

**PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DALAM MEDIA *GAME MOBILE*
LEGENDS TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA
FITK UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

M. Naufal alafi

NIM. 15110224



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
Juni, 2020**

**PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DALAM MEDIA *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA FITK
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata
Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

M. Naufal alafi

NIM. 15110224



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

Juni, 2020

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DALAM MEDIA *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA FITK UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh :
M. NAUFAL ALAFI (15110224)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 26 Juni 2020 dan dinyatakan
LULUS
serta diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar strata satu
Sarjana Pendidikan Islam (S.Pd)

Panitia Ujian

Tanda Tangan

Ketua Sidang

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 19571231 198603 1 028

Sekretaris Sidang

Dr. H. Triyo Supriyanto, S.Pd., M.Ag
NIP. 19700427 200003 1 001

Pembimbing,

Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag
NIP. 19691020 200604 1 001

Penguji Utama

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag
NIP. 19571231 198603 1 028

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DALAM MEDIA *GAME MOBILE LEGENDS* TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA
FITK UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

SKRIPSI

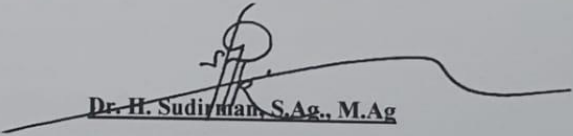
Oleh:

M. Naufal alafi

NIM. 15110224

Telah disetujui Pada Tanggal 1 Maret 2021

Dosen Pembimbing

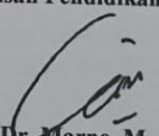


Dr. H. Sudiyatman, S.Ag., M.Ag

NIP. 19691020 200604 1 001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam



Dr. Marno, M. Ag

NIP. 19720822 200212 1 001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Luapan senandung puja dan puji syukur kehadiran Allah SWT
Shalawat bermahkotakan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi
Agung Nabi Muhammad SAW.

Karya ini dengan sepenuh hati saya persembahkan kepada kedua mutiara hidup
serta panutan saya yaitu Bapak Moch. Zuhdi dan Ibu Nur laili abidah.

Teruntuk Ayah dan Ibu, saya haturkan luapan ucapan terimakasih untuk
segalanya. Berkat do'a-do'a, dukungan, motivasi, dan jerih payah dari Ayah dan
Ibu, dalam mengiringi setiap langkah saya ketika menyusun skripsi dari awal
hingga akhirnya terselesaikan, dan yang mengantarkan putri kecilnya bisa sampai
pada titik ini.

Terimakasih sebanyak-banyaknya kepada Dosen Pembimbing Skripsi saya, Bapak
Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag sampai akhir proses Skripsi telah mampu
membimbing saya dengan sabar, telaten, dan telah banyak memberikan arahan-
arahan proses akademis terhadap Skripsi saya. Semoga Rahmat dan kasih sayang
Allah SWT senantiasa tercurahkan kepada beliau dan keluarga.

Terimakasih untuk Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan banyak Ilmu
kepada saya selama 4 tahun menimba Ilmu di Kampus Tercinta ini. Dan tidak
lupa kepada semua sahabat-sahabat saya khususnya anak PAI F dan banyak lagi
yang tidak mampu saya sebutkan satu-persatu karena keterbatasan penulis, yang
hingga saat ini masih memberikan arahan dalam proses penulisan skripsi dan tidak
jarang pula memberikan bantuan langsung.
Sekali lagi saya mengucapkan Terimakasih.

MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya: “Hai orang-orang yang Beriman, Jadikanlah Sabar dan Shalat sebagai Penolongmu, sesungguhnya Allah SWT bersama orang-orang yang Sabar.”

(Al-Qur’an. Al-Baqarah [2]: 153).¹

¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Terjemahan*, (Bandung: CV. Darus Sunnah, 2015)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : M. Naufal alafi

Malang, 13 Juni 2020

Lamp. : (Empat) 4 Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melaksanakan beberapa beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : M. Naufal alafi

NIM : 15110236

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing,

Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag

NIP. 19691020 200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kerjasama pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 13 Juni 2020

Yang membuat pernyataan,



M. Naufal alafi

NIM. 15110224

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”.

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Baginda Nabi Besar Muhammad SAW. yang telah membimbing umat manusia ke jalan yang diridhoi oleh Allah SWT. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi guna memperoleh gelar program Strata-1 di Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari dalam penyusunan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bapak Dr. H. Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. Marno, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag selaku dosen pembimbing yang selalu senantiasa memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan proposal.

5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmunya kepada penulis sejak berada di bangku kuliah.
6. Seluruh teman Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, khususnya teman-teman seperjuangan jurusan Pendidikan Agama Islam angkatan 2015 (PAI'15).

