PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KONDISI EMOSIONAL SISWA DI SMK PEMBINA BANGSA BUKITTINGGI

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Mendapatkan Gelar Sarjana Strata 1 (SI) pada Program Studi Bimbingan Konseling

Disusun Oleh:

UMMUL KHAIR

NIM : 2619.088

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI

TAHUN AKADEMIK 2023 M/ 1445 H

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional Siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi"** yang disusun oleh Ummul Khair Nim 2619088, telah memenuhi persyaratan dan disetujui untuk diajukan ke sidang munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk digunakan seperlunya.

Bukittinggi, 26 Juli 2023

Dosen Pembimbing

Dr. Afrinaldi, M.A

NIP :19800403200501103

SURAT ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama/Nim : Ummul Khair/2619088

Tempat/Tanggal laahir : Suayan/ 22 Februari 2001

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Jurusan : Bimbingan dan Konseling

Judul Skripsi : Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional Siswa SMK Pembina Bangsa Bukittinggi

Menyatakan ini dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul diatas adalah senar asli karya penulis. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya saya sendiri, maka penulis bersedia di proses sesuai hukum berlaku dan gelar keserjanaan di copot sampai batas yang ditentukan.

Bukittinggi, Juli

Saya Menyatakan,

Ummul Khair

NIM. 2619088

KATA PENGANTAR

Rasa syukur Alhamdulillah, puji dan syukur penulis tuturkan kehadirat Allah SWT, yang mana telah melimpahkan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional Siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi".** Pada waktu yang tepat di waktu yang telah ditetapkan.

Shalawat beriringan salam tidak lupa penulis curahkan yakni kepada arwah junjungan alam yang menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia yakninya baginda rasulullah Muhammad saw, yang mana beliau telah mewariskan Al-Qur'an serta Hadist sebagai petunjuk kebenaran bagi umat manusia sampai akhir zaman.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada keluarga yang sangat saya cintai dan sayangi. Untuk itu penghargaan dan cinta yang terbesar dari penulis berikan kepada ayahanda Zulfajri dan Ibunda Zulkahirani yang mana telah memberikan cinta, kasih sayang, serta mengasuh, mendidik dan memberikan motivasi, nasehat dan bimbingan sehingga penulis bisa berada pada titik sekarang. Hal ini tidak lupa penulis sampaikan kepada saudari-saudari penulis yaitu yanti novera, yesi zulhijjah, dan sri elsa anggraini, serta ponakan-ponakan penulis, hashifa humairoh, zulian ramadhani, yazid al-buqhari, Muhammad abdul hafis, Muhammad wildan fakhri yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada penulis baik berupa moril maupun materil yang penulis terima. Dalam konteks ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. **Ibu prof. Dr. Ridha Ahida, M. Hum** selaku Rektor UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi, Wakil Rektor1 **Bapak Dr. H Asyari, S. Ag, M. Si,** Wakil Rektor II **Bapak Dr. Zulfani Sesmiarni, M. Pd,** Wakil Rektor III **Bapak Dr. Arman Husni, Lc., MA** Yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi strata 1 di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

2. **Bapak Dr. Iswantir M, M.Ag** selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta Wakil Dekan 1 **Bapak Dr. Rusdi, M. Si,** Wakil Dekan II **ibu Dr. Fadhilla Yusri, M. Pd, Kons** dan Wakil Dekan III **Bapak Drs. Al-Baihaqi Anas, MA.** UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
3. **Ibu Dr. Fadhilla Yusri, M. Pd, Kons** Selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling
4. **Ibu Sri Hartati, M. Psi, Psikolog** selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. **Bapak Dr. H. Afrinaldi, MA** selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, serta memberikan dukungan, arahan, motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat diselesaikan.
6. **Bapak Dr. Arjoni, S.Pd.I., M.Pd** dan **Dodi Pasila Putra, M. Pd** yang telah bersedia menjadi validator saya.
7. Dosen Bimbingan dan Konseling UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membimbing penulis dalam menempuh perkuliahan di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
8. Bapak dan Ibu Karyawan/i UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi yang telah membekali dan melayani kebutuhan penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
9. Kepala Perpustakaan dan karyawan/i perpustakaan yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menambah ilmu pengetahuan di UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.
10. Jumaidil Ramadhani, terimakasih dukungan, bantuan, semangat, motivasi, serta telah menjadi tempat berkeluh kesah dari awal hingga proses penyusunan skripsi ini.
11. Untuk kakak Wila Havifa dan Alfi Rahmi yang selalu mendukung, membantu, dan memberikan motivasi dalam penulisan karya ilmiah ini.
12. Sahabat-sahabat Wifa Yusna Ramadhani, Sukma Putri Arieni, Fatiyatul huda, Dea Febrianti, Liziana hendri, Ecy ramadhani terima kasih sudah menjadi teman terbaik selama menempuh perkuliahan ini, dan mengajarkan banyak hal serta dukungan dalam menulis tugas akhir ini.

13. Kepada teman-teman BK 2019 yang telah memberikan motivasi dan sumbangan pemikiran dalam kesulitan penulisan karya ilmiah ini
14. Keluarga besar SMK Pembina Bangsa Bukittinggi yang telah membantu penulis dalam penyelesain skripsi ini
15. Kepada semua pihak yang terlibat dalam penulisan karya ilmiah ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan bagi yang membacanya. Dalam penyusunan skripsi ini peneliti mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang.

Bukittinggi, Juli 2023

Ummul khair
2619088

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul **"Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi"** yang disusun oleh **Ummul Khair Nim 2619088,** Skripsi Mahasiswa Program Studi S1 Bimbingan Konseling Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi Tahun 1445 H/2023 M.

Penelitian di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi ini dilatar belakangi oleh beberapa siswa selalu bercerita tentang *game online* bersama temannya di kelas. Tidak hanya itu, ketika pulang sekolah mereka tidak langsung pulang ke rumahnya tetapi nongkrong diwarung samping sekolah, diwarung tersebut mereka menghabiskan waktu bermain *game online*, ketika mereka kalah dalam bermain *game online* mereka cenderung marah-marah, bahkan mengumpat, memukul meja dan berkata-kata kasar. Bahkan tidak sedikit siswa yang rela tidak masuk kelas karena bermain *game online* di kantin sekolah. Tidak hanya sampai di situ siswa rela bergadang di tengah malam hanya untuk bermain *game online*, sehingga menyebabkan siswa tersebut telat berangkat ke sekolah serta tidak memiliki gairah untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian regresi dengan pendekatan kuantitatif. Populasi adalah seluruh kelas XI SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, dengan sampel 33 orang yang tergolong bermain *game online*. Alat pengumpulan data berupa angket. Teknik pengolahan data menggunakan *Statiscal Product and Service Solution (SPSS) versi 26.*

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis diperoleh hasil bahwa pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 24,590, sedangkan F_{tabel} sebesar 4,098, artinya 24,590 > 4,098. Berdasarkan perhitungan kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima. Besarnya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y diketahui nilai R Square sebesar 0,350 merupakan pengkuadratan dari nilai korelasi (R) 0,592. Nilai R Square adalah besar kontribusi variabel X (*game online)* terhadap variabel Y (kondisi emosional). Maka pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa sebesar 35%, sedangkan 65% dijelaskan oleh faktor lain. Jika siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan *game* maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol. Mengunakan atau memainkan *game* seperlunya saja atau sebagai hiburan saja.

Kata Kunci : *Game online,* kondisi emosional

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING .....
SURAT ORISINALITAS .....
KATA PENGANTAR .....
ABSTRAK .....
BAB 1 PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah..... 1
B. Identifikasi Masalah..... 10
C. Batasan masalah 10
D. Rumusan masalah 10
E. Tujuan Penelitian..... 11
F. Manfaat penelitian 11
H. Sistematika Penulisan..... 13
BAB II LANDASAN TEORI 15
A. *Game online*..... 15
1. Pengertian *game online* 15
2. Jenis-Jenis *game online*..... 18
3. Dampak *game online* 21
4. Faktor penyebab kecanduan bermain *game online*..... 26
5. Indikator bermain *game online*..... 27
B. Kondisi Emosional..... 28
1. Pengertian Kondisi Emosional 28
2. Faktor yang Mempengaruhi kondisi Emosional..... 32
3. Indikator kondisi emosional 35
C. Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional 40
D. Penelitian Relavan 43
E. Kerangka Konseptual..... 45
F. Hipotesis..... 46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 48
A. Jenis Penelitian 48
B. Lokasi Penelitian..... 48
C. Populasi dan Sampel 48
D. Tahapan Penelitian..... 51

E. Teknik Pengumpulan Data 52
F. Teknik Analisa Data 62
BAB IV HASIL PENELITIAN..... 67
A. Deskripsi Data Penelitian 67
B. Analisis Data 69
BAB V PENUTUP 78
A. Kesimpulan..... 78
B. Saran..... 78
DAFTAR KEPUSTAKAAN

BAB 1
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah internet. Berbagai informasi dapat diakses melalui internet secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh internet. Salah satunya adalah *game online.*

Seorang peminat *game* bisa melihat betapa lajunya perkembangan *game* jika dilihat dari skala global. Kemajuan teknologi yang satu ini tidak hanya dirasakan oleh masyarakat perkotaan saja tapi sudah merambah ke seluruh pelosok nusantara. Memudar dan mulai hilangnya permainan tradisional salah satu dampak yang sangat terasa dari era globalisasi.[1]

Game dibuat hanya untuk sekedar permainan sederhana yang menguji ketangkasan ataupun kecepatan reaksi pemain, dalam perkembangannya *game* itu mampu memberikan berbagai jenis *game.* Berbagai genre terus muncul sehingga membuat *game* semakin variatif dan semakin banyak produk *game* yang muncul.

Secara signifikan pemain *game* saat ini berkisar antara rata-rata umur 12 tahun sampai dengan umur 35 tahun. *Game* adalah fenomena global dimana permainan eletronik yang menggunakan media komputer

[1] Muhiddinur Kamal, '*penerapan permainan tradisional manjalo sebagai upaya menumbuhkan keterampilan sosial sejak dini'*, Jurnal educative, 1.1 (2016), 78.

maupun mesin konsol seperti *playstation* yang sudah menjamur dan terkenal dimana-mana.

Dapat dikatakan, *game online* adalah permainan yang berbasis pada jaringan internet dimana para pemain bisa bermain secara online dan dapat diakses oleh banyak orang dan bisa menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone dan tablet.

Salah satu produk teknologi yang sangat digemari remaja saat ini adalah *game online.*[2] *Game online* juga sudah sangat popular sehingga jumlah penggunanya meningkat. *Game online* sudah sangat tidak asing lagi keberadaannya sebagai manfaat hiburan. Selain sebagai sarana hiburan *game online* bisa menjadi sarana sosialisasi.

Game online mengajarkan sesuatu hal yang baru karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online,* maka seseorang akan meniru adegan didalam *game online* tersebut.[3] Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. Terutama dalam dunia pendidikan, *game online* memberikan dampak yang buruk bagi pelajar yang kecanduan *game online.*

[2] Ridwan syahran, '*ketergantungan online game dan penaganannya',* jurnal psikologi pendidikan dan konseling, 1.1 (2015), 85.

[3] Rofiq dkk, '*purchase behavior determinants on online mobile game in Indonesia*' International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding, 5.6 (2018), 16.

Di Indonesia fenomena bermain *game online* banyak melibatkan remaja usia sekolah. *Game online* mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama dikalangan remaja. Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* daripada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, sehingga menyebabkan mereka cendrung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal hal baru.[4]

Game online memiliki banyak dampak negatif dari pada dampak positif bagi penggunannya seperti menimbulkan kecanduan, pemborosan, menganggu kesehatan, sulit berkonsentrasi, mudah marah dan gangguan kesehatan. Pada beberapa remaja menunjukkan permainan yang berlebihan sehingga menyebabkan kecanduan yang berakibat pada tidak stabilnya emosi remaja. Organisasi kesehatan dunia (WHO) pada akhir 2017 menetapkan dalam *international classification of disease* (ICD) bahwa kecanduan *game online* merupakan salah satu penyakit gangguan jiwa. Kecanduan berarti aktivitas berulang yang sulit diakhiri dan berdampak negatif. [5]

Penggunaan internet juga memberikan kesempatan untuk melarikan diri dari identitas sehari-hari.[6] Para pemain *game online* bisa menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game dan

[4] Eryzal Novrialdy '*kecanduan Game Online pada remaja : dampak dan pecegahannya*', Buletin psikologi, 27. 2 (2019), 149.

[5] Yusra dkk 'The effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents', *Indonesia jurnal of creative counseling* , 1.1 (2021), 14.

[6] Gerindra Adyapradana. '*Identitas dan pembentukan stereotip pemain indonesia dalam Online Game'*, jurnal komunikasi indonesia, 4.2 (2018), 3.

menghiraukan beberapa aktivitas penting seperti makan ataupun belajar. Penggunaan fasilitas komputer yang berlebihan dan tidak proporsional dapat menyebabkan prilaku adiktif.

Dalam permainan *game online, game online* memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati, melibatkan emosi, dan juga seperti terlibat langsung secara nyata dalam permainan *game online* ini.

