasan emosi akan terhindar dari suatu hal yang negatif di mana hal tersebut merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kecanduan *game online* masuk ke dalam masalah keperawatan jiwa. Permasalahan kecanduan *game online* merupakan gangguan psikologis yang biasanya terjadi pada anak dan remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan kecerdasan emosi pada remaja adiksi *game online* tinggi dan rendah. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi komparasi dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa SMP N 02 Bantarbolang sebanyak 672 siswa. Besar sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 277 siswa yang diambil menggunakan teknik *proportionate random sampling*. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian adalah siswa yang telah mengoperasikan *game online* selama 6 bulan terakhir. Data diambil menggunakan 2 kuesioner yaitu *game addiction scale* dan *self-schutte emotional intelligence test*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent t test* menunjukkan nilai *P value* sebesar $0,029 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan kecerdasan emosi pada siswa adiksi *game online* tinggi dan rendah. Kecerdasan emosi pada remaja adiksi *game online* rendah mampu mengontrol keinginan remaja untuk bermain *game online*. Remaja adiksi *game online* rendah mengatakan bahwa mereka tidak mengalami ketergantungan pada game online baik

secara fisik, psikis maupun pikiran. Hal tersebut justru berbanding terbalik pada remaja adiksi *game online* tinggi. Ketergantungan remaja terhadap *game online* dipengaruhi intensitasnya dalam bermain *game online* sehingga memicu munculnya gangguan kesehatan jiwa pada remaja. Agar tercipta kecerdasan emosi yang baik maka perlu diberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi khususnya *game online* sebagai sarana hiburan.

Kata Kunci : Perbedaan, Kecerdasan Emosi, *Game Online*, Remaja

Daftar Pustaka : 72 (2019 - 2023)

Department of Nursing

Faculty of Medicine

Universitas Diponegoro

June, 2023

Risma Fatika Sari

Studi Comparation : Differences in Emotional Intelligence in High and Low Online Game Addiction Adolescents at SMP N 02 Bantarbolang

Xv + 74 Pages + 8 Tables + 2 Pictures + 12 Attachments

ABSTRACT

Adolescents who have emotional intelligence will avoid negative thing where it harms themselves and others. Online game addiction is included in mental nursing problems. The problem of online game addiction is a psychological disorder that usually occurs in children and adolescents. The purpose of this study was to analyze the differences in emotional intelligence in adolescents with high and low online game addiction. The research method used is a comparative study with a quantitative approach. The population of this study was all 672 students of SMP N 02 Bantarbolang. The sample size used in this study was 277 students who were taken using a proportionate random sampling technique. Respondents who participated in the study were students who had operated online games for the past 6 months. Data were collected using 2 questionnaires, namely the game addiction scale and the self-Schutte emotional intelligence test. The data analysis used in this study is the independent t-test which shows a P value of $0.029 < 0.05$, meaning that there are differences in emotional intelligence in high and low online game addiction students. Emotional intelligence in adolescents with low online game addiction can control adolescents' desire to play online games. Adolescents with low online game addiction said that they did not experience dependence on online games either physically, psychologically, or mentally. This is inversely proportional to adolescents with high

online game addiction. Teenagers' dependence on online games is influenced by their intensity in playing online games, which triggers the emergence of mental health disorders in adolescents. To create good emotional intelligence, it is necessary to provide an understanding of the use of technology, especially online games as a means of entertainment.

Keywords : Differences, Emotional Intelligence, Online Games, Adolescents
Reference : 72 (2019 – 2023)