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan limpahan rahmat dan kebaikan oleh Allah SWT. Akhirnya, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat, dan menjadi khazanah dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Malang, 13 Juni 2020

M. Naufal Alafi

15110224

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	h	ط	=	Th	ه	=	W
خ	=	kh	ظ	=	Zh	و	=	H
د	=	d	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	dz	غ	=	Gh	ي	=	
ر	=	r	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = û

إِي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian	12
Tabel 3.1 Instrumen <i>Game Mobile Legends</i>	36
Tabel 3.2 Instumen Kecerdasan Emosional	37
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas <i>Game Mobile Legends</i>	42
Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosional	44
Tabel 3.5 Hasil Uji Reliabilitas <i>Game Mobile Legends</i>	48
Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional	49
Tabel 3.7 Kategorisasi Tingkat.....	53
Tabel 4.1 Uji Normalitas.....	67
Tabel 4.2 Model Summary.....	69
Tabel 4.3 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	70
Tabel 4.4 Hasil Analisis Norma Kategorisasi.....	71
Tabel 4.5 Hasil Norma Kategorisasi <i>Game Mobile Legends</i>	73
Tabel 4.6 Hasil Kategorisasi Kecerdasan Emosional.....	74
Tabel 4.7 F Hitung.....	75
Tabel 4.8 T Hitung	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	50
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Bukti Konsultasi
- Lampiran 2 : Angket Variabel *Game Mobile Legends*
- Lampiran 3 : Angket Variabel Kecerdasan Emosional
- Lampiran 4 : Hasil Uji Validitas *Game Mobile Legends*
- Lampiran 5 : Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosional
- Lampiran 6 : Hasil Uji Reliabilitas *Game Mobile Legends*
- Lampiran 7 : Hasil Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional
- Lampiran 8 : Hasil Uji Normalitas
- Lampiran 9 : Hasil Uji Regresi Linier Sederhana
- Lampiran 10 : Hasil Analisis Norma Kategorisasi
- Lampiran 11 : Biodata Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
ALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Hipotesis Penelitian	7

F. Ruang Lingkup Penelitian	8
G. Originalitas Penelitian	9
H. Definisi Operasional	14
I. Sistematika Pembahasan	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	18
A. Landasan Teori	18
1. Pembelajara Akidah Akhlak.....	18
2. <i>Game Mobile Legends</i>	26
a. Pengertian <i>Game</i>	26
b. <i>Game Mobile Legends</i>	29
3. Kecerdasan Emosional.....	31
a. Pengertian Kecerdasan Emosional	31
b. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional	34
c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional	38
B. Kerangka Berfikir	39
BAB III METOLOGI PENELITIAN	40
A. Lokasi Penelitian	40
B. Pendekatan dan Jenis Penelitian	41
C. Variabel Penelitian	41
D. Populasi dan Sampel	42
E. Data dan Sumber Data	44
F. Instrumen Penelitian	45
G. Teknik Pengumpulan Data	46

H. Uji Validitas dan Reliabilitas	48
I. Analisis Data	59
J. Prosedur Penelitian	63
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	63
A. Paparan Data	63
1. Identitas Universitas	65
2. Latar Belakang Universitas	66
3. Visi dan Misi	70
4. Tujuan.....	71
5. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Prodi PAI	72
6. Waktu dan Tempat Penelitian	74
B. Hasil Penelitian	75
1. Hasil Uji Normalitas	75
2. Hasil Uji Regresi Linieritas Sderhana	76
3. Hasil Analisis Norma Katgorisasi	79
4. Hasil Uji Nilai F Hitun dan T Hitung	82
BAB V PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	86
A. <i>Game Mobile Legends</i> dikalangan Mahasiswa PAI 2015	86
B. Pengaruh <i>Game Mobile Legends</i> Terhadap kecerdasan Emosional Mahasiswa PAI 2015	87
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91

DAFTAR RUJUKAN 93

LAMPIRAN-LAMPIRAN

ABSTRAK

Alafi, Muhammad Naufal. 2020. Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr.H. Sudirman, S.Ag., M.Ag

Kata Kunci: *Game Mobile Legends*, Kecerdasan Emosional

Game Mobile Legends adalah satu dari berbagai *game* global yang saat ini menjadi sebuah *trend* dikalangan mahasiswa. Kehadiran *game Mobile Legends* ini memberikan warna baru bagi kehidupan pergaulan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh *game Mobile Legends* tersebut terhadap kecerdasan emosional mahasiswa FITK khususnya mahasiswa jurusan PAI angkatan 2015 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini menggunakan Metode Kuantitatif.

Pengambilan sampel menggunakan Teknik *Simple Random Sampling* dengan mengambil sampel sebanyak 37 mahasiswa dari kelas PAI A hingga kelas PAI F di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Dengan menggunakan satu Variabel Bebas yaitu *Game Mobile Legends* dan satu Variabel Terikat yaitu Kecerdasan Emosional. Dalam pengumpulan data menggunakan metode skala yang dianalisis menggunakan *SPSS 20.00 for Windows*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *game Mobile Legends* pada mahasiswa PAI 2015 adalah sebanyak 0% pada kategori baik, 78% pada kategori cukup, dan 22% pada kategori kurang. Kemudian Tingkat Kecerdasan Emosional pada mahasiswa PAI 2015 adalah sebanyak 0% pada kategori baik, 78% pada kategori cukup, dan 22% pada kategori kurang. Dalam pengambilan keputusan dengan menggunakan uji Regresi Linier Sederhana yang menunjukkan adanya pengaruh yang Signifikan antara *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional pada subjek yang ditunjukkan dengan nilai Nilai Probabilitas Signifikan sebesar $0,000 < 0,05$. Dan juga mengambil keputusan dengan nilai F hitung dan T hitung yang menunjukkan bahwa *Game Mobile Legends* berpengaruh terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa.