Beberapa peneliti menyebutkan adanya masalah-masalah yang mungkin bisa saja muncul saat bermain *game online* yang berlebihan, masalah tersebut adalah isolasi sosial, kehilangan kontrol atas waktu dan mengalami kesulitan dalam hal akademis, pendidikan sekolah, relasi sosial, pernikahan, finansial, tampilan kerja, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan sehari-hari yang vital.[7]

Kecanduan *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain *game online* membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang dapat meyebabkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online*. remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain. Akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran didalamnya.[8].

[7] Syahran, ‘ Ketergantungan online game dan penanganannya’, 1.1 (2015), 86.

[8] Novrialdy, ‘ *Kecanduan Game Online pada remaja : dampak dan pencegannya ‘*, 27.1 (2019), 149.

Remaja diusianya memiliki energi yang besar, emosi yang berkobar-kobar, sedangkan pengendalian diri belum sempurna. Remaja juga sering mengalami perasaan yang tidak aman, tidak tenang, dan khawatir akan mengalami kesepian. Perkembangan emosi terhadap perubahan tingkah laku pada umunya tampak jelas. Dalam kehidupan sehari-hari dapat kita lihat beberapa tingkah laku emosional, misalnya agresif, rasa takut yang berlebihan, sikap apatis, dan tingkah laku menyakiti diri, seperti melukai diri sendiri dan memukul-mukul kepala sendiri.[9]

Di dalam diri seseorang emosi itu tidak hanya satu saja namun berbagai macam emosi seperti emosi cinta, emosi bahagia, emosi sedih, emosi takut, emosi marah, emosi cemas. Banyak juga cara-cara seseorang mengendalikan emosinya, maka hal ini tergantung kepada orang tersebut bagaimana kemampuannya dalam mengendalikan emosi yang sedang di alaminya. Pada umumnya para remaja sering mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi. [10]

Masa-masa remaja merupakan masa yang sangat rumit bagi para remaja, mereka berada dalam posisi yang sangat rumit, karena remaja masih memiliki pemikiran yang labil, apabila mereka terganggu oleh hal kecil emosi remaja akan tinggi, mereka bisa melakukan hal-hal yang

[9] Sary dkk, '*perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal,'* J-PENGMAS (Jurnal pengabdian kepada masyarakat), 1.1 (2017), 10.

[10] Sri Rahma Dewi, *' Kecerdasan emosi pada remaja ',* Educativo : Jurnal Pendidikan, 1.1 (2023), 6-7.

merugikan mereka.[11] Pada dasarnya setiap individu memiliki konsep tentang dirinya. Konsep diri yang dimiliki oleh masing-masing individu itu berbeda. Konsep yang telah tertanam pada diri individu, akan mempengaruhi individu dalam berbagai aspek kehidupannya. Konsep diri meliputi yang menyangkut fisik (materi dan bentuk tubuh), maupun psikis (sosial, emosi, moral dan kognitif).[12]

pada masa remaja ini adalah masa yang transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa, dimana masa remaja mereka sedang menempuh pendidikan disekolah menengah. Pada tahap perkembangan ini, remaja sedang menjalani proses pencarian jati dirinya.[13]

Dalam persepektif islam, segala macam emosional dan ekspresinya, diciptakan oleh Allah melalui ketentuannya. Emosi diciptakan oleh Allah untuk membentuk manusia yang lebih sempurna. Dalam AlQur'an dinyatakan dalam surat Ali-Imran 133-134 :

وَسَارِعُوْٓا اِلٰى مَغْفِرَةٍ مِّنْ رَّبِّكُمْ وَجَنَّةٍ عَرْضُهَا السَّمٰوٰتُ اُعِدَّتْ لِلْمُتَّقِيْنَۙ(١٣٣) الَّذِيْنَ يُنْفِقُوْنَ فِى السَّرَّۤاءِ وَالضَّرَّۤاءِ وَالْكَاظِمِيْنَ الْغَيْظَ وَالْعَافِيْنَ عَنِ النَّاسِۗ وَاللّٰهُ يُحِبُّ الْمُحْسِنِيْنَۚ (١٣٤)

Artinya : "Dan bersegeralah kamu kepada ampunan dari Tuhanmu dan kepada surga yang luasnya seluas langit dan bumi yang disediakan untuk orang-orang yang bertakwa, (yaitu) orang-orang yang menafkahkan (hartanya), baik di waktu lapang maupun sempit, dan orang-orang yang

[11] Silvia Rahmita, *' Dampak penggunaan smartphone Terhadap Akhlak Remaja pada masa new normal.'* Innovative, 2.1(2022), 2.

[12] Alfi, R., & Fadhilla , F. *Konsep Diri Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling IAIN Bukittinggi.* Islamic counseling : Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 1.2 (2017) : 88-100

[13] Nurlia, R., & Afrinaldi, A. *Profil Kecerdasan Emosi Siswa di SMK Negeri I Bonjol.* YASIN, *3*.1 (2023), 89-96.

menahan amarahnya dan memaafkan (kesalahan) orang. Allah menyukai orang-orang yang berbuat kebajikan." (QS.Ali Imran ayat 133-134)

Dari ayat di atas sudah dijelaskan bahwasanya dalam islam, marah adalah perbuatan yang dilarang karena dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Al Quran menganjurkan umat islam untuk senantiasa menahan marah.

Emosi merupakan satu kekuatan yang ada pada diri seseorang. Apabila ia mampu mengendalikannya maka ia juga mampu untuk menguasai dirinya sendiri. Ketidakmampuan mengendalikan emosi bisa membuat seseorang untuk berbuat hal-hal negatif. Bentuk luapan emosi yang dapat diamati antara lain gembira, bahagia, terkejut, benci, senang, sedih, was-was,dan lain sebagainya.[14]

Al Qur'an dan Hadist banyak membahas tentang eskpresi emosi manusia. Berbagai ekspresi emosi dasar manusia, mulai dari kesedihan, kemarahan, ketakutan, dan lain-lain. AlQur'an juga menggambarkan bahwa satu kualitas emosi memiliki tingkat intensitas tertentu. Satu peristiwa yang sama dapat membuat banyak orang mengeluarkan respon emosional yang berbeda-beda intensitasnya.

Emosi pada dasarnya adalah dorongan untuk bertindak seketika untuk mengatasi masalah yang ditanamkan secara perlahan-lahan yang terkait dengan pengalaman dari masa-kemasa, apabila seseorang individu mempunyai kecerdasan emosi tinggi, dipastikan hidupnya lebih bahagia

[14] Budi Santosa, *Wawasan Problematika Konseling*, (2016), 14.

dan berjaya karena kepercayaan diri serta kemampuan menguasai dan mengendalikan emosi atau mempunyai kesihatan mental yang baik.[15]

Dilihat dalam dunia pendidikan ada tiga ranah yang bisa digunakan yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Emosi termasuk kedalam ranah afektif, emosi banyak berpengaruh terhadap fungsi psikis lainnya, seperti pengamatan, tanggapan, pemikiran, dan kehendak. Individu akan mampu melakukan pengamatan juga akan memberikan tanggapan yang positif terhadap suatu objek mana kala disertai dengan emosi yang positif pula. Sebaliknya individu akan melakukan pengamatan atau tanggapan negatif terhadap objek tersebut. [16]

Sejalan dengan itu penelitian yang di lakukan oleh Widiya Khairani menyebutkan bahwasanya orang tua merasa *game online* memang sangat mempengaruhi anak dalam bertingkah laku. Orang tua menyampaikan bahwasanya anak mereka lalai dalam kegiatan belajar seperti mengerjakan PR yang disebabkan oleh *game online.* orang tua pun memaparkan bahwa anak mereka lebih suka berdiam diri di kamar untuk bermain *game online*, sering meninggalkan sholat 5 waktu, uang saku yang seharusnya untuk jajan di selewengkan untuk membeli paket data, ketika orang tua membutuhkan bantuan cenderung tidak peduli dan selalu asyik bermain *game online.* [17]

---

[15] Afrinaldi, A, *Pengaruh Kecerdasan Emosi Terhadap Kepuasan Kerja dan Prestasi Kerja di Kalangan Pensyarah (IAIN) Imam Bonjol Padang* (2006), 22.

[16] Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2014), 62.

[17] Widiya Khairani, '*Efektifitas Konseling Teman Sebaya Untuk Mereduksi Kecanduan game online' ,* JKPI, 4.1 (2023), 49.

Di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi ada terdapat fenomena dimana siswa banyak melupakan perannya sebagai seorang pelajar yaitu menuntut ilmu, mereka banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*. Banyak orang tua mengeluh karena *game online* anak-anaknya menjadi sulit diatur. Dari obervasi yang penulis lakukan pada hari rabu 28 september 2022, beberapa siswa selalu bercerita tentang *game online* bersama temannya di kelas, mereka hanya membahas tentang game bukan pelajaran. Tidak hanya itu, ketika pulang sekolah mereka tidak langsung pulang ke rumahnya tetapi nongkrong di warung samping sekolah, di warung tersebut mereka menghabiskan waktu bermain *game online*, ketika mereka kalah dalam bermain *game online* mereka cenderung marah-marah, bahkan mengumpat, memukul meja dan berkata-kata kasar. Bahkan tidak sedikit siswa yang rela tidak masuk kelas dan menghabiskan waktunya bermain *game online* di kantin sekolah. Tidak hanya sampai di situ siswa rela bergadang ditengah malam hanya untuk bermain *game online*, sehingga menyebabkan siswa tersebut telat berangkat ke sekolah serta tidak memiliki gairah untuk belajar.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa "**Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional Siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi ".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Terindikasi beberapa siswa emosional ketika kalah bermain *game online*
2. Terindikasi bebrapa siswa agresif ketika kalah dalam bermain *game online*
3. Terindikasi beberapa siswa sering menghabiskan waktunya bermain *game online* di kantin sekolah.
4. Terindikasi beberapa siswa begadang dan tidak mengumpulkan tugas karena bermain *game online*

C. Batasan masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Batasan permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa kelas XI di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, maka masalah yang akan diteliti yaitu : seberapa besar pengaruh antara *game online* dengan kondisi emosional siswa kelas XI di SMK Pembinan Bangsa Bukittinggi ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui besar pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa kelas XI di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

F. Manfaat penelitian

1. Secara teoritis

   Kegunaan dari penelitian ini secara teoritis antara lain :

   a. Sebagai masukan kepada guru bk dan pihak sekolah agar lebih memperhatikan siswanya
   b. Menambah dan mengembangkan wawasan bagi penulis sesuai dengan jenis keilmuan yang diperoleh pada bangku perkuliahan

2. Manfaat praktis

   Kegunaan dari penelitian ini secara praktis diharapkan berguna sebagai berikut :

   a. Untuk memenuhi salah satu syarat meraih gelar sarjana (SI) pada program studi bimbingan dan konseling di Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek (UIN) Bukittinggi.
   b. Sebagai bahan latihan dalam penulisan karya ilmiah, sekaligus sebagai media bagi peneliti dalam mengembangkan wawasan mengenai bagaimana pengaruh *Game Online* terhadap kondisi Emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

G. Defenisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam memahami judul, maka penulis akan memberikan penjelasan lebih lanjut maksud dari judul diatas:

Pengaruh : Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu daya yang ada atau timbul dari sesuatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. [18]

Game online : Pengertian *game online* menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua usur kata yakni dari kata game dan online. Dalam bahasa indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat disimpulkan arti dari *game online* menurut KBBI adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan akses jaringan internet[19]

[18] Depertemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta Balai Pustaka, 2007), 1180.

[19] Tim penyusun kamus pusat bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, (*Jakarta : Balai Pustaka, 2005) cet 3.

Emosional : Menurut chaplin (1989) dalam buku mohammad Ali Psikologi remaja mendefenisikan emosi sebagai suatu keadaan yang terangsang dari organisme mencakup perubahan-perubahan yang disadari, yang mendalam sifatnya, dari perubahan prilaku.[20]

H. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh pembahasan yang sistematis maka penulis perlu menulis sistematika penulisan sedemikian rupa sehingga dapat menunjukkan hasil penelitian yang baik dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, penjelasan judul, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori, yang berisikan teori teori yang berhubungan dengan permasalahan judul yaitu pengertian *game online*, pengertian emosional, materi pengaruh *game online* terhadap kondisi Emosional, kerangka konseptual, dan hipotesis penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian, yang berisikan tentang jenis penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, tahap penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan teknis analisi data.

[20] Mohammad. Ali, ‘ *psikologi remaja’* Bandung, Universitas pendidikan Indonesia : Bumi Aksara, (2014), 62.

BAB IV Hasil penelitian, yang terdiri dari deskripsi data penelitian, analisisdata, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

BAB V Penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran

BAB II
LANDASAN TEORI

A. *Game online*

1. Pengertian *game online*

Game online jika dilihat dari kamus bahasa Indonesia "game" berarti permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sifatnya reaksi mengandung keasyikan atau hiburan yang didalamnya dilakukan oleh satu atau lebih pemain. Dalam game biasanya terdapat kompetisi antara para pemain dengan tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan.

Game online merupakan permainan visual elektronik yang didalamnya menyuguhkan berupa tampilan gambar tiga dimensi dengan dilengkapi oleh efek-efek yang dapat menarik perhatian permainannya. *game online* biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun gadget yang dilengkapi dengan jaringan internet. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan usia anak sekolah adalah dengan menggunakan gadget.

