

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam Kehidupan manusia, baik dalam keluarga, masyarakat, maupun di sekolah, masih jarang yang mengajarkan pada anak mengenai kecerdasan emosi. Padahal dengan mempelajari dan menguasai hal tersebut setiap orang mampu mempunyai sikap integritas, komitmen, mempunyai visi serta kemandirian yang sangat dibutuhkan oleh manusia dalam mengarungi hidup yang penuh dengan tantangan.

Emosional didefinisikan emosi mempunyai makna harfiah yang diambil dari *Oxford English Dictionary* yang memaknai emosi sebagai setiap kegiatan dalam pikiran, perasaan, nafsu setiap keadaan seseorang yang hebat dan meluap – luap. Lebih lanjut, Daniel Goleman mengatakan bahwa emosi adalah kegiatan atau pemikiran seseorang, perasaan seseorang, nafsu, keadaan mental yang meluap – luap. Menurut Daniel Goleman sendiri, sesungguhnya ada banyak macam emosi bersama dengan variasi, campuran, dan nuansanya sehingga makna suatu emosi yang dikandungnya lebih banyak, lebih kompleks dan lebih halus daripada kata dan definisi yang digunakan untuk menjelaskan emosi (Goleman, 1999:45).

Sedangkan interaksi sosial yaitu hubungan sosial individu yang

terhadap segala sesuatu yang ada masyarakat sekitarnya. Semakin berkembang interaksi sosial diartikan sebagai cara seorang individu bereaksi terhadap orang atau sekelompok masyarakat disekitarnya dan bagaimana pengaruh hubungan tersebut terhadap dirinya. Interaksi sosial juga menyangkut mengenai penyesuaian diri terhadap lingkungan, seperti makan dan minum sendiri, berpakaian sendiri mentaati peraturan, membangun komitmen bersama dalam suatu kelompok atau organisasinya, dan sejenisnya (Ali dan Asrori, 2004:85)

Anak yang sudah menginjak masa remaja, seharusnya dapat lebih dapat mamaknai hidupnya dengan lebih baik. Bukan hanya bahagia didunia yang di cari, tetapi kebahagiaan di akhirat juga dicari. Misalnya remaja sekarang banyak yang memainkan *game online*, *game online* merupakan salah satu hasil dari perkembangan internet. Permainan *game online* merupakan suatu bentuk permainan audio visual yang dapat melibatkan banyak pemain didalamnya dan dimana permainan ini membutuhkan jaringan internet. *Game online* ini merupakan suatu permainan game yang dimainkan secara online. Beragam game diciptakan dan kemudian dimainkan oleh mereka yang men-download *game* tersebut. Maraknya *game online* menyebabkan para remaja ingin memainkan permainan tersebut. Para remaja beranggapan bahwa dengan bermain *game online* segala rasa penat dan stress (baik yang datang dari sendiri maupun dari orang tua, guru, maupun orang lain) dapat berkurang bahkan dapat menghilangkan rasa stress tersebut sehingga

gamers yang masih pemula banyak yang merasakan dampak yang positif akibat bermain *game online* daripada merasakan dampak negatifnya.

Jika permainan *game online* tersebut dimainkan secara terus menerus tanpa ada *self control* dari remaja maka remaja akan menjadi kecanduan *game online* (game addiktif). Fase kecanduan bermain game merupakan keadaan dimana seorang pemain akan sangat sulit untuk melepaskan diri dari permainannya. Hal itu yang menyebabkan seorang remaja mudah untuk terpancing emosinya, dan kurang memaknai hidup (Dani, 2014:2)

Di Dusun Jongkang banyak kios yang menjajakan *game online* / internet, dan harganya relatif murah sehingga banyak anak remaja yang sering bermain *game online* dan melupakan waktu. Pengunjung *game center* di dominasi oleh laki – laki, dan yang paling banyak remaja masih berseragam SMP – SMA. Mereka menghabiskan waktu hanya untuk duduk dan menghadap ke internet untuk bermain *game online*. Para remaja sering menghabiskan uang saku mereka hanya untuk *kongkow* bermain *game online* dan meminum segelas kopi. Tak jarang remaja di Dusun Jongkang juga memainkan *game online* didalam hapenya yang telah diunduh, sehingga banyak juga yang mengabaikan orang disekitarnya karena sibuk memainkan *game online*

“aku kalau ngegame biasanya di meteor itu lo mbak, pulang sekolah pulang kerumah habis itu baru kesana. Biasane sampek magrib itu mbak kadang juga dimarahin ibuk, tapi ya gimana ya mbk enakke mbk bisa kumpul sama temen tu. Kadang kalau belum ditelfon ibuk belum pulang mbak sampai habis magrib itu. Tapi kalo lagi gak punya uang itu mbak palingan cuma ngegame di hp mainan *COC* mbk, sama game yang ada dihp mbk”(wawancara GL dengan 10 maret 2016)

Remaja saat ini banyak yang melupakan waktu sholat, mereka lebih memilih untuk memainkan *game online*. Serta berani membantah kedua orang tua, sering meminta uang hanya untuk memuaskan nafsu untuk bermain *game online*. Terkadang sampai memakai uang SPP untuk main *game online*. Bahkan ada remaja yang berkelahi karena *game online*. Sehingga banyak remaja yang kurang menghargai orang lain. Karena waktunya dihabiskan di *game online*. Interaksi terhadap orang disekitarnya terkadang juga kurang (Dani, 2014:4).

Berdasarkan uraian diatas, muncul pertanyaan apakah ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *game online* dan interaksi sosial remaja terhadap kecerdasan emosi remaja. Oleh karena itu penulis merasa terdorong untuk mengkaji dan meneliti lebih lanjut mengenai hal

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan *game online* remaja di Dusun Jongkang ?
2. Bagaimana Interaksi Sosial remaja di Dusun Jongkang ?
3. Bagaimana kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang ?
4. Adakah pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang ?
5. Adakah pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang ?
6. Manakah variabel yang lebih dominan mempengaruhi kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan penggunaan *game online* remaja di Dusun Jongkang
2. Mendeskripsikan interaksi sosial remaja di Dusun Jongkang
3. Mendeskripsikan kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang
4. Membuktikan pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosi di Dusun Jongkang.
5. Membuktikan pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.
6. Membandingkan variabel yang lebih dominan mempengaruhi kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan disiplin ilmu terutama dalam pengembangan Pendidikan Agama Islam. Khususnya yang berkaitan dengan interaksi sosial dan pengembangan kecerdasan emosi. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pengetahuan tentang interaksi sosial serta kecerdasan emosi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat Dusun Jongkang, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi masyarakat luas dalam upaya membimbing remaja dan memotivasi remaja untuk menggali kecerdasan emosi remaja.
- b. Bagi orang tua, diharapkan mampu memahami dan memperhatikan proses perkembangan diri anak dari pengaruh *game online* serta tetap mendampingi anak-anaknya dalam perkembangan agamanya.
- c. Bagi remaja, agar menjadi pedoman untuk selalu berperilaku baik. Dan memahami akan kerugian yang didapat ketika bermain *game online* bagi masa depan remaja itu sendiri.

E. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, terdiri dari penjabaran latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI, terdiri dari penjabaran tinjauan pustaka, kerangka teori tentang *game online*, interaksi sosial dan kecerdasan emosi, kerangka pikir dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN, terdiri dari metode penelitian berupa pendekatan dan jenis penelitian, variabel dan definisi operasional, lokasi penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, serta teknik analisa data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, terdiri dari analisis deskriptif, hasil penelitian, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP, terdiri dari kesimpulan hasil penelitian, saran