ABSTRACT

Alafi, Muhammad Naufal. 2020. The Effect of Mobile Legends Game on the Emotional Intelligence of FITK UIN Students Maulana Malik Ibrahim Malang. Thesis, Department of Islamic Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Thesis Advisor: Dr.H. Sudirman, S.Ag., M.Ag

Keywords: *Mobile Legends Game, Emotional Intelligence*

The Mobile Legends game is one of a variety of global games that is currently a trend among students. The presence of this Mobile Legends game gives a new color to the social life of students. This study aims to determine how much the level of influence of the Mobile Legends game on the emotional intelligence of FITK students, especially students of the PAI majors 2015 UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

This research uses quantitative methods. Sampling using Simple Random Sampling Technique by taking a sample of 37 students from PAI A class to PAI F class at UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. By using one independent variable, Mobile Game Legends and one bound variable, Emotional Intelligence. In data collection using a scale method that is analyzed using SPSS 20.00 for Windows.

The results of this study indicate that the level of Mobile Legends games for PAI 2015 students is 0% in the good category, 78% in the moderate category, and 22% in the poor category. Then the level of Emotional Intelligence in PAI 2015 students was 0% in the good category, 78% in the moderate category, and 22% in the poor category. In making decisions using the Simple Linear Regression test which shows a significant influence between the Mobile Legends Game with Emotional Intelligence on the subject indicated by a Significant Probability Value of $0,000 < 0.05$. And also take decisions with the calculated F value and T arithmetic which shows that the Mobile Legends Game has an effect on Student Emotional Intelligence.

مستخلص البحث

آلاف، نوفل. 2020. تأثير اللعب mobile legends لذكاء إنفعالي طلاب كلية التربية والتعليم جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. الدكتوراة الحاج سودير من الماجستير.

الكلمات الإشارية: اللعب mobile legends، ذكاء إنفعالي

اللعب mobile legends هو إحدى من الألعاب العامة تكون جذابة على الطلاب الآن. حضور اللعب mobile legends يعطي ألوان جديد في حياة الطلاب. يهدف هذا البحث إلى معرفة مدى تأثير اللعب mobile legends لذكاء إنفعالي طلاب كلية التربية والتعليم خاصة قسم التربية الإسلامية جيل 2015 جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. استخدام الباحث منهجية البحث كمي.

وأخذ الباحث مجتمع البحث بطريقة simple random sampling بعدد 37 الطلاب من فصل التربية الإسلامية أحتّى فصل التربية الإسلامية ف في جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. أما المتغير المستقل هو اللعب mobile legends والمتغير التابع هو ذكاء إنفعالي. استخدام الباحث أسلوب جمع البيانات بطريقة المقياس التي تحليل ب *spss 20.00 for windows*.

وكانت نتائج البحث تدل على نالوا درجة الطلاب التربية الإسلامية في اللعب mobile legends هي نتيجة 0% في مستوى جيد و 78% في مستوى مقبول و 22% في مستوى ضعيف. ودرجة الذكاء الإنفعالي لطلاب التربية الإسلامية 2015 هي 0% في مستوى جيد و 78% في مستوى مقبول و 22% في مستوى ضعيف. أما يأخذ الفتوى باستخدام إختبار انحدار بسيط الذي يدل على تأثير كبير بين اللعب mobile legends والذكاء الإنفعالي في عينة البحث بدرجة الإحتمال مقبول بعدد $0,000 < 0,05$. ويأخذ الباحث الفتوى بدرجة ف الإحصائي و ت الإحصائي تدل على أن اللعب mobile legends تأثير لذكاء إنفعالي الطلاب.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mahasiswa adalah sebutan bagi orang yang sedang menempuh pendidikan dan pembelajaran dalam tataran perguruan tinggi yang terdiri atas sekolah tinggi, akademis, dan yang paling umum adalah universitas. Pengetahuan baru, pola pikir dan mengambil sikap dalam berbagai kondisi adalah hal baru yang sedang dipelajari oleh mahasiswa. Dengan slogan khasnya “agen perubahan”, mahasiswa diberatkan oleh harapan masyarakat untuk dapat mengubah kondisi agar lebih baik. Selain slogan itu, mahasiswa juga terikat oleh nilai sikap berupa visi perguruan tinggi di seluruh Indonesia. Yaitu Tri Dharma Perguruan Tinggi. Isi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah: *pertama*, pendidikan dan pengajaran, *kedua*, penelitian dan pengembangan dan *ketiga* adalah pengabdian kepada masyarakat.²

Tuntutan setiap perguruan tinggi untuk mencetak insan kritis yang akademis, membuat perguruan tinggi berusaha mewujudkannya. Namun, faktanya kini perguruan tinggi telah mengalami degradasi dalam mencetak insan kritis yang akademis. Hal ini dibuktikan dengan tindakan-tindakan mahasiswa yang jauh dari mencerminkan seorang yang akademisi. Mulai

² Dwi Siswoyo, *Ilmu Pendidikan* (Yogyakarta: UNY Pers, 2007), hlm.121.

dari membuang sampah yang tidak pada tempatnya, hingga kecanduan bermain game online.

Pada zaman modern sekarang ini, dunia tengah dilanda perkembangan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah internet. Seiring dengan perkembangan jaman teknologi internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan *video game* dengan menggunakan jaringan internet tersebut dikenal sebagai *game online*.