Perkembangan *game online* saat ini mulai menarik semua kalangan, baik itu dewasa, remaja bahkan anak-anak. G*ame online* biasanya dijadikan sebagai sarana untuk menghibur diri di kala waktu luang. Namun saat ini *game online* banyak dijadikan sebagai rutinitas dikehidupan sehari-hari disetiap kalangan.

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di

berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi. Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, dan berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya.

Game online didefenisikan menurut burhan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya penyedia jasa online atau dapat di akses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan *game.* Dalam bermain *game online* terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang terkoneksi di internet.[21]

Game dibuat hanya untuk sekedar permainan sederhana yang menguji ketangkasan ataupun kecepatan reaksi pemain, dalam perkembangannya *game* itu mampu memberikan jenis *game.* Berbagai genre terus muncul sehingga membuat *game* semakin kreatif, inovatif dan semakin banyak produk *game* yang bermunculan. Di Indonesia masih umum terjadi pemikiran yang salah bahwa *game* hanyalah salah satu komoditi anak-anak, setidaknya remaja. Mereka yang beropini seperti itu mengetahui betapa jenis *game* bervariasi bahkan ada yang khusus untuk orang dewasa, karena isi dan bentuk permainan yang ada di dalamnya maka mereka tidak akan lagi menganggap bahwa *game* itu hanya mainan anak-anak saja. Secara signifikan pemain *game* saat ini berkisar antar umur 12 tahun sampai dengan berumur 35 tahun.

[21] Andrif Arif Kustiawan, '*Jangan Suka Game Online ', (*Magetan : Cv. Ac Media Grafik, 2019), 5.

Saat bermain *game online* ini banyak orang yang mengorbankan yang dimilikinya baik itu uang maupun waktu. Untuk sebagian orang memainkan *game* sepuas-puasnya dari pagi sampai sore, bahkan ada yang rela bergadang hanya untuk bermain *game*. Tetapi ada sebagian orang, game juga sangat bersifat adiktif atau kecanduan bahkan sampai gangguan jiwa dan meninggal dunia akibat bermain *game online.*

Game online berbeda dengan *game offline, game online* adalah permainan yang memerlukan koneksi internet untuk memainkannya. Maka dari itu kecepatan internet sangat mempengaruhi kualitas pemainan, bila koneksi internet terganggu dampaknya akan terlihat pada jalannya permainan.[22] Sedangkan *game offline* adalah permainan komputer yang tidak memerlukan koneksi internet. Sebelum menggunakan internet sebagai salah satu pendukung, *game* sudah dapat digunakan untuk bermain dengan banyak orang secara bersamaan dengan menggunakan jaringan LAN.

Salah satu kelebihan *game online* adalah kemampuannya untuk terhubung dengan *multiplayer game* atau *single player game.* Dengan *multi player game* yang terhubung melalui internet, secara tidak langsung tiap pemain dapat menjalankan komunikasi dengan pemain yang berasal dari kota lain bahkan negara lain.

Dapat dikatakan, *game online* adalah adalah permainan elektronik yang memerlukan koneksi internet yang mana pemain *game*

[22] Alif Harsan, '*Jago Bikin Game Online' (* Jakarta : PT Transmedia, 2011) , 5.

dapat bermain dengan pemain antar negara bahkan benua dengan waktu yang bersamaan. Serta memberikan nuansa baru interaksi sosial semakin intensif yang dibarengi dengan bermain *game.*

2. Jenis-Jenis *game online*

Game online memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks yang membentuk dunia virtual yang di tempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan :

a. *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter games* (*MMOFPS*) *game online* jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut, dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting perperangan dengan senjata-senjata militer. Contoh permaina jenis ini antara lain *Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal, PUBG, Mobile Lagend.*

b. *Massively Multiplayer Online Real time strategy games* (*MMORTS)* game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam *RTS,* tema pemain bisa berupa sejarah (

Misalnya seri *Age of Empires*), fantasi, (Misalnya *Warcraft*), dan fiksi ilmiah (Misalnya *Star Wars*)

c. *Massively* Multiplayer *Online Role Playing Games* (MMORPG) game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. *RPG* biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial dari pada kompetisi. Pada umunya dalam *RPG*, para pemain bergabung dalam sutu kelompok. Contoh dari genre permainan ini *Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online : Shadows Of Angmar, Final Fantasy, DotA*

d. *Cross-Platfrorm online play* jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (*console games*) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (*open source network*), seperti *Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox* yang memiliki fungsi online. misalnya *Need For Underground*, yang dapat dimainkan secara online dari *PC* maupun *Xbox 360*.

e. *Massively Multyplayer online Browser Game*. Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firofox, opera atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (*JavaScript, ASP, PHP, MySQL*). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “flash game“ atau “java games” yang menjadi

sangat popular. Permainan sederhana seperti Pac-Man bahkan dibuat ulang menggunakan penggaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.

f. *Simulation games.* Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya *Life-Simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation.* Pada *life-simulation games*, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah *Second life.*

g. *Massively* multiplayer *online games (MMOG)* pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), dimana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. *MMOG* muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di Negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. *MMOG* Sendiri banyak memiliki jenis seperti :

   a. MMORPG (Massively multiplayer online Role-Playing Game)

b. MMORTS (Massively multiplayer online Real Time Strategy)

c. MMOFPS (Massively multiplayer online First-Person Shooter)

d. MMOSG (Massively multiplayer online Social Game)

3. Dampak *game online*

a. Dampak Positif

Ada beberapa kelebihan dari *game online*, antara lain sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap *game* memiliki tingkat kesulitan/level yang berbeda. Permainan *game online* akan melatih pemainnya untuk dapat memenangkan permainan dengan cepat, efisien, dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain *game online* akan meningkat karena mereka harus menyelesaikan beberapa tugas, mencari celah yang mungkin bisa dilewati dan memonitor jalannya permainan. Semakin sulit sebuah *game* maka semakin diperlukan tingkat konsentrasi yang tinggi.
2. Meningkatkan kemampuan motorik, koordinasi tangan dan mata, orang yang bermain *game* dapat meningkatkan koordinasi atau kerjasama antara mata dengan tangan.
3. Meningkatkan pengetahuan tentang komputer, untuk dapat menikmati permainan dengan nyaman dan kualitas gambar yang prima seorang pemain *game online* akan berusaha mencari

informasi tentang spesifikasi komputer dan koneksi internet yang dapat digunakan untuk memainkan *game* tersebut.

4. Mengembangkan imajinasi siswa, permainan bisa membantu siswa untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi dapat menyampaikan berbagai kejadian dalam *game* dan di aplikasikan.
5. Memperluas pertemanan karna dalam *game online* kita bisa bermain dengan siapa saja di belahan dunia dalam waktu bersamaan.
6. Membentuk kerja sama, dalam bermain *game online* kerja sama tim yang kuat banyak terbina. Misalnya, membutuhkan pemain yang efektif berkomunikasi dengan tim. Sementara mereka terus melakukan tugas-tugas yang di emban kepada mereka demi meraih kemenangan.

b. Dampak Negatif

1. Kurang tidur. Anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk belajar di sekolah dan beraktifitas. Namun, mereka tetap ingin bermain *game.* Sehingga anak mengorbankan waktu berharga mereka untuk tidur dan menggunakannya untuk bermain *game.* Pecandu *game* yang kurang tidur dapat membahayakan kesehatannya.

2. Hidup kotor. Ketika seseorang yang candu bermain *game* maka ia akan mulai mengabaikan segala hal terkait kebersihan pribadinya.[23]
3. Isolasi diri. Seseorang yang bermain *game* akan memilih mengisolasikan diri dari dunia luar, cendrung mengasingkan diri dari teman dan keluarga. Ketidak pedulian seseoarang terhadap kebersihan pribadi hanyalah awal perpindahan orang tersebut dari dunia nyata dan menjauh dari kehidupan sosial. Baginya interaksi dengan tokoh *game* lebih penting dibanding interaksi dengan siapapun. Orang yang sudah kecanduan *game* mudah mengabaikan pekerjaan sekolah, teman-teman di dunia nyatanya, dan keluarganya. Ia menolak melakukan aktifitas apapun begitu bangun pagi kecuali *game.*
4. Depresi. Pecandu *game* tidak menyadari awal dirinya depresi, namun perlahan penyakit ini akan meresap cepat ketika dia merasa diperbudak oleh kecanduannya sendiri. Hanya kaetika seorang berhenti bermain, kemudia berfikir tentang waktu-waktu yang dilewatkan begitu saja, baru ia menyadari dan menyesali yang berujung pada depresi.
5. Stress. Stress dari kecanduan *game online* biasanya disebabkan oleh sejumlah skenario. Pertama, seseorang menjadi begitu terobsesi dengan *game.* Kegagalan mereka memenangkan level-

[23] Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct* , (Satu Guru Satu Game Edukasi), 8.

level pada *game* menyebebkan stress berlebihan. Kedua, seseorang menyadari hidupnya kacau karena *game*, satu-satunya cara orang menghindari tipe stress kedua ini adalah dengan tetap bermain *game* dan melupakan waktu[24]

6. *Arthritis* dan carpal *tunnel syndrome*. Kedua penyakit ini adalah gangguan fisik. *Game* bisa menyebabkan masalah pada jempol seseorang dikemudian hari. Tubuhnya juga rentan penyakit *osteoarthritis.* Sedangkan carpal tunnel syndrome adalah tekanan pada saraf dipergelangan tangan.
7. Makan kurang sehat. Ketika pencandu *game* terlalu sibuk untuk bermain *game* maka ia akan jarang mandi, dan jarang tidur, ini juga berdampak pada pola makn menjadi tidak sehat. Pecandu *game* akan beralih ke makanan cepat saji dan memilih makanan beku dan instan. Mereka justru memperbanyak meminum soda dan meminum minuman berenergi dengan harapan mereka bisa bermain dalam kondisi prima. Ini yang menyebabkan pecandu mudah terserang diabetes, obesitas, dan kondisi kesehatan serius.
8. Prilaku agresif. *Game* menjadi ajang melepaskan agresitivitas dalam *diri* seseorang. Bentuknya adalah ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang sudah kecanduan, sikap agresif yang berlebihan ini pada

[24] Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct,* (Satu Guru satu Game Edukasi), 9.

akhirnya juga tanpa mereka sadari dipraktekkan dalam kehidupan nyata. Ini yang menyebabkan seseorang menampilkan pola-pola prilaku agresif yang tidak biasa. Misalnya marah besar jika aktifitas gamenya diganggu.

9. Gaya hidup buruk . pencandu *game* akan mencurahkan semua waktunya untuk aktif dalam bermain *game*. Pencandu akan *hanya* duduk atau berbaring dalam praktek kesehariannya. Kebiasaan makan juga buruk dan kebiasaan tidur yang berantakan. Ini yang menyebabkan mereka mudah terkena stroke, penyakit jantung, hipertensi.
10. Berbohong. Berbohong adalah salah satu cara pencandu *game* untuk menutupi prilaku abnormalnya. Ini adalah salah satu tanda *seseorang* telah kecanduan penuh oleh *game.* Mereka akhirnya berbohong pada dirinya sendiri dan menyangkal bahwa mereka tak memiliki masalah sama sekali.[25]

Sejalan dengan itu dampak negatif lain dari *game online* bagi pelajar adalah :

1. Peserta didik akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*

2. Peserta didik akan mencuri curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*

[25] Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct2,* (Satu Guru satu Game Edukasi), 10.

3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main game online
4. Uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain game online
5. Lupa waktu
6. Pola makan akan terganggu
7. Emosional peserta didik juga akan terganggu karena efek game ini
8. Jadwal beribadahpun kadang akan dilalaikan oleh peserta didik dan
9. Peserta didik cenderung akan membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka.[26]

4. Faktor penyebab kecanduan bermain *game online*

Adapun faktor penyebab dari kecanduan bermain *game online* adalah sebagai berikut :

a. *Game* memang dirancang sangat menarik dan menghibur bagi para penggunanya sehingga mereka mau mengalokasikan waktu dan usaha untuk terus menerus memainkannya.
b. Para pengguna atau *pemain game* selalu tertantang untuk menyelesaikan target permainan dan meningkatkan permainan ke level yang lebih tertinggi.

[26] Masya dkk , '*Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016'*, Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal*)*, 3.2 (2016), 3.

c. Ketika *bermain game* anak bebas menjadi siapa saja sesuai dengan yang ia *inginkan*. Kebebesan ini tentu akan sangat sulit didapatkan didunia nyata.

d. Bermain *game* dapat menjadi pelarian dari masalah-masalah yang dihadapi anak dalam kehidupan nyata.

e. Pengaruh *lingkungan* pergaulan. Anak yang berteman dan bergaul dengan anak-anak yang semuanya hobi bermain *game* umumnya akan terpengaruh menyukai *game.* Dia tidak akan mau dicap sebagai anak yang kurang gaul atau gaptek jika tidak mahir dalam bermain *game.*

5. Indikator bermain *game online*

Indikator seseorang bermain *game online* antara lain :

a. Merasa terikat dengan *game online* (selalu memikirkan mengenai aktivitas bermain *game online* atau mengharapkan sesi baru bermain *game online*)

b. Merasakan kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus menerus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.

c. Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikkan, mengurangi atau berhenti bermain *game online* namun tidak berhasil.

