

ABSTRAK

Sri Wahyuni NIM 2614.156 skripsi yang berjudul: **PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SANTRI DI MA SUMATERA THAWALIB PARABEK**, Program Studi **Bimbingan dan Konseling**, Fakultas **Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi tahun 2018.

Penelitian di MA Sumatera Thawalib Parabek ini dilatar belakangi oleh fenomena seperti santri terlihat cemas dan mudah marah jika tidak bermain *game*, ada juga santri yang begadang di tengah malam hanya untuk bermain *game* sehingga paginya terlambat datang ke sekolah dan mengantuk ketika proses belajar mengajar, serta adanya santri yang meminjam uang untuk memenuhi kebutuhan bermain *game* tersebut sehingga kehabisan uang untuk belanja yang dikirim oleh orang tuanya, sehingga orang tua menitipkan uang ke wali kelas, ada juga santri yang melalaikan tugasnya karena terus bermain *game* yang berakibat malas belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap besar pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosional santri di MA Sumatera Thawalib Parabek.

Penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Populasi adalah seluruh kelas XI MA Sumatera Thawalib Parabek dengan sampel 40 orang yang tergolong bermain *game online* yang berada di bawah asuhan orang tua. Alat pengumpulan data berupa angket. Teknik pengolahan data menggunakan *Statiscal Product and Service Solution (SPSS) versi 22*.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis diperoleh hasil bahwa pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosional santri di MA Sumatera Thawalib Parabek, diketahui bahwa F_{hitung} sebesar 35,442, sedangkan F_{tabel} sebesar 4,098, artinya $35,442 > 4,098$. Besarnya pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y diketahui nilai *R Square* sebesar 0,483 merupakan pengkuadratan dari nilai korelasi (*R*) 0,695. Nilai *R Square* adalah besar kontribusi variabel X (*Game Online*) terhadap variabel Y (kecerdasan emosional). Maka pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosional santri sebesar 48,3% sedangkan 51,7% dijelaskan oleh faktor lain. Jika siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan *game* maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol. Menggunakan atau memainkan *game* seperlunya saja atau sebagai hiburan saja. Orang tua mesti waspada dan mengurangi kebiasaan anak agar dampak buruk *game* tidak terus menerus mengganggu perkembangan anak serta sebelum memberikan fasilitas kepada anak, orang tua harus membuat kesepakatan terlebih dahulu.