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tidak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (*multiplayer*). Pada jaringan komputer yang berdekatan (*Local Area Network*). Kini pemain game sudah dapat bermain dengan pemain-pemain lain dari tempat yang berbeda, bahkan antar bangsa dan antar negara. Berbagai game yang tersambung dengan jaringan internet (online games) ini ternyata lebih banyak diminati dan mempunyai penggemar luar biasa banyak. Jika kita melihat di tempat-tempat persewaan game (game centre), maka kita akan menemukan tempat-tempat yang tidak pernah sepi, siang ataupun malam dari para penggemar game. Bahkan pada jam-jam tertentu terdapat banyak user yang rela mengantri.

Game online sendiri tidak pernah lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, karena game tersebut mempunyai spesifikasi yang harus dimiliki komputer maupun jaringannya. Istilah game disini merupakan permainan elektronik yang menggunakan media komputer atau mesin-mesin konsol. Industri game juga sudah merambah ke berbagai negara di dunia termasuk negara-negara berkembang. *Game* mulai populer ke seluruh dunia dimulai dengan populernya berbagai game di Amerika pada era 70-an dan mulai berkembang ke berbagai negara di awal tahun 80-an. Di Indonesia Menurut Ligagame, *game online* muncul pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*.

Game online kini juga memiliki banyak *genre* mulai dari *RPG* (*Role Playing Game*), *puzzle*, hingga *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*).³ *Game* dengan *genre MOBA* ini cukup populer saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus dalam satu waktu. Dan biasanya dalam permainan akan dibagi menjadi dua tim yang akan bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan dapat diraih jika tim dapat menghancurkan bangunan tertentu milik lawan.

Salah satu *game MOBA* tersebut adalah *Mobile Legends*. *Game* ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut *hero* dari daftar *hero* yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama

³ Harsan Alif, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Media Kita, 2011), hlm.40.

lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

Game Mobile Legends saat ini menjadi salah satu *game* yang sedang naik daun, bersaing dengan *Arena of Valor* dan *game MOBA* Android lainnya. Namun, dengan *gameplay* yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal *MOBA* membuat *Mobile Legends* menjadi lebih populer dan lebih diminati di banding *game MOBA* lainnya. *Game* ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata.

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari kalangan mahasiswa UIN Maulanan Malik Ibrahim Malang yang tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya. Dan dari berbagai macam gerak-gerik mahasiswa tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah kecanduan *game online Mobile Legends*. *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans (COC)* yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu *game COC* mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang beralih ke *game online Mobile Legends*. *Game* ini adalah salah satu dari sekian banyak permainan android yang menggiurkan mahasiswa untuk mengurungkan niatnya membaca buku dan mencari pengalaman yang membentuk karakter.

Fenomena inilah yang melatarbelakangi munculnya ide peneliti untuk melakukan kajian terhadap kecanduan *game Mobile Legends* di kalangan mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Adapun mahasiswa FITK yang saya teliti adalah mahasiswa angkatan 2015 program studi pendidikan agama islam (PAI), penelitian ini saya beri judul “Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan diatas, masalah yang diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Pembelajaran Akidah Akhlak di Kalangan Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ?
2. Bagaimana Media *Game Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ?
3. Bagaimana Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Media *Game Mobile Legend* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas maka tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Untuk Mengetahui Pembelajaran Akidah Akhlak di Kalangan Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Untuk Mengetahui Media *Game Mobile Legends* di Kalangan Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Untuk Mengetahui Pembelajaran Akidah Akhlak dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

D. Manfaat Penelitian

Kegunaan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan serta pengalaman penulis terkait dengan Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim dan juga sebagai kontribusi dalam pengembangan pemikiran pendidikan Islam di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang pada khususnya dan dunia pendidikan Islam pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Lembaga

Bagi lembaga pendidikan, diharapkan adanya penelitian ini bisa dijadikan sebagai sumbangan atau informasi tentang adanya Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional

Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang . Sehingga peserta didik pada lembaga pendidikan tersebut memiliki tingkat kecerdasan emosional dan kemampuan bersosial dengan baik.

b. Bagi Pembaca

Menambah pengetahuan dan wawasan pembaca dalam memahami pentingnya Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, serta dapat menjadi referensi referensi kepustakaan bagi penelitian-penelitian selanjutnya.

c. Bagi Penulis

Sebagai suatu pengalaman yang sangat berharga dan pelajaran dalam menerapkan ilmu yang telah didapat penulis selama menempuh studi dikampus ini dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan agama Islam.

d. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Malang

Sebagai masukan terhadap adanya Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang , selain itu penelitian ini juga berguna untuk memberi informasi tentang hasil penelitian penulis.

E. Hipotesis Penelitian

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

jawaban yang telah diberikan baru didasarkan atas teori-teori yang relevan, serta belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴

Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis nol atau *null hypotheses* (Ho), yang menyatakan bahwasannya tidak ada pengaruh yang signifikan antara *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (Ha), yang menyatakan bahwasannya ada pengaruh yang signifikan antara *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Adapun hipotesis yang diterima dari penelitian ini adalah hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (Ha), yang menyatakan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara *Game Mobile Legends* dengan kecerdasan emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Artinya semakin *intens* mahasiswa bermain *game mobile legends* maka semakin tinggi pula tingkat kecerdasan emosional mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini dibatasi dengan hanya membahas korelasi terkait dengan hal-hal sebagai berikut:

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 96

1. Korelasi yang diteliti adalah terkait korelasi antara Game Mobile Legends dengan Kecerdasan Emosional mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang .
2. Penelitian ini dilakukan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan menganalisis intensitas Game Mobile Legends serta tingkat Kecerdasan Emosional mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Pada penelitian ini, peneliti akan mengamati Kecerdasan Emosional mahasiswa yang bermain *Game Mobile Legends*.