B. Kondisi Emosional

1. Pengertian Kondisi Emosional

Emosi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang bisa ditunjukkan oleh suatu individu terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu tersebut. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang krisis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan satu satu fakor yang paling berpengaruh terhadap prilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American academy of pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat mementukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekpresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu menjalin hubungan dengan teman sebayanya dan orang dewasa.[27]

Pendapat lain mengatakan emosi bersifat lebih intens dibandingkan perasaan sehingga perubahan jasmaniah yang ditimbulkan oleh emosi lebih jelas dibandingkan perasaan. Dari berbagai pandangan diatas dapat disimpulkan bahwa sesungguhnya Emosi itu merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk bertindak atau

[27] Nurmalitasari, F. ‘ *perkembangan sosial emosi pada anak usia pra sekolah* ‘. bulletin psikologi, 23.2 (2015), 103.

melakukan sesuatu setelah adanya stimulus yang berasal dari dalam maupun dari luar dirinya. [28]

Relavan dengan itu emosional adalah kemampuan untuk menggunakan emosi secara efektif untuk mencapai tujuan membangun produktif dan meraih keberhasilan. Menggunakan emosi secara efektif individu akan lebih bertanggung jawab, lebih mampu memusatkan perhatian pada tugas, tidak implusif, lebih bisa mengendalikan diri yang pada akhirnya dapat meningkatkan kinerja.[29]

Selain itu emosi juga merupakan pembawa pesan. Sebagai sarana untuk mempertahankan hidup, emosi memberikan kekuatan pada manusia juga membela dan mempertahankan diri terhadap adanya gangguan atau rintangan. Adanya perasaan cinta, sayang, cemburu, marah, benci membuat manusia dapat menikmati hidup dalam kebersamaan dengan manusia lainnya.

Sebagai pembangkit energy, emosi positif seperti cinta dan sayang memberikan pada kita semangat dalam bekerja, bahkan juga semangat untuk hidup. Sebaliknya emosi yang negatif seperti sedih, marah, benci, membuat kita merasakan hari-hari yang suram dan nyaris tidak ada lagi gairah untuk hidup.

Emosi yang dialami manusia sangat beragam dengan dengan cakupannya sangat luas. Karena itu harus dibedakan terlebih dahulu mana emosi dasar (*primer*) dan maman emosi campuran (*mixed*).

[28] Ely Manizar HM, *Mengolah Kecerdasan Emosi*, Tadrib, 2.2 (2016), 3.

[29] Daniel Goleman, '*Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi'* (Gramedia, 1999), 93.

Namun perbedaan ini tidaklah mudah, sehingga beberapa para ahli belum menemukan kata sepakat dalam emosi-emosi dasar.

Pada dasarnya emosi memiliki beberapa bentuk/tingkatan yang mengidentifikasi sejumlah kelompok emosi, antara lain : [30]

1. Amarah : didalamya meliputi beringas, mengamuk, benci, marah besar, tersinggung, jengkel, kesal hati, terganggu, rasa pahit, berang, tersinggung, bermusuhan, tindak kekerasan, dan kebencian patologis.
2. Kesedihan : didalamnya meliputi pedih, sedih, muram, suram, melankolis, mengasihani diri, kesepian, di tolak, putus asa, dan depresi.
3. Rasa takut : didalamnya meliputi cemas, takut, gugup, khawatir, was-was, perasaan takut sekali, sedih, waspada, tidak senang, ngeri, kecut, panic, fobia.
4. Kenikmatan : didalamnya meliputi bahagia, gembira, ringan, puas, riang, senang, terhibur, bangga, kenikmatan inderawi takjub, terpesona, puas, rasa terpenuhi, girang, senang sekali, dan mania.

Adapun cara mengendalikan marah menurut Umayah[31]:

a. Tetap berkepala dingin

Cara terbaik untuk mengatasi rasa marah adalah dengan mengetahui hal-hal yang memicunya dan mencegah agar faktor pemicu tersebut tidak sampai membuat seseorang kehilangan Kontrol.

[30] Nurul Azmi, '*Potensi emosi remaja dan pengembangannya',* Sosial Horizon : Jurnal Pendidikan Sosial, 2.2 (2016), 38.

[31] Hasan.' *Manajemen Marah dan Urgensinya dalam Pendidikan',* 102.

b. Bersikap rileks

Cara ini terlihat biasa, tetapi memiliki efek yang penting. Pada saat anda ingin meledak, cobalah untuk menarik nafas dalam-dalam sebanyak dua atau tiga kali kemudian keluarkan secara perlahan-lahan. Ketika anda sedang manarik nafas dalam-dalam, ucapkan kata-kata " rileks'' atau " tenang" secara perlahan.

c. Ubah cara berfikir

Dari pada anda memaki-maki dalam hati, "huh, semuanya jadi kacau begini!" cobalah untuk menggantinya dengan kalimat, "kekacauan ini bukan akhir dari segalanya, kan ? percuma saja saya marah-marah, Toh tidak akan menyeselaikan masalah.''

d. Komunikasi

Seorang yang biasanya marah, akan cepat sekali mengambil kesimpulan dan seringkali keliru. Jadi, langkah pertama yang perlu dilakukan dalam suasana memanas, cobalah tenangkan diri anda dan berfikir jernih. Pada saat yang bersamaan cobalah untuk mendengarkan apa yang dikatakan oleh lawan bicara anda dan pikirkan baik-baik sebelum menjawabnya.

e. Bercanda dan bercerita lucu

Mungkin anda kadang-kadang merasa jenuh atau kesepian selagi ditempat kerja. Bila hal ini terjadi, cobalah untuk bercanda dengan teman sebelah anda atau didepan anda. Becanda dan saling bertukar cerita lucu dan mampu meredakan ketegangan.

2. Faktor yang Mempengaruhi kondisi Emosional

Perkembangan emosi seseorang pada umumnya tampak jelas pada perubahan tingkah lakunya. Sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi adalah sebagai berikut:

a. Perubahan Jasmani

Perubahan jasmani ditunjukan dengan adanya pertumbuhan yang sangat cepat dari anggota tubuh. Pada taraf permulaan pertumbuhan ini hanya terbatas pada bagian tertentu saja yang mengakibatkan postur tubuh menjadi tidak seimbang. Ketidakseimbangan tubuh ini sering mempunyai akibat tak terduga pada perkembangan emosi. Tidak semua remaja dapat menerima kondisi seperti itu.

b. Perubahan Pola Interaksi dengan Orang Tua

Pola asuh orang tua yang berbeda, ada yang bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh, tetapi ada juga yang penuh cinta kasih. Perbedaan pola asuh seperti ini dapat berpengaruh terhadap perbedaan perkembangan emosi remaja.

c. Perubahan Interaksi dengan Teman Sebaya

Remaja sering kali membangun interaksi sesama teman sebayanya secara khas dengan cara berkumpul untuk melakukan aktivitas bersama dengan membangun semacam geng. Faktor yang sering menimbulkan masalah emosi pada masa ini adalah hubungan cinta dengan teman lawan jenis.

d. Perubahan Pandangan Luar

Ada sejumlah perubahan pandangan dunia luar yang dapat menyebabkan konflik-konflik emosional dalam diri remaja, sebagai berikut:

1) Sikap dunia luar terhadap remaja sering tidak konsisten. Kadang-kadang mereka dianggap dewasa, tetapi mereka tidak mendapat kebebasan penuh atau peran yang wajar sebagaimana orang dewasa. Seringkali mereka masih dianggap anak kecil sehingga menimbulkan kejengkelan yang mendalam yang dapat berubah menjadi tingkah laku emosional.
2) Dunia luar atau masyarakat masih menerapkan nilai-nilai yang berbeda untuk laki-laki dan perempuan. Penerapan nilai semacam ini jika tidak disertai dengan pemberian pengertian secara bijaksana dapat menyebabkan remaja bertingkah laku emosional.
3) Sering kali kekosongan remaja dimanfaatkan oleh pihak luar yang tidak bertanggung jawab yaitu dengan cara melibatkan remaja ke dalam kegiatan yang merusak dirinya dan melanggar nilai-nilai moral, sepertinya penyalahgunaan obat terlarang, minum minuman keras, serta tindak kriminal. Perlakuan dunia luar semacam ini akan sangat merugikan perkembangan emosional.

e. Perubahan Interaksi dengan Sekolah

Sekolah merupakan tempat pendidikan yang diidealkan oleh remaja. Para guru merupakan figur yang sangat penting dalam kehidupan mereka karena selain tokoh intelektual, guru juga merupakan tokoh otoritas bagi para peserta didiknya. Namun demikian tidak jarang terjadi bahwa seorang figur sebagai tokoh tersebut, guru memberikan ancaman-ancaman tertentu kepada para peserta didiknya.

Peserta didiknya sering terbentur akan nilai-nilai yang tidak dapat diterima atau sama sekali bertentangan dengan nilai yang menarik bagi mereka. Pada saat itu munculah idealisme untuk mengubah lingkungan. Idealisme seperti ini tidak boleh diremehkan dengan anggapan bahwa semuanya akan muncul jika mereka sudah dewasa. Sebab idealisme yang dikecewakan dapat berkembang menjadi tingkah laku emosional yang destruktif, begitu juga sebaliknya, kalau remaja berhasil diberikan penyaluran yang positif untuk mengembangkan idealismenya akan bermanfaat untuk perkembangan dirinya.[32]

[32] Mohammad Ali dan Mohammad Asrori, '*Psikologi Remaja : Perkembangan Peserta didik',* (Jakarta : PT Bumi Aksara , 2014) , 69-7.

3. Indikator kondisi emosional

Adapun indikator dari kondisi emosional adalah sebagai berikut :

a. Mengenali emosi diri

1) Intinya kesadaran diri, yaitu mengenali perasaan sewaktu perasaan itu terjadi. Kesadaran diri adalah perhatian terus menerus terhadap keadaan batin seseorang. Mengetahui apa yang dirasakan pada suatu saat dengan menggunakannya untuk memandu pengembalian keputusan diri sendiri, memiliki tolak ukur yang realitas atas kemampuan diri dan kepercayaan diri yang kuat. Menurut Jhon Mayer, kesadaran diri berarti waspada, baik terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati. Kemampuan untuk memantau pikiran tentang suasana hati. Kemampuan untuk memantau perasaan dari waktu ke waktu merupakan hal penting bagi wawasan psikologi dan pemahaman diri.

2) Penilaian diri secara teliti, mengetahui kekuatan dan batas-batas diri sendiri, menyempatkan diri untuk merenung, belajar dari pengalaman, terbuka terhadap umpan balik dalam mengembangkan diri sendiri.

3) Percaya diri, berani tampil dengan keyakinan, tegas mampu membuat keputusan yang baik.

b. Mengelola emosi

1) Pengaturan diri, adalah menangani emosi sedemikian rupa sehingga berdampak positif pada pelaksanaan tugas, peka terhadap kata hati, dan sanggup menunda kenikmatan sebelum tercapainya satu gagasan, maupun pulih kembali dari tekanan emosi. Kecakapan ini tergantung pula pada kesadaran diri. Mengelola emosi berhubungan dengan kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melepaskan kecemasan, kemurungan dan ketersinggungan dan akibat yang timbul karena gagalnya keterampilan emosional dasar.
2) Sifat dapat dipercaya, memelihara norma-norma kejujuran dan integritas, membangun kepercayaan lewat keandalan diri dan autentisifas, berpegang teguh pada prinsip.
3) Kewaspadaan, memenuhi komitmen dan bertanggung jawab, terorganisasi dan cermat.
4) Adaptabilitas, keluwesan dalam menghadapi perubahan, siap mengubah tanggapan dan taktik untuk menyesuikan diri dengan keadaan, terampil dalam menangani kebutuhan.
5) Kecakapan inovasi, mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, penedekatan, dan informasi baru, selalu mencari gagasan baru dari berbagai sumber, mendahulukan solusi-solusi yang orisinal dalam pemecahan masalah.

c. Memotivasi diri sendiri

1) Dorongan prestasi, dorongan untuk menjadi lebih baik, berorientasi kepada hasil dengan semangat juang yang tinggi untuk mencapai tujuan, terus belajar untuk meningkatkan kinerja.
2) Komitmen, siap berkorban dengan pemenuhan sasaran, merasakan dorongan semangat dalam misi yang lebih besar, aktif dalam mencari peluang, menggunakan nilai kelompok pengambil keputusan.
3) Inisiatif, siap memanfaatkan kesempatan, mengejar sasaran lebih dari yang diharapkan, berani melanggar batas dan aturan yang tidak prinsip apabila perlu agar tugas terlaksana.
4) Optimisme, tekun dalam mengejar sasaran, bekerja dengan harapan untuk sukses, memandang kegagalan sebagai situasi yang dapat dikendalikan.

d. Mengenali emosi orang lain (Empati)

1) Memahami orang lain, memperhatikan isyarat-isyarat emosi dan mendengarkannya dengan baik, menunjukkan kepekaan dan pemahaman terhadap prespektif orang lain, membantu berdasarkan pemahaman terhadap kebutuhan dan perasaan orang lain.
2) Orientasi pelayanan, memahami kebutuhan pelangggan dan menyesuaikan dengan pelayanan tersedia, mencari berbagai macam cara untuk memberikan kepuasaan kepada pelanggan,

dengan senang hati menawarkan bantuan yang sesuai, menghayati prespektif orang lain dan bertindak sebagai penasihat yang dapat dipercaya.