Pada penelitian ini, objek yang akan dibuat penelitian adalah Mahasiswa FITK Jurusan PAI angkatan 2015 di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

G. Originalitas Penelitian

Skripsi dengan judul “Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta” yang ditulis oleh Ahmad Asrori, mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta tahun 2009. Skripsi dengan metode penelitian kuantitatif ini membahas tentang hubungan antara kecerdasan emosi dengan penyesuaian sosial serta hubungan antara interaksi teman sebaya dengan penyesuaian sosial. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan hasil yang signifikan, bahwa kecerdasan emosi dan interaksi teman sebaya secara bersama sama memiliki hubungan dengan penyesuaian sosial, yang ditunjukkan dengan $R=0,692$ atau 69,2 % yang artinya masih ada 30,8 % faktor lain yang mempengaruhi penyesuaian sosial.

Syamsul Arifin tahun 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang dengan judul “ Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphonedan Fasilitas Belajar Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 6 Malang”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan dengan menggunakan analisis deskriptif dan analisis linier berganda. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pemanfaatan gadget smartphone dan fasilitas sekolah secara parsial dan simultan berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas XI SMA Negeri 6 Malang.

Skripsi dengan judul “Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Wachid Hasyim Surabaya” yang ditulis oleh Datsratul Chubba, mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2007. Skripsi yang menggunakan metode penelitian kuantitatif ini membahas tentang ada tidaknya hubungan antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar siswa-siswi. Hasil penelitian berdasarkan uji korelasi yang didapat adalah 0,226 dengan nilai probabilitas 0,049 yang membuktikan adanya hubungan signifikan /positif antara kecerdasan emosional dengan prestasi belajar siswa. Namun tidak kuat ataupun rendah sehingga dapat dikatakan mendukung fakta yang tampak dari lokasi penelitian yang berbalik arah dengan hasil analisis data.

Skripsi dengan judul “Hubungan Kecerdasan Emosional terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan” yang ditulis oleh Khozinatun

Masfufah, mahasiswi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta tahun 2014. Skripsi ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yang membahas tentang sejauh mana siswa dapat meningkatkan kecerdasan emosional guna meningkatkan akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikan korelasi = 0,004. karena $\text{sig.} < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional memiliki hubungan dengan akhlak dan memiliki hubungan yang positif dan sedang dengan nilai sebesar 0,419.⁵

Eliza Silviana tahun 2015 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ), dan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 di SMA Laboratorium UM. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa (1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan smartphone terhadap hasil belajar sebesar 22,4%, (2) Terdapat pengaruh kecerdasan intelektual terhadap hasil belajar sebesar 25,0%, (3) Terdapat pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar sebesar 21,9%. Dari ketiga variabel mempunyai sumbangan efektif sebesar 69,3% terhadap variabel hasil belajar.

Berdasarkan penelitian yang telah dipaparkan di atas, ada perbedaan dengan judul yang peneliti kemukakan, baik dari subyek penelitian maupun hasil yang dicapai. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat dari tabel di bawah ini:

⁵ Khozinatun Masfufah “Hubungan Kecerdasan Emosional terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan”, *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014, hlm. 79

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

NO	Nama Peneliti, Judul, Bentuk, Penerbit, dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Ahmad Asrori "Hubungan Kecerdasan Emosi dan Interaksi Teman Sebaya dengan Penyesuaian Sosial pada Siswa Kelas VIII Program Akselerasi di SMP Negeri 9 Surakarta", <i>Skripsi</i> , Fakultas Kedokteran Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2009	a. Meneliti tentang ada tidaknya korelasi antara kecerdasan emosional dengan kemampuan sosial	a. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas VIII program Akselerasi b. Objeknya adalah di SMP Surakarta c. Terdapat 3 variabel yaitu kecerdasan emosi, Interaksi teman sebaya, dan penyesuaian social	Berdasarkan penelitian terdahulu, maka penelitian ini akan menjadi penemuan baru yang dapat dijadikan alternative untuk mengatasi permasalahan yang terjadi saat ini, karena penelitian terdahulu berbeda dengan penelitian ini dari tempat penelitian maupun variable yang diteliti. Tempat yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Universitas Islam Negeri
2.	Syamsul Arifin. Pengaruh Pemanfaatan Gadget Smartphonedan Fasilitas Belajar Sekolah Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas XI SMA Negri 6 Malang. <i>Skrpsi</i> . Fakultas Ekonomi Universitas Negri Malang. 2015	a. Mengkaji tentang kecerdasan emosional b. Penggunaan smartphone	a. Fasilitas belajar sebagai variable bebas b. Mata pelajaran ekonomi	
3.	Datsratul Chubba "Hubungan	a. Meneliti tentang ada tidaknya	a. Penelitian disini menggunakan	

	<p>antara Kecerdasan Emosional dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA Wachid Hasyim Surabaya”, <i>Skripsi</i>, Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2007</p>	<p>sebuah korelasi b. Mengkaji tentang kecerdasan emosional</p>	<p>prestasi belajar sebagai perbandingan korelasi b. Objek penelitiannya disekolah jenjang menengah ke atas</p>	<p>Malang. Variable yang akan di teliti adalah aplikasi game Mobile Legends sebagai variable X dan kecerdasan emosional sebagai variable Y. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan emosional mahasiswa FITK di Uneversitas Islam Negeri Kota Malang.</p>
4.	<p>Khozinatun Masfufah “Hubungan Kecerdasan Emosional terhadap Akhlak Siswa SMP Negeri 3 Tangerang Selatan”, <i>Skripsi</i>, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif</p>	<p>a. Meneliti tentang ada tidaknya sebuah korelasi b. Mengkaji tentang kecerdasan emosional</p>	<p>a. Objek penelitiannya di sekolah jenjang menengah pertama b. membahas tentang akhlak secara khusus yakni bagaimana para siswa berinteraksi sosial dengan baik dan sopan</p>	

	Hidayatullah Jakarta, 2014			
5.	Eliza Silviana. Pengaruh Pemanfaatan Smartphone, Kecerdasan Intelektual (IQ), dan Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPS 2 di SMA Lboratorium UM. Skripsi. Fakultas Ekonomi Universitas Negri Malang. 2015	a. Penggunaan smartphone b. Membahas tentang Kecerdasan emosional (EQ)	a. Hasil belajar sebagai variable terikat	

H. Definisi Operasional

Untuk memperjelas gambaran tentang permasalahan yang terkandung dalam konsep penelitian maka diperlukan penjelasan makna yang ditimbulkannya.

1. Game Online

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media

visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.⁶

Game Mobile Legends adalah salah satu *game* yang sedang naik daun, bersaing dengan *Arena of Valor* dan *game MOBA* Android lainnya. Namun, dengan *gameplay* yang mudah dan tampilan yang lebih menarik dan mudah dipahami bagi para pemain yang baru mengenal *MOBA* membuat *Mobile Legends* menjadi lebih populer dan lebih diminati di banding *game MOBA* lainnya. *Game* ini juga bukan lagi hanya untuk hiburan semata.

2. Kecerdasan

Kecerdasan adalah perihal cerdas, kesempurnaan akal budi manusia. Menurut KBBI, kecerdasan bisa diartikan sebagai sempurna perkembangan akal budi seseorang manusia untuk berfikir, mengerti, tajam pikiran, dan sempurna pertumbuhan tubuhnya.⁷

3. Kecerdasan Emosional

Kecerdasan Emosional adalah kemampuan seseorang untuk menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain di sekitarnya. Rincinya ketika seseorang mampu menyadari dan mengelola emosi diri sendiri, memiliki kepekaan atas emosi orang lain, mampu merespon dan bernegosiasi dengan orang lain secara emosional.

⁶ Melwin Syafrizal. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta, andi. 2005, hlm 1.

⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*

I. Sistematika Pembahasan

Agar dapat memahami penulisan pada penelitian ini dengan mudah sesuai tata urutan pembahasannya, maka peneliti mencantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab Pertama Pendahuluan, yang akan dibahas pada bab pertama ini diantaranya adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, serta sistematika pembahasan.

Bab Kedua Kajian Pustaka, pada bab ini berisikan landasan teori yang mencakup tentang tinjauan game online , game mobile legends, tingkat kecerdasan emosional, serta korelasi antara pengaruh game mobile legends dengan kecerdasan emosional mahasiswa . Pada bab ini juga akan disertakan adanya kerangka berfikir.

Bab Ketiga Metode Penelitian, unsur terpenting dalam sebuah penulisan penelitian terletak pada bab ini, karena jika metode penelitian yang sudah ditetapkan oleh standar penelitian ini dibuat patokan, maka alur penulisan pada penelitian ini akan terarah secara sistematis. Yang akan dibahas pada bab metode penelitian kuantitatif ini diantaranya adalah lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reliabilitas, analisis data, serta prosedur penelitian.

Bab Keempat Hasil Penelitian, yang mencakup paparan data dan temuan penelitian. Pada bab ini akan disajikan uraian yang terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik yang sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data. Pada bab ini, laporan terkait hasil penelitian yang diperoleh terbagi menjadi dua bagian, diantaranya adalah uraian tentang karakteristik variabel dan uraian tentang hasil pengujian hipotesis.

Bab Kelima Pembahasan Hasil Penelitian, yang akan dibahas pada bab ini adalah analisis temuan-temuan penelitian yang telah dipaparkan pada bab 4 sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah.

Bab Keenam Penutup, pada bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan teori

1. Akidah Akhlak

a. Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak ini merupakan cabang dari Pendidikan Agama Islam. Menurut Zakiyah Darajat Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Kemudian menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁸ Adapun pengertian pembelajaran adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup yang belajar. Pembelajaran dalam proses pendidikan adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ruang lingkup pembelajaran dapat terjadi pada setiap waktu, keadaan, tempat atau lingkungan dan cakupan materi termasuk dalam hal ini mata pelajaran akidah akhlak yang diajarkan.⁹ Kata “akidah” berasal dari bahasa arab, yang berarti

⁸ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 130.

⁹ M. hidayat Ginanjar, *Pembelajaran Akidah Akhlak dan Korelasinya dengan Peningkatan AhlakAl-Karimah Peserta Didik*(Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam Vol. 06 No.12, Juli 2017),7.