3) Mengembangkan orang lain, mengakui dan menghargai kekuatan, keberhasilan dan perkembangan orang lain, menawarkan umpan balik yang bermanfaat dan mengidentifikasi kebutuhan orang lain, menjadi mentor, memberikan pelatihan diwaktu yang tepat.
4) Mengatasi keragaman, hormat dan mau bergaul dengan orang-orang dari latar belakang, memahami beragamnya pandangan dan peka terhadap perbedaan antar kelompok, memandang keberagaman sebagai peluang, berani menentang sikap membeda-bedakan dan intoleransi
5) Kesadaran politis, membaca dengan cermat hubungan kekuasaan yang paling tinggi, mengenal dengan baik semua jaringan sosial yang penting, memahami kekuatan dan bentuk pandangan serta tindakan klien, pelanggan, atau pasien, membaca dengan cermat realitas perusahaan maupun realitas diluar.

e. Membina hubungan

Diantaranya keterampilan sosial, sebuah seni membina hubungan. Menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain dan cermat membaca situasi dan jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar, menggunakan kemampuan ini untuk mempengaruhi

dan memimpin, bermusyawarah, dan menyelesaikan perselisihan dan untuk bekerjsama dan bekerja dalam tim.[33]

1) Kecakapan pengaruh, terampil dalam persuasi, menyesuaikan presentasi untuk menarik hati pendengar, memberi pengaruh tidak langsung untuk membangun konsesus dan dukungan.
2) Kecakapan komunikasi, efektif dalam memberi dan menerima, menyertakan isyarat emosi dalam pesan, menghadapi masalah sulit tanpa ditunda, mendengarkan dengan baik, berusaha saling memahami, dan bersedia berbagi informasi secara utuh, komunikasi terbuka dan bersedia kabar baik atau kabar buruk.
3) Kepemimpinan, mengartikulasikan dan membangkitkan semangat untuk meraih visi serta misi bersama, melangkah didepan apabila sedang memimpin, memandu kinerja orang lain namun tetap memberikan tanggung jawab, memimpin melalui teladan.
4) Keterampilan kesalisator Perubahan, menyadari perlunya perubahan dan dihilangkannya hambatan, menantang status quo untuk menyatakan perlunya perubahan, menjadi pelopor perubahan dan mengajak orang lain, membantu model perubahan seperti yang diharapkan orang lain.
5) Kecakapan manajemen konflik, menagani orang-orang sulit dan situasi tegang dalam diplomasi dan taktik, mengidentifikasi hal-

[33] Hamzah B. Uno, *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2006) 85.

hal yang berpotensi menjadi konflik, menganjurkan debat dan mengantarkan ke solusi tenang.

6) Kecakapan membangun ikatan, menumbuhkan dan memelihara jaringan tidak formal dan meluas, mencari hubungan yang saling menguntungkan, membangun hubungan saling percaya.
7) Kecakapan kolaborasi dan koopersi, menyeimbangkan pemusatan dan perhatian kepada tugas dengan perhatian kepada hubungan, kolaborasi, berbagai rencana, informasi, dan sumber daya, mendeteksi dan menumbuhkan peluang untuk kolaborasi.
8) Kecakapan dalam kemampuan tim, menjadi teladan dalam kualitas tim, mendorong agar setiap tim berpartisipasi secara aktif dan antusiasme, membangun indentitas tim, semangat bersama, dan komitmen.

C. Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional

Pada dasarnya tidak ada larangan bagi peserta didik untuk bermain game karena siapa saja boleh untuk memainkannya. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa dewasa ini bermain game dikalangan peserta didik memberikan pengaruh yang kurang baik bagi kondisi emosional siswa.

Penelitian ilmiah akademik menunjukkan, anak-anak yang menghabiskan banyak waktu untuk bermain game jika itu alur ceritanya mengandung unsur kekerasan maka anak akan memiliki kepribadian yang lebih agresif dan cenderung berprilaku kurang baik dengan lingkungan sekitar, maka hal yang manarik akan dicontohnya dan akan berdampak anak

akan menjadi pribadi yang kasar dan emosional, mudah tersinggung, dan sering berkelahi.[34] Bahkan terlihat cemas dan mudah marah, berkata kasar dan kotor karena kesal, kalah dan hal buruk yang menimpa saat bermain *game*, jika hal tersebut dibiasakan maka akan menjadikan pribadi yang buruk bagi anak di masa depan.

Peserta didik akan menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *game* sehingga tidak terciptanya komunikasi yang lancar bahkan peserta didik menjadi pribadi yang tertutup, kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan cendrung suka mengatur dan mengendalikan orang lain. Dari sisi kejiwaan *game* juga memiliki dampak psikologis pada anak didunia nyata. Mereka bisa agresif terhadap teman, guru bahkan orang tua.

Pencandu *game online* melihat bahwa beberapa dari game-game ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan tempramen. Hingga seseorang Memutuskan hubungan dengan yang lainnya setelah menyelesaikan permainan. Hal ini menunjukkan bagaimana *game* itu pada awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi yang berujung kekerasan dan pemutusan hubungan.[35]

Game-game membuat anak menjadi egois dan mengajarkan anak untuk tidak memikirkan yang lain selain memenuhi keinginan mereka. Para peneliti telah menetapkan bahwa bermain *game* yang kasar dapat meningkatkan implus dan keinginan yang agresif. Para peneliti telah memperingkatkan bahwa *game* yang kasar lebih berbahaya daripada

[34] Mokhammad Ridoi, '*Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct2', (* Satu Guru satu Game Edukasi, 2018) 8.

[35] Muhammad Shalih Al-Munajjid, '*Bahaya Game',* (Solo: Aqwam, 2016), 53.

menonton televisi yang menunjukkan agresi, karena *game* lebih intraktif dan membutuhkan pemain untuk peran sebagai penyerang di dalam *game* atau berpasangan dengan karakter di dalam *game*. [36]

Dengan demikian fenomena anak yang kecanduan *game* memang menggelisahkan, betapa tidak jika sudah bermain *game,* anak seolah lupa dengan segalanya. Mereka melalikan banyak kewajibannya sebagai anak. Lebih dari itu, kecanduang *Game online* ternyata juga terbukti membawa dampak negatif bagi perkembangan anak dan juga pengaruh negatif terhadap kesehatan fisiknya.

Kecanduan *game* adalah salah satu cara yang ekstrem bagi seseorang untuk membuang waktunya yang akan dipertanyakan nantik dihari kebangkitan. Seorang muslim jika benar-benar mengerti nilai dan pentingnya waktu dan bahwa ladang yang dapat menanam benih-benih untuk akhirat yang dapat menghasilkan rahmat atau azab yang kekal, maka tidak akan menjadikan game-game ini menghancurkan hidup mereka didunia dan di akhirat nantik. [37]

Dapat dipahami, bahwa apabila siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan *game* maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol, serta menggunakan atau memainkan *game* seperlunya saja atau sebagai hiburan dikala waktu luang saja. Guru, terutama Orang tua mesti waspada, dan mengurangi kebiasaan

[36] Muhammad Shalih Al-Munajjid, '*Bahaya Game',* (Solo: Aqwam, 2016), 56.
[37] Muhammad Shalih Al- Manujjid, '*Bahaya Game',* (Solo : Aqwam, 2016) , 76.

anak agar dampak buruk *game* tidak terus menerus menganggu perkembangan anak.

D. Penelitian Relavan

a. Penelitian yang dilakukan oleh Merita Ayu Lestari (2018) Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendikia Media dengan judul hubungan kecanduan *game online* dengan prilaku agresif pada remaja disekolah Menengah Pertama Sawunggaling. Penelitian ini menganalisis hubungan kecanduan *game online* dengan prilaku agresif dengan metode menggunakan kuantitatif dengan teknik purposive sampling. Penelitian ini memberikan angket kepada remaja sekolah Menengah Pertama Sawunggaling. Hasil penelitian memaparkan kecanduang g*ame online* dapat diukur melalui frekuensi dan durasi bermain *game online.* hasil penelitian ini menyatakan ada hubungan kecanduan *game online* terhadap prilaku agresif remaja.[38]

b. Penelitian yang dilakukan oleh Mita Annisa (2022) Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Univeristas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan judul Pengaruh Kecanduan g*ame online* Terhadap Emosi Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Penelitian ini mengukur seberapa besar pengaruh *game online* terhadap emosi remaja dengan menggunakan Metode Kuantitatif dengan menggunakan Teknik Sampling. Penelitian ini memberikan angket kepada Remaja Dusun Merbau Desa Salo Timur

[38] Merita Ayu Lestari, '*Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja',* (Studi SMP Sawunggaling Jombang Kelas 2)(STIKES Insan Cendikia Medika Jombang, 2018).

Kecamatan Salo Kabupaten Kampar. Pada penelitian ini yang menjadi variabel (X) Adalah kecanduan *game online*, Sedangkan variabel (Y) adalah emosi. Setelah melakukan olah data ditemukan hasil korelasi sebesar 0.923 yang mengandung arti bahwa penelitian ini memiliki hubungan yang sangat kuat antara variabel (X) dengan variabel (Y). Kemudian ditemukan nilai R Square sebesar 85,2 yang memberikan arti bahwa pengaruh kecanduan *game online* (X) terhadap emosi (Y) adalah sebesar 85,2%.

c. Penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa (2017) Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, dengan judul pengaruh Kecanduan *game oline* Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini menyatakan pada saat *gammers* tidak bermain *game online*, perasaan mudah marah sebesar 35 orang (35%) dari para gammers yang mengalaminya. Hal ini dapat dijadikan pedoman sebagai penelitian selanjutnya terhadap tingkatan emosi para pemain *game online*. hasil penelitian ini memaparkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku ramaja memiliki pengaruh yang signifikan.

d. Penelitian yang dilakukan oleh Madya Nefriza Mitra dengan judul Pengaruh bermain *game online* terhadap Hasil Belajar siswa di SMA Adhyaksa 1 kota Jambi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil perhitungan koefisien regresi diketahui bahwa besarnya

pengaruh variabel X terhadap Y adalah sebesar 0.417. Besarnya pengaruh tersebut adalah 78,5%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh bermain *game online* terhadap hasil belajar siswa di SMA Adhyaksa 1 Kota Jambi.

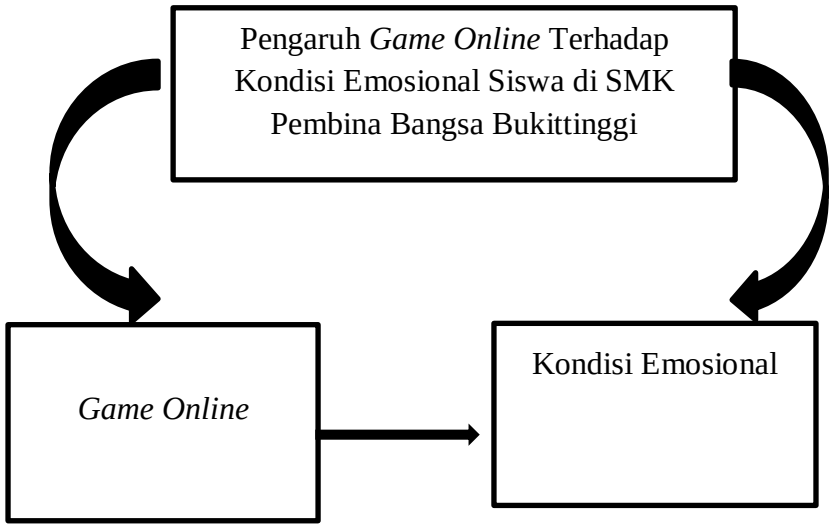
e. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Wahyuni (2018) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dengan judul Pengaruh *game online* Terhadap Kecerdasan Emosional Santri di MA Sumatera Thawalib Parabek.

   Pada penelitian ini yang menjadi variabel (X) Adalah kecanduan *game online,* Sedangkan variabel (Y) adalah kecerdasan emosional.

   Hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS* versi 22, berdasarkan perhitungan tersebut bahwasanya H0 ditolak dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional di MA Sumatera Thawalib Parabek. Terdapat pengaruh *game online* terhadap kecerdasan emosional santri di MA Sumatera Thawalib Parabek diketahui sebesar 48,3 %

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah untuk menjelaskan, mengungkapkan dan menunjukkan persepsi keterlibatan antara variabel yang akan diteliti berdasarkan batasan-batasan dan rumusan masalah. Untuk mendapatkan gambaran mengenai kerangka konseptual sebagai berikut



Berdasarkan kerangka konseptual diatas dapat dilihat bahwasanya penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Di sini variabel bebas adalah *game online* dan variabel terikat adalah kondisi emosional.

F. Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Berdasarkan pernyataan yang dikemukan diatas maka dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut :

Hipotesis Alternatif (Ha)

Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Hipotesis Nol (Ho)

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penulisan ini bahan atau data yang perlu dikumpulkan melalui penelitian lapangan (*field research)* dengan pendekatan kuantitatif yang bersifat regresi, yaitu memprediksi pengaruh *game online* (variabel X) terhadap kondisi emosi (variabel Y) Siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi. Adapun alasan penulis mengambil lokasi ini sebagai tempat penelitian pertama, sekolah ini berada ditempat yang strategis yaitu berada dipusat kota dan kedua, sekolah ini memiliki siswa-siswa yang berprestasi, unggul baik dibidang akademik maupun non akademik, dan karena peneliti menemukan permasalahan bahwasanya adanya siswa yang bermain *game online* yang dapat mempengaruhi kondisi emosionalnya.

C. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang tetapi juga objek atau benda alam yang lain, populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada

pada objek/subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu.[39]

Secara umum yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, namun yang diambil menjadi populasi secara khusus adalah siswa kelas XI SMK Pembina Bangsa Bukittinggi sebanyak 7 kelas. Untuk lebih jelas, maka banyaknya populasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.1
Populasi data siswa kelas XI SMK Pembina Bangsa Bukittinggi

No	Kelas	Jumlah
1	Tata Boga	19 orang
2	Teknik Sepeda Motor	31 orang
3	Teknik komputer jaringan	30 orang
4	Akuntansi	10 orang
5	Administrasi perkantoran	19 orang
6	Hotel	15 orang
7	SBF	9 orang
	Jumlah	133 orang

b. Sampel

Sampel merupakan sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut.[40] Oleh karena itu, sampel penelitian diambil dari populasi penelitian yang telah ditetapkan. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul *representatif* (mewakili).[41] Adapun proporsi yang penulis pergunakan adalah apabila subjeknya kurang dari 100 orang, sebaiknya diambil seluruhnya saja sehingga

[39]Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*,(Bandung: Alfabeta, 2009), hal 117

[40] Muri Yusuf, *Metode Penelitian,* (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), hal 150

[41] Sugiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), hal 118

penelitian ini merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlahnya besar dari 100 orang diambil 10-15 % atau 20-25%.[42]

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi yang mempunyai kebiasan bermain *game online.* hal tersebut diketahui melalui wawancara konseling individual dengan beberapa siswa.

Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian terdapat teknik sampling yang digunakan yaitu *Probability Sampling* dengan jenis *Proporsional random sampling,* adalah teknik ini menghendaki cara pengambilan sampel dari tiap-tiap sub populasi dengan memperhitungkan besar kecilnya sub-sub populasi tersebut. Cara ini dapat memberi landasan generalisasi yang lebih dapat dipertanggungjawabkan daripada apabila tanpa memperhitungkan besar kecilnya sub populasi dan tiap-tiap populasi.[43]

Besarnya sampling sebaiknya sebanyak mungkin, jika subjek penelitian kurang dari 100, lebih baik di ambil selurunya. Jika subjek penelitiannya besar dari 100 dapat di ambil 10%-25%. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel sebanyak 25% dari jumlah populasi.

$$\text{Sampel} = \frac{25}{100} \text{ x } 133 = 33$$

[42]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek,* (Jalarta: Rineka Cipta,2002), hal 112.

[43]Cholid Narbuko dan Abu Ahmad, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015), 115.

Jadi, jumlah sampel pada penelitian ini adalah 33 siswa yang didapat 25% dari jumlah populasi yang akan digunakan dalam penelitian.

Menentukan sampel per kelas $\frac{31}{133}$ x 33 = 7

Tabel 3.2

Sampel siswa per kelas XI SMK Pembina Bangsa Bukittinggi

No	Kelas	Jumlah	Sampel
1	Tata Boga	19 orang	5 orang
2	Teknik Sepeda Motor	31 orang	8 orang
3	Teknik komputer jaringan	30 orang	7 orang
4	Akuntansi	10 orang	3 orang
5	Administrasi perkantoran	19 orang	5 orang
6	Hotel	15 orang	5 orang
	Jumlah	124 orang	33 orang

D. Tahapan Penelitian

Secara umum prosedur penelitian dapat dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Tahap Persiapan
   a. Melakukan observasi awal untuk pengumpulan data yang akan diteliti.
   b. Menyiapkan instrument yang akan digunakan untuk penelitian berupa angket.
   c. Melakukan uji validasi pada instrument penelitian
   d. Mengurus surat-surat perizinan penelitian
   e. Mempersiapkan hal-hal lain yang dirasa perlu dan dapat menunjang penelitian, seperti waktu, kesempatan, dan dana.

2. Tahap Pelaksanaan

   a. Melakukan pendekataan kepada siswa dan keluarga besar SMK Pembina Bangsa Bukittinggi yang dirasa perlu untuk membicarakan kapan waktu yang tepat untuk menyebar atau mengadministrasikan angket kepada siswa.

   b. Melaksanakan dan mengadministrasikan angket kepada siswa yang menjadi sampel penelitian.

3. Tahap Penyelesaian

   a. Mengolah data yang lebih didapatkan selama penelitian

   b. Meminta surat keterangan bahwa sudah siap melaksanakan penelitian di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Instumen

   Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data dalam bentuk angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.[44]

   Dalam hal ini angket disusun dengan menjabarkan variable, variable dalam penelitian ini adalah *game online* (variable X) dan kondisi emosional (variabel Y). masing-masing variabel dijabarkan ke

[44] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Alfabeta, 2015) 199.

dalam sub-sub variabel di susun item berupa pernyataan positif dan pernyataan negatif, setiap responden dapat memilih jawaban dengan cara memberi tanda ceklist (√) pada lembar jawaban.

Tabel 3.3

Pedoman alternatif jawaban angket pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi

Alternatif Jawaban	
Selalu	(SL)
Sering	(SR)
Kadang-Kadang	(KD)
Jarang	(JR)
Tidak Pernah	(TP)

Adapun angket yang diberikan kepada responden yaitu :

a. Angket mengenai *game online*

b. Angket mengenai kondisi emosional

Tabel 3.4
Kisi-kisi instrument peneliti

Variabel Penelitian	Sub Variabel	Indikator	Deskriptor	No Item		Jumlah
				+	-	
Game Online	Dampak *Game Online*	1. Merasa Terikat dengan *game online*	Memikirkan mengenai aktifitas bermain *game online* atau mengharapkan sesi baru bermain *game online*	6,7,8,9 ,10,13, 14,16, 17,20	1,2,3,4 ,5,11,1 2,15,1 8,19	20 Item
		2. Menjadi kebutuhan untuk bermain *game online*	Merasa Kebutuhan untuk bermain *game online* dengan jumlah waktu yang terus-menerus meningkat untuk mencapai sebuah kepuasan.	22,25, 27,28, 29,34, 35,37, 38,39	21,23, 24,26, 30,31, 32,33, 36,40	20 Item

		3. Secara berulang untuk mengurangi *game online*	Secara berulang membuat upaya-upaya untuk mengendalikan, mengurangi atau berhenti main *game online* namun tidak berhasil.	42,43, 44,48, 49,51, 53,56, 59,60	41,45, 46,47, 50,52, 54,55, 57,58	20 Item
Kondisi Emosianal	Jenis Kondisi Emosional	1. Kemampuan untuk mengenali emosi diri	a. Kesadaran diri b. Penialaian diri c. Percaya diri	2,4,6,8 ,10,11	1,3,5,7 ,9,12	12 Item
		2. kemampuan untuk mengelola emosi diri	a. Pengaturan diri b. Sifat dapat di percaya c. Kewaspadaan d. Adabtabilitas e. Kecakapan Inovasi	13,14, 16,17, 18,24	15,19, 20,21, 22,23	12 Item
		3. Kemampuan untuk memotivasi diri	a. Dorongan Prestasi b. Komitmen c. Inisiatif d. Optimisme	25,26, 29,30, 32,35	27,28, 31,33, 34,36	12 Item
		4. Kemampuan untuk berempati dengan orang lain	a. Memahami Orang Lain b. Orientasi Layanan c. Mengembangkan Orang lain d. Mengatasi keragaman e. Kesadaran politis	39,40, 42,44, 47,48	37,38, 41,43, 45,46	12 Item
		5. kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain	a. Kecakapan Pengaruh b. Kecapan komunikasi c. Kepemimpinan d. Keterampilan e. Katalistor perubahan f. Manajemen konflik g. Pengikat jaringan h. Kolaborasi dan kooperasi i. Kemampuan tim	50,51, 55,58, 59,60	49,52, 53,54, 56,57	12 Item

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang efisien, angket juga cocok digunakan bila responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Angket dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, dan dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dikirim melalui pos atau internet.

Jika digunakan pada ruang lingkup yang tidak luas, sehingga angket dapat diantarkan langsung dalam waktu yang tidak terlalu lama, maka pengiriman angket tidak perlu melalui pos. dengan adanya kontak langsung antara peneliti dan responden akan menciptakan suatu kondisi yang cukup baik. Sehingga responden dengan sukarela akan memberikan data objektif dan cepat. [45]

2. Analisis instrument

   a. Validitas instrument angket

Sebuah instrument membutuhkan suatu pengukuran dari sebuah data yaitu validitas. Validitas/kesahihan adalah suatu indek yang menunjukan alat ukur tersebut benar-benar mengukur apa yang diukur.

Pengujian validitas instrument yang akan digunakan untuk penelitian sebagai berikut :

1) Validitas isi (*content validity)*

[45] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Alfabeta, 2015) 199-200

Validitas isi memastikan bahwa skala item-item telah cukup memasukkan sejumlah item yang representatif dan mencerminkan domain konsep. Suatu domain konsep tertentu tidak dapat begitu saja terhitung semua dimensinya, karena domain tersebut kadang mempunyai antribut yang banyak atau bersifat multidimensional. Dengan kata lain, validitas isi adalah sebuah fungsi yang menunjukkan seberapa baik dimensi dan elemen sebuah konsep digambarkan.

2) Validitas konstruk (*construct validity)*

Validitas konstruk berkaintan dengan tingkatan dimana skala mencerminkan dan berperan sebagai konsep yang sedang diukur. Dengan kata lain validitas ini merupakan analisis butir kuesioner untuk membuktikan seberapa bagus hasil yang diperoleh dari penggunaan ukuran sesuai dengan teori yang hendak diukur.[46]

Validitas konstruk adalah suatu instrumen yang dinyatakan valid setelah dikonsultasikan kepada orang yang ahli dibidang tersebut. Dilakukan dalam bentuk konsultasi dengan beberapa dosen yang di anggap ahli, dalam hal ini ahli yang penulis maksud adalah dosen pembimbing yang ahli dibidangnya. Penelaah isi instrument yang akan peneliti gunakan dilakukan oleh dosen UIN SJEKH DJAMIL DJAMBEK Bukittinggi dengan Bapak Dr. Arjoni, S.Pd.i., M.Pd

[46] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah,* (Jakarta : Prenada Media Group, 2011) 133.

dan Bapak Dodi Pasila, M.Pd dengan hasil baik serta dapat dilanjutkan dengan hasil sedikit revisi.

3) Validitas ekternal

Validitas ekternal instrument diuji dengan cara membandingkan (untuk mencari kesamaan) antara kriteria yang ada pada instrument dengan fakta-fakta empiris yang terjadi dilapangan.

Instrument penelitian yang mempunya validitas ekternal yang tinggi akan mengakibatkan hasil penelitian mempunyai validasi ekternal yang tinggi pula. Penelitian mempunyai validasi ekternal bila hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada sampel lain pada populasi yang diteliti. Untuk meningkatkan validasi ekternal penelitian selain meningkatkan validasi ekternal instrument, maka dapat dilakukan dengan memperbesar jumlah sampel. [47]

Setelah data terkumpul maka dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *korelasi product moment* yaitu :

$$r_{xy} = \frac{N(\sum XY) - (\sum X).(\sum Y)}{[N\sum X^2 - (\sum X)^2].[N\sum Y^2 - (N\sum Y)^2]}$$

Keterangan :

X = skor yang diperoleh subjek dari seluruh item

Y = skor total yang diperoleh dari seluruh item

[47] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan,* (Bandung : Alfabeta, 2015) 183.

ΣX= jumlah skor dalam distribusi X

ΣY= jumlah skor dalam distribusi Y

ΣX^2= jumlah kuadrat dalam skor distribusi X

ΣY^2= jumlah kuadrat dalam skor distribusi Y

N = Banyak responden[48]

Data terkumpul maka dilakukan perhitungan dengan *SPSS* versi 26, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka angket diakatakan valid. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka angket dikatakan tidak valid. Dalam hal ini peneliti melakukan uji coba kepada 30 orang siswa.

Tabel 3.5

Hasil validasi ekternal

No	Variabel	r_{tabel}	Item valid	Item tidak valid
1	Game online	0,361	2,3,4,5,11,12,16, 17,18,19,21,23,24 26,30,31,32,33,36 37,40,41,45,46,47 49,50,52,54,55,57 58,59	1,6,7,8,9,10,13,14 15,20,22,25,27,28, 29,34,35,38,39,42, 43,44,48,51,53,56 60
Jumlah			33	27
2	Kondisi emosional	0,361	5,6,7,8,12,13,14, 16,17,20,21,25,29 31,40,42,43,44,45 47,48,49,50,53,58 59,60	1,2,3,4,9,10,11,15 18,19,22,23,24,26, 27,28,30,32,33,34 35,36,37,38,39,41 46,51,52,54,55,56 57
Jumlah			27	33

Berdasarkan tabel di atas diketahui pada variabel *Game online*

[48] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah,* (Jakarta : Prenada Media Group, 2011) 169

terdapat item valid sebanyak 33 item dan item tidak valid sebanyak 27item. Sedangkan pada variabel kondisi emosional siswa terdapat item valid sebanyak 27 item dan item tidak valid sebanyak 33 item. Item tidak valid tidak digunakan sebagai instrument penelitian karena tidak memenuhi syarat. Untuk lebih lanjut berkenaan dengan hasil validasi eksternal instrument penelitian (dapat dilihat pada lampiran).

b. Reliabilitas intrumen

Uji reliabilitas atau keandalan pengukuran *Alfa Cronbach* adalah koefisien keandalan yang menunjukkan seberapa baiknya item dalam suatu kumpulan secara positif berkorelasi satu sama lain. Tentang uji reliabilitas ini dapat disampaikan hal-hal pokok lainnya, sebagai berikut :

1. Untuk menilai kestabilan ukuran dan konsistensi responden dalam menjawab angket. Angket tersebut mencerminkan konstruk sebagai dimensi suatu variabel yang disusun dalam bentuk pernyataan.
2. Uji reliabilitas dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh pernyataan
3. Jika nilai alpha >0,60 disebut reliable.