“*ma’uqida’alaihi al-qolb wa al-dlomir*”,¹⁰ yakni sesuatu yang ditetapkan diyakini oleh hati dan perasaan (hati nurani); dan berarti “*matadayyana bihi alinsan wa i’tiqoduhu*” yakni sesuatu yang dipegangi dan diyakini(kebenarannya) oleh manusia. Aqidah dilihat dari segi bahasa berarti “ikatan”. Aqidah seseorang, artinya “ikatan seseorang dengan sesuatu”. Kata aqidah juga berasal dari bahasa Arab yaitu *Aqoda- ya’qudu-aqidatan*.¹¹ Akidah merupakan perbuatan hati, yaitu kepercayaan hati dan pbenarannya kepada sesuatu. Ada juga ahli yang mendefinisikan bahwa aqidah ialah kesimpulan pandangan atau kesimpulan ajaran yang diyakini oleh hati seseorang.¹² Dengan demikian secara etimologis, akidah adalah kepercayaan atau keyakinan yang benar menetap dan melekat dihati manusia.

Secara terminologi menurut Hasan Al-Bana, *aqoid* bentuk jamak dari aqidah adalah beberapa perkara wajib yang diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, yang menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan.¹³ Sedangkan menurut Abu Bakar Jabir al-Jaziry

¹⁰ Lowis Ma’luf, *Al-Munjid Fil al-Lughah wa al-Alam*, (Beirut-Lebanon: Al Maktabah Al Syarqiyah, 1986), 519.

¹¹ Taufik Yunansyah, *Buku Akidah Akhlak Cetakan Pertama*, (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2006), 3.

¹² M. hidayat Ginanjar, *Pembelajaran Akidah Akhlak dan Korelasinya dengan Peningkatan Ahlak Al-Karimah Peserta Didik*(Bogor: Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam Vol. 06 No.12, Juli 2017),.7.

¹³ Ali Abdul Halim Mahmud, *Akhlaq Mulia*,(Jakarta : Gema Insani, 2004), 55.

sebagaimana dikutip Yunahar Ilyas mengatakan ‘aqidah’ adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran itu di patrikan (oleh manusia) di dalam hati serta diyakini kesahihannya secara pasti dan ditolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu.¹⁴ Mukminin menggambarkan ciri-ciri Akidah Islam sebagai berikut:

- 1) Akidah didasarkan pada keyakinan hati, tidak dengan serba rasional, sebab ada masalah tertentu yang tidak rasional dalam akidah;
- 2) Akidah Islam sesuai dengan fitroh manusia sehingga pelaksanaan Akidah menimbulkan ketenangan dan ketrentaman;
- 3) Akidah Islam di asumsikan sebagai perjanjian yang kokoh, maka dalam pelaksanaannya akidah harus penuh dengan keyakinan tanpa disertai dengan kebimbangan dan keraguan;
- 4) Akidah Islam tidak hanya diyakini lebih lanjut perlu pengucapan dengan kalimat “thaiyibah” dan diamalkan dengan perbuatan yang baik;
- 5) Keyakinan dalam akidah Islam meupakan masalah yang seempiris, maka dalil yang digunakan dalam

¹⁴ Yunahar Ilyas, *Kuliah Aqidah Islam, Cet. XIV*, (Yogyakarta: LPPI (Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam), 2011), 1.

pencarian kebenaran tidak hanya berdasarkan indra dan kemampuan manusia melainkan membutuhkan usaha yang dibawa oleh Rasul Allah SAW;¹⁵

Pada konteks ini yang dimaksud Akidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah yang dipatrikan di dalam hati serta diyakini kesahihan dan keberadaannya secara pasti dengan menolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran tersebut. Dengan kata lain, akidah adalah hal-hal yang diyakini kebenarannya oleh jiwa, mendatangkan ketentraman hati, menjadi keyakinan yang kokoh yang tidak bercampur sedikitpun dengan keragu-raguan. Hal ini dikarenakan akidah mengandung pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya.

Sedangkan kata “akhlak” (Bahasa Arab) merupakan bentuk jamak dari kata “*khuluq*” yang berarti tabiat, budi pekerti, kebiasaan.¹⁶

Menurut Bahasa Yunani istilah Akhlak dipengaruhi istilah Ethos, atau Ethios atau etika (tanpa memakai huruf H) yang mengandung arti etika yang bermakna usaha manusia untuk

¹⁵ Muhaemin et al. *Kawasan dan Wawasan Study Islam*, (Jakarta: Kencana Wardana Media, 2005), 2.

¹⁶ Ahmad Warson Munawir, *Al-Munawir Kamus Arab Indonesia*, (Yogyakarta: PP AIMunawir, 1984), 364.

memakai akal budi dan daya pikirnya untuk memecahkan masalah bagaimana ia harus hidup kalau ia mau menjadi baik. Dan etika itu adalah sebuah ilmu bukan sebuah ajaran.¹⁷

Adapun banyak pengertian lain dari beberapa ahli diantaranya:

- a. Ibnu Maskwaihi memberikan pengertian akhlak sebagaimana yang dikutip oleh Humaidi Tatapangarsa, Akhlak adalah keadaan jiwa seseorang yang mendorongnya melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan pikiran terlebih dahulu.¹⁸
- b. Farid Ma'ruf sebagaimana dikutip oleh Zahrudin dan Hasanudin Sinaga mengatakan bahwa Akhlak adalah kehendak jiwa manusia yang menimbulkan perbuatan dengan mudah karena kebiasaan, tanpa memerlukan pertimbangan pikiran terlebih dahulu.¹⁹

Adapun pengertian Akhlak dari Djazuli dalam bukunya

¹⁷ Zahrudin A R dan Hasanudin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 2-3.