Untuk mengetahui reabilitas dalam sebuah instrument dapat dilakukan dengan rumus *alpha cronbach :*

1. Jika nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,60$ maka angket reliable

2. Jika nilai *Cronbach Alpha* ≤ *0,60* maka angket tidak reliable.

   Rumus yang digunakan yaitu rumus *alpha cronbach* sebagai berikut :

$$r_{ii} = \left(\frac{k}{k-1}\right)\left(1 - \frac{\Sigma\sigma 2}{\sigma 12}\right)$$

Dimana rumus : $\sigma^2 = \frac{\Sigma X^2 - \frac{(\Sigma X)2}{N}}{N}$

Keterangan : r_{ii} = reliabilitas instrument

k= banyaknya butir isntrumen

$\Sigma\sigma^2$ = jumlah butir pernyataan

$\sigma 1^2$= varians total

Adapun hasil dari uji reliabelitas sebagai mana tebel output SPSS versi 26 sebagai berikut:

Tabel 3.6

Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.857	60

Dari tabel *reliability statistics* di atas dapat dijelaskan bahwa cronbach's alpha sebesar 0,857 merupakan nilai dari reliabelitas angket. N of items sebesar 60 merupakan banyaknya item pertanyaaan yang di inpu dan dianalisa.

Dari 60 butir pernyataan angket *Game online* diketahui sebanyak 33 butir pernyataan dikatakan valid. Untuk menentukan angket penelitian reliabel atau tidak, dilakukan perbandingan antara nilai reliabelitas yang diperoleh dengan standar yang ada, semakin koefisien reliabelitas mendekati 1 maka semakin tinggi.

Secara umum koefisien yang bisa digunakan dalam penelitian adalah sebesar 0,60, semakin besar dari 0,60 dan mendekati 1 semakin baik dan dapat diandalkan. Dari analisis reliabelitas menggunkana *SPSS versi 26* di atas dapat dilihat bahwa koefisien reliabelitas 0,857. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 (0,857 >0,60) ini berarti data instrumen penelitian mempunyai tingkat reliabel yang tinggi, data hasil instrument penelitian bisa diandalkan dan dipercaya.

Tabel 3.7

Reliability Statistics

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.830	60

Dari tabel *reliability statistics* di atas dapat dijelaskan bahwa cronbach's alpha sebesar 0,830 merupakan nilai dari reliabelitas angket. Nof items sebesar 60 merupakan banyaknya item pertanyaaan yang di inputdan dianalisa.

Dari 60 butir pernyataan angket kondisi emosional

diketahui sebanyak 27 butir pernyataan dikatakan valid. Untuk menentukan angket penelitian reliabel atau tidak, dilakukan perbandingan antara nilai reliabelitas yang diperoleh dengan standar yang ada, semakin koefisien reliabelitas mendekati 1 maka semakin tinggi.

Secara umum koefisien yang bisa digunakan dalam penelitian adalah sebesar 0,60, semakin besar dari 0,60 dan mendekati 1 semakin baik dan dapat diandalkan. Dari analisis reliabelitas menggunkana *SPSS versi 26* di atas dapat dilihat bahwa koefisien reliabelitas 0,830. Nilai tersebut lebih besar dari 0,60 (0,830>0,60) ini berarti data instrumen penelitian mempunyai tingkat reliabel yang tinggi, data hasil instrument penelitian bisa diandalkan dan dipercaya

F. Teknik Analisa Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistik. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan data

dengan cara mendeskrpsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data tersebut perlu diolah dan di proses dengan cara :

1. *Editing,* yaitu penulis memeriksa jawaban yang diberikan responden sehingga mendapatkan pedoman yang jelas tentang data tersebut.
2. *Coding,* yaitu menglasifikasikan jawaban-jawaban dari responden ke dalam kelas-kelas dengan cara memberikan tanda atau kode pada masing-masing jawaban[49]
3. *Scoring,* memberikan nilai terhadap analisis jawaban

Tabel 3.8

Skor item angket pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa

Skor +	Alternatif Jawaban		Skor -
5	Selalu	(SL)	1
4	Sering	(SR)	2
3	Kadang-Kadang	(KD)	3
2	Jarang	(JR)	4
1	Tidak Pernah	(TP)	5

4. Tabulasi, adalah pekerjaan membuat tabel. Jawaban-jawaban yang sudah diberi kode kategori jawaban kemudian dimasukkan kedalam tabel.

[49] Cholid Narbuko dan Abu Ahmad, *Metodologi Penelitian,* (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2015), 154.

5. Uji Normalitas, dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dianalisis menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*. Kriteria pengujiannya adalah jika nilai signifikan (sig) atau nilai probabilitas (p)>0.05 maka data tersebut berdistribusi normal. Dengan rumus sebagai berikut:

   $D_{0,05}$= 1,36 $\sqrt{\frac{n1+n2}{n1\ x\ n2}}$

   Keterangan :

   D : *Kolmogorov-smirnov*

   1,36 : Harga D untul level sig.a 0,05

   n_1 : Jumlah sampel X

   n_2 : Jumlah sampel Y

6. Uji Linearitas, adalah uji yang menyatakan bahwa hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen linear atau searah. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh *game online* (X), cenderung membentuk garis linear terhadap kondisi emosional (Y).

   Tujuan dilakukannya uji linearitas untuk mengetahui apakah antara variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linear.[50]

   Dasar pengambilan keputusan dijelaskan sebagai berikut :

[50]Syofian Siregar, *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2012) 178.

a. Jika nilai *deviation from linearity* sig > 0.05, maka Ha diterima. Artinya sebaran data variabel X (*game online)* membentuk garis linear terhadap variabel Y (kondisi emosional siswa).

b. Jika nilai *deviation from linearity* sig <0.05, maka Ha ditolak. Artinya sebaran data variabel X (*game online)* tidak membentuk garis linear terhadap variabel Y (kondisi emosional siswa).

7. Melakukan uji regresi linar sederhana, dengan langkah sebagai berikut :

   a. Merumuskan hipotesis H_O dan H_a

      H_O : tidak terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap kondisi emosional siswa

      H_a :terdapat pengaruh yang signifikan bermain *game online* terhadap kondisi emosional siswa

   b. Uji hipotesis dengan cara membandingkan

      $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka H_a (hipotesis alternatif) diterima dan H_O(hipotesis nihil) ditolak, sedangkan jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka H_O(hipotesis nihil) diterima dan H_a (hipotesis alternatif) ditolak.

8. Melakukan Uji kebermaknaan regresi sederhana untuk mengukur signifikan atau tidaknya pengaruh antara variabel X dan variabel Y, dengan rumus [51]

   $\dot{Y} = a + Bx$

   Keterangan :

   $\dot{Y}$ = variabel terikat

   X = Variabel bebas

   a dan b = koefisien yang dapat dihitung berdasarkan hasil pengamatan terhadap variabel X dan variabel Y

   Koefisien b dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Perubahan ini merupakan pertambahan bila b bertanda positif dan penurunan bila b bertanda negatif. Untuk melihat korelasi antara variabel dengan persamaan regresi, maka nilai a dan b harus ditentukan terlebih dahulu dengan rumus :

   $$a=\frac{\sum X^2 \sum Y - \sum X . \sum X.Y}{N.\sum X^2 - [\sum X]^2}$$

   $$b=\frac{N.\sum XY - \sum X \sum Y}{N.\sum X^2 - \{\sum X\}^2}$$

[51] Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian : Skripsi, Tesis, Disertasi, Karya Ilmiah,* (Jakarta : Prenada Media Group, 2011) 182

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi, maka peneliti mengumpulkan data tentang pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa dengan menggunakan angket yang peneliti sebarkan kepada sampel penelitian yang berjumlah 33 orang kepada siswa kelas XI.

Berdasarkan hasil pengolahan data angket yang mengenai pengaruh *gameonline* terhadap kondisi emosional diperoleh data sebagai berikut:

1. Game Online

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan 33 item pernyataan instrumen *game online* yang diisi oleh 33 orang siswa, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Distribusi *Game Online*

Interval	Kategori	F	%	Nilai		
				Max	Min	Mean
119-125	Sangat Rendah	3	9	152	119	138,61
126-132	Rendah	3	9			
133-138	Sedang	12	36			
140-146	Tinggi	11	34			
147-152	Sangat Tinggi	4	12			
Jumlah responden		33	100			

Tabel di atas mendeskripsikan bahwa bermain *game online* yang berkategorikan sangat rendah berjumlah 3 orang (9%), kategori rendah

berjumlah 3 orang (9%), kategori sedang berjumlah 12 orang (36%), kategori tinggi berjumlah 11 orang (34%), dan kategori sangat tinggi berjumlah 4 orang (12%). Nilai tertinggi (152), nilai terendah (119), dan mean (138,61%).

Dari data hasil di atas diketahui bermain *game online* siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi didominasi kategori sedang sebesar 36% dan tinggi 34%.

2. Kecerdasan Emosional

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan 27 item pernyataan instrumen kondisi emosional yang diisi oleh 33 orang siswa, diketahui dan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Distribusi Kecerdasan Emosional

Interval	Kategori	F	%	Nilai		
				Max	Min	Mean
108-111	Sangat tidak baik	4	12	126	108	118,30
112-115	Kurang Baik	10	30			
116-119	Cukup Baik	8	25			
120-123	Baik	6	18			
124-126	Sangat Baik	5	15			
Jumlah responden		33	100			

Tabel di atas mendeskripsikan bahwa kecerdasan emosional yang berkategorikan sangat tidak baik berjumlah 4 orang (12%), kategori kurang baik berjumlah 10 orang (30%), kategori cukup baik berjumlah 8 orang (25%), kategori baik berjumlah 6 orang (18%), dan sangat baik 5orang (15%). Nilai tertinggi (126), nilai terendah (108), dan mean

(118,30).

Dari data hasil di atas diketahui bahwa kondisi emosional didominasi kategori kurang baik 30% dan cukup baik 25%.

B. Analisis Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas peneliti dilakukan dengan menggunakan uji menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS versi 26*. Jika nilai *signivicance correlation (sig)* pada hasil perhitungan besar sama dari *alpha*, maka dapat dikatakan berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai *signivicance correlation (sig)* pada hasil perhitungan kecil sama dari *alpha*, maka dapat dikatakan tidak berdistribusi normal. *Alpha* yang digunakan adalah 0,05.

Adapun hasil perhitungan uji normalitas terhadap 33 orang sampel pada penelitian dengan bantuan program *SPSS versi 26* adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
***One Sample Kolmogrov-Smirnov Test* Uji Normalitas**

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
SkorGameOnline	.135	33	.159	.926	33	.034
SkorKondisiEmsoional	.124	33	.200*	.971	33	.556

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel 4.3 di atas dapat dilihat variabel *Game Online*

(X) memiliki nilai *Significance* 0,159 lebih besar dari *alpha* (0,05), dan kondisi emosional (Y) memiliki nilai *Significance* 0,200 lebih besar dari *alpha* (0,05), sehingga data diasumsikan berdistribusi.

2. Uji **Linearitas**

Uji linearitas adalah uji yang menyatakan bahwa hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen linear atau searah. Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui pengaruh game online (X), cenderung membentuk garis linear terhadap kondisi emosional (Y).

Tujuan dilakukannya uji linearitas untuk mengetahui apakah antara variabel terikat (Y) dan variabel bebas (X) mempunyai hubungan linear.[52] Dasar pengambilan keputusan dijelaskan sebagai berikut:

a. Jika nilai *deviation from linearity* sig > 0,05, maka H_a diterima.Artinya sebaran data variabel X (*game online*) membentuk garis linear terhadap variabel Y (kondisi emosional siswa).

b. Jika nilai *deviation from linearity* sig < 0,05, maka H_a ditolak. Artinya sebaran data variabel X (*game online*) tidak membentuk garis linear terhadap variabel Y (kondisi emosional siswa).

Adapun hasil dari uji linearitas sebagaimana tabel *output SPSS versi 26* berikut:

[52] Sofyan siregar, *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif* (Jakarta : PT : Bumi aksara, 2012) hal 17

Tabel 4.4
***One Simple Deviation From Linearity Test* Uji Linearitas**
ANOVA Table

			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Game Online * Kondisi Emosional	Between Groups	(Combined)	8934.419	21	425.449	.395	.962
		Linearity	1561.552	1	1561.552	1.449	.259
		Deviation from Linearity	7372.867	20	368.643	.342	.978
	Within Groups		9699.000	9	1077.667		
	Total		18633.419	30			

Dari tabel *linearity statistics* di atas dapat dijelaskan bahwa *deviation from linearity* sebesar 0.978. Nilai *deviation from linearity* (0,978 > 0,05), maka H_a diterima. Artinya sebaran data variabel X (*Game Online*) membentuk Garis Linear terhadap Variabel Y (Kondisi Emosional).

3. Pengujian Hipotesis

Mengingat persyaratan yang dibutuhkan sebagai model regresi linear antara variabel X (variabel bebas) dengan variabel Y (variabel terikat), maka analisis selanjutnya dilakukan hipotesis penelitian.

a. Uji Regresi Sederhana

Dalam penelitian yang peneliti lakukan untuk menguji antara variabel X dan variabel Y peneliti menggunakan rumus *Product Moment person*. Adapun untuk mendapatkan hasil yang lebih rinci peneliti menggunakan *SPSS versi 26* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.6
ANOVA[a]

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	490.967	1	490.967	24.590	.001[b]
	Residual	638.960	32	19.966		
	Total	1.129.927	33			

a. Dependent Variable: Kondisi Emosional
b. Predictors: (Constant), Game Online

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan sebesar 0,001. Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

a. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
b. Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka H_a ditolak dan H_0 diterima

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan yang dilakukan dengan menggunakan program *SPSS versi 26* menunjukan bahwa F_{hitung} sebesar24,590 sedangkan F_{tabel} sebesar 4,098, artinya 24,590 > 4,098.

Berdasarkan perhitungan kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh *Game online* terhadap kondisi emosional di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Selanjutnya untuk melihat besarnya pengaruh *game online* terhadapkondisi emosional dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7
Test Uji Regresi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	592[a]	.350	.352	2.42747

a. Predictors: (Constant), VAR00001

b. Dependent Variable: VAR00002

Berdasarkan tabel di atas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,350 merupakan pengkuadratan dari nilai korelasi (R) 0,592. Nilai *R Square* adalah besar konstribusi variabel X (*game online*) terhadap variabel Y(kondisi emosional).

$D = (r_{xy})^2 \ x\ 100\ \%$

$D = (0{,}592)^2 \ x\ 100\%$

$D = 0{,}350x\ 100\%$

$D = 35\%$

Hal tersebut diketahui bahwa pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa sebesar 35% sedangkan 65% dijelaskan oleh faktor lain.

b. Uji Kebermaknaan Regresi

Setelah melakukan penghitungan uji linear sederhana dengan menggunakan *SPSS versi 26*, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.8
Tes Uji Kebermaknaan Regresi
Coefficients[a]

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	2,018	12,683		,150	,688
	Game Online	,685	,125	,593	5,025	.000
a. Dependent Variable: Kondisi Emosional						

Berdasarkan tabel 4.8 di atas kolom B pada konstanta *(a)* adalah 2,018 sedangkan skorgameonline *(b)* adalah 0,685 sehingga gambaran kebermaknaan regresi yaitu:

$\dot{Y} = a + bX$

$\dot{Y} = 2{,}018 + 0{,}685X$

Angka-angka ini dapat diartikan sebagai berikut:
Konstanta sebesar 2,018 artinya jika *game online* nilainya 0, maka kecerdasan emosional nilainya positif yaitu 2,018. Koefisien regresi variabel *game online* sebesar 0,685 artinya jika *game online* mengalami kenaikan 1. Maka kecerdasan emosional mengalami kenaikan sebesar 0,685.

4. Pembahasan

a. Gambaran Bermain *Game Online*

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan dari 33 responden ditemui bahwa bermain *game online* yang berkategorikan sangat rendah berjumlah 3 orang (9%), kategori rendah berjumlah 3 orang (9%), kategori sedang berjumlah 12 orang (36%), kategori tinggi berjumlah 11 orang (34%), dan kategori sangat tinggi berjumlah 4 orang (12%). Nilai tertinggi (152), nilai terendah (119), mean (138,61%).

Hal ini menjelaskan bahwa mengenai dari indikator *game online* adanya merasa terikat dengan *game online*, menjadi kebutuhan dalam bermain *game online*, dan secara berulang untuk mengurangi dalam bermain *game online.* Kondisi tersebut

menjelaskan pengaruh game online di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Game online adalah permainan elektronik yang menggunakan jaringan internet yang mana pemain *game* dapat bermain dengan pemain antar negara atau bangsa yang memberikan nuansa baru interaksi sosial semakin intensif yang dibarengi dengan bermain *game*.[53]

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* didominasi kategori sedang berjumlah 12 orang (36%). Dapat diartikan bahwa ada sebagian siswa yang hobi dan mampu bermain *game online* dan ada juga sebagian siswa yang kurang hobi dan kurang mampu dalam bermain *game online*. Dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor lingkungan dan faktor ekonomi seperti adanya fasilitas yang terpenuhi dengan perekonomian keluarga yang menunjang. Skor total tertinggi terdapat pada indikator *game online* yaitu marasa terikat dengan *game online*.

b. **Gambaran Kondisi Emosional Siswa**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan dari 33 orang responden ditemui bahwa kecerdasan emosional di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi berkategorikan sangat tidak baik berjumlah 4 orang (12%), kategori kurang baik berjumlah 10 orang

[53] Samuel Henry, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2005), hal 6.

(30%), kategori cukup baik berjumlah 8 orang (25%), kategori baik berjumlah 6 orang (18%), dan sangat baik 5 orang (15%). Nilai tertinggi (126), nilai terendah (108), dan mean (118,30).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kondisi emosional siswa didominasi kategori kurang baik berjumlah 10 orang (30%). Skor total tertinggi terdapat pada indikator kondisi emosional yaitu siswa kurang mampu untuk mengenali emosi diri, dan belum mampu untuk memotivasi diri.

c. Pengaruh *Game Online* Terhadap Kondisi Emosional Siswa

Berdasarkan hasil perhitungan analisis variabel yang dilakukan, nilai *R Square* sebesar 0,350 merupakan pengkuadratan dari nilai korelasi (R) 0,592. Nilai *R Square* adalah besar konstribusi variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (kondisi emosional). Hal tersebut diketahui bahwa pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa sebesar 35% sedangkan 65% dijelaskan oleh faktor lain. Hasil ini menunjukan bahwa adanya pengaruh *Game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi sebesar 35%. Dapat disimpulkan bahwa *game online* memiliki peran untuk mempengaruhi kondisi emosional siswa.

Pencandu *game online* melihat bahwa beberapa dari *game-game* ini mengobarkan amarah, kegelisahan, dan temperamen, hingga seseorang memutuskan hubungan dengan yang lainnya

setelah menyelesaikan permainan. Hal ini menunjukan bagaimana *game* itu pada awalnya santai dan menyenangkan kemudian berubah menjadi kompetisi yang berujung kekerasan dan pemutusan hubungan.[54]

Bahwa apa bila siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan *game* maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol dan mengunakan atau memainkan *game* seperlunya saja atau sebagai hiburan saja. Orang tua mesti waspada dan mengurangi kebiasaan anak agar dampak buruk *game* tidak terus menerus menganggu perkembangan anak serta sebelum memberikan fasilitas kepada anak, orang tua harus membuat kesepakatan terlebih dahulu.

[54]Muhammad Shalih Al-Manujjid, *Bahaya Game*, (Solo: Aqwam, 2016) hal 53

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian dan perhitungan *SPSS VERSI 26* menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 24,590, sedangkan F_{tabel} sebesar 4,098, artinya 24,590 > 4,098. Berdasarkan perhitungan kriteria di atas dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak H_a diterima, artinya terdapat pengaruh *Game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi.

Terdapat pengaruh *Game online* terhadap kondisi emosional siswa di SMK Pembina Bangsa Bukittinggi diketahui nilai R Square sebesar 0,350 merupakan pengkuadratan dari nilai korelasi (R) 0,592. Nilai R Square adalah besar kontribusi variabel X (*Game Online)* terhadap variabel Y (kondisi emosional). Maka pengaruh *game online* terhadap kondisi emosional siswa sebesar 35%, sedangkan 65% dijelaskan oleh faktor lain.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut :

1. Kepala sekolah, diharapkan membuat kebijakan atau system yang bisa mengurangi kecanduan bermain *game online*

2. Guru bimbingan dan konseling, diharapkan membuat program seperti layanan informasi mengenai bahaya kecanduan *game online* terhadap kondisi emosional siswa
3. Guru pembimbing dan orang tua, diharapkan agar memberikan perhatian yang lebih dalam mengawasi anak dan siswa ketika dalam penggunaan *handphone* dan komputer, serta pertimbangan dalam memberikan fasilitas.
4. Siswa, diharapkan agar berusaha mengurangi bermain *game online* karena dapat mempengaruhi kondisi emosional, sehingga nantinya dapat mengontrol dan mampu dalam mengenali emosi, mengelola emosi diri dan memotivasi diri, dan juga berempati terhadap orang lain, dan yang terakhir dapat membina hubungan baik dengan orang lain.
5. Penelitian lanjutan, diharapkan tulisan ini menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

Adyapradana, G. (2018). Identitas dan Pembentukan Stereotip Pemain Indonesia Dalam Online Game. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, *4*(2).

Afrinaldi, A. (2006). *Pengaruh Kecerdasan Emosi terhadap Kepuasan Kerja dan Prestasi Kerja di Kalangan Pensyarah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Imam Bonjol Padang Sumatera Barat Indonesia* (Doctoral dissertation, Universiti Kebangsaan Malaysia).

Ahmad, A., & Cholid, N. (2015). *Metodologi Penelitian.* Jakarta : PT Bumi Aksara.

Akbar, M. R., Irianto, G., & Rofiq, A. (2018). Purchase behaviour determinants on online mobile game in Indonesia. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, *5*(6), 16-27.

Al-Munajjid, Muhammad Shalih. (2016). *Bahaya Game.* Solo : Aqwa.

Andri, Arif Kustiawan. (2019). *Jangan Suka Game Online.* Magetan : Cv Ac Media Grafik.

Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta.

Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, *5*(02).

Azmi, N. (2015). Potensi emosi remaja dan pengembangannya Ali, Mohammad & Mohammad Asrori. (2014). *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik.* Jakarta : PT Bumi Aksara.

. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, *2*(1), 36-46.

Bahasa, T. P. K. P. (2005). Kamus Besar Bahasa Indonesia, ed. *Ke-3,(Jakarta: Balai Pustaka, 2005)*.

Dewi, S. R., & Yusri, F. (2023). Kecerdasan Emosi Pada Remaja. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 65-71.

Femmi, N. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, *23*(2), 103-111.

Harsan, A. (2011). *Jago Bikin: Game Online*. MediaKita.

Hasan, M. S. R. (2017). Manajemen Marah dan Urgensinya dalam Pendidikan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, *1*(2), 84-107.

Hendry, Samuel. (2005). *Panduan Praktis Membuat Game 3D.* Yogyakarta : Graha ilmu

HM, E. M. (2016). Mengelola kecerdasan emosi. *Tadrib*, *2*(2), 198-213.

Hude, M Darwis (2016). *Emosi Penjelajah Religio Psikologis Tentang Emosi Manusia dalam Al-Qur'an,* Jakarta : Erlangga.

Kamal, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional "Manjalo" Sebagai Upaya Menumbuhkan Keterampilan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, *1*(1), 72-80.

Kamus, T. P. (2007). Kamus besar bahasa Indonesia. *Jakarta: Balai Pustaka*.

Khairani, W., & Yusri, F. (2023). Efektifitas konseling teman sebaya untuk mereduksi kecanduang game online pada remaja di Jorong Sungai Jariang Kanagarian Koto Panjang Kecamatan IV Koto Kabupaten Agam. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, *4*(1), 45-60.

Mashar, R. (2015). *Emosi anak usia dini dan strategi pengembangannya*. Kencana.

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, *3*(2), 103-118.

Noor, Juliansyah. 2011. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Prenada Media Group.

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148-158.

Nurlia, R., & Afrinaldi, A. (2023). Profil Kecerdasan Emosi Siswa di SMK Negeri I Bonjol. *YASIN*, *3*(1), 89-96.

Rahmi, A., & Yusri, F. (2017). Konsep Diri Mahasiswa Program Studi Bimbingan Konseling IAIN Bukittinggi. *Islamic Counseling* : *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam,* 1(2), 88-100.

Rahmita, S., & Iswantir, I. (2022). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Akhlak Remaja Pada Masa New Normal Di Jorong Jalikur Patanangan Nagari Koto Tangah Kecamatan Tilatang Kamang Kabupaten Agam. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *2*(1), 437-446.

Ridoi, M. (2018). Cara mudah membuat game edukasi dengan Construct 2: tutorial sederhana Construct 2.

Santosa, B. 2016. *wawasan problematika konseling.*

Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan kognitif dan emosi psikologi masa remaja awal. *J-PENGMAS (jurnal pengabdian kepada masyarakat)*, *1*(1).

Siregar, Syofian (2012). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta : PT Bumi Aksara).

Syahran, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, *1*(1).

Zatrahadi, M. F., Darmawati, D., & Yusra, N. N. (2021). The Effect of Online Game Addiction on Adjustment Social in Adolescents. *Indonesian Journal of Creative Counseling*, *1*(1), 15-19