¹⁸ Humaidi tatapangarsa, *Pengantar Kuliah Akhlak*, (Surabaya: Bina ilmu, 1984), 14.

¹⁹ Zahrudin A R dan Hasanudin Sinaga, *Pengantar Studi Akhlak*, 6.

yang berjudul Akhlak Dasar Islam menyatakan bahwa:

- a. Akhlak yang baik harus ditanamkan kepada diri manusia supaya manusia mempunyai kepercayaan yang teguh dan kepribadian yang kuat.
- b. Sifat-sifat terpuji atau akhlak yang baik merupakan latihan bagi pembentukan sikap sehari-hari, sifat-sifat ini banyak dibicarakan dan berhubungan dengan rukun islam an ibadah seperti sholat, puasa, zakat, dan shodaqoh.²⁰

Dari beberapa pengertian tentang akhlak tersebut mempunyai pengertian dan tujuan yang sama yakni akhlak adalah kehendak yang tetap dalam jiwa manusia yang mendorong untuk melakukan perbuatan- perbuatan dengan mudah. Jadi akhlak adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian sehingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran.

Aqidah dan Akhlak mempunyai hubungan yang sangat erat. Aqidah merupakan akar atau pokok Agama, sedangkan Akhlak merupakan sikap hidup atau kepribadian manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya yang dilandasi oleh Aqidah yang kokoh. Dengan kata lain, Akhlak merupakan manifestasi

²⁰ Dzajuli, *Akhlak Dasar Islam*, (Malang: Tunggal Murni, 1982), 29-30.

dari keimanan (Aqidah).

Dengan demikian dapat disimpulkan pengertian mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu suatu ilmu yang memberikan pengetahuan, pemahaman dan penghayatan tentang keyakinan seseorang yang melekat dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, untuk selanjutnya dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata. Pemberian mata pelajaran akidah akhlak sangat penting diberikan di sekolah. Yakni sebagai bagian integral dari pendidikan Agama Islam, meskipun memang bukan satu- satunya faktor dalam pembentukan watak dan kepribadian siswa, tetapi secara substansial mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan akhlkaul karimah alam kehidupan sehari-hari.

Oleh karena itu setelah mempelajari materi yang ada di dalam mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan siswa dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai satu pedoman kehidupannya. Dari uraian diatas karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak lebih menekankan pada pengetahuan, pemahaman serta perwujudan keyakinan dalam bentuk sikap siswa, baik perkataan atau perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Dasar Akidah Akhlak

Mengenai pokok-pokok atau kandungan akidah Islam, antara lain disebutkan dalam Al Quran surat Al Baqarah ayat 258 sebagai berikut:

أَمَّنَ الرَّسُولُ بِمَا أُنزِلَ إِلَيْهِ مِنْ رَبِّهِ وَالْمُؤْمِنُونَ كُلٌّ آمَنَ بِاللَّهِ
وَمَلَائِكَتِهِ وَكُتُبِهِ وَرُسُلِهِ لَا نُفَرِّقُ بَيْنَ أَحَدٍ مِنْ رُسُلِهِ وَقَالُوا
سَمِعْنَا وَأَطَعْنَا غُفْرَانَكَ رَبَّنَا وَإِلَيْكَ الْمَصِيرُ

“Rasul (Muhammad) beriman kepada apa yang diturunkan kepadanya. (Al Quran) dari Tuhannya, demikian pula orang-orang yang beriman. Semua beriman kepada Allah, malaikat-malaikat-Nya, kitab-kitab-Nya, dan rasul-rasul-Nya. (Mereka berkata), “Kami tidak membedakan seseorangpun dari rasul-rasul-Nya”. “Dan mereka berkata, Kami dan kami taat. Ampunilah kami Ya Tuhan kami, dan kepada-Mu tempat (kami) kembali.”(Al-Qur’an, Al Baqarah [2] : 285).²¹

Dasar Akhlak Allah SWT telah menunjukkan tentang gambaran dasar-dasar akhlak yang mulia, sebagaimana yang tertera dalam firman-Nya, yaitu QS Al A’raf ayat 199:

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ

“Jadilah pemaaf dan suruhlah orang mengerjakan yang ma’ruf, serta jangan pedulikan orang-orang yang booh”. (Al-Qur’an, Al A’raf [7]: 199)²²

²¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Terjemahan*, (Bandung: CV. Darus Sunnah, 2015)

²² Departemen Agama RI, *Al-Qur’an Terjemahan*, (Bandung: CV. Darus Sunnah, 2015)

Akhlak merupakan satu hak yang sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu umat Islam. Hal ini didasarkan atas dari Rasulullah SAW yang begitu berakhlak mulia dan kita sebagai umatnya sudah selayaknya memiliki akhlak ini.

Jadi, Dasar Akidah Akhlak adalah Al Quran dan Hadits. Di dalam Al Quran banyak disebutkan pokok-pokok akidah akhlak seperti cara-cara dan sifat Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, hari kiamat, surga dan neraka. Keduanya hingga sekarang masih terjaga, kecuali Sunnah Nabi yang memang dalam perkembangannya banyak ditemukan hadits-hadits yang dhaif. Melalui kedua sumber inilah kita dapat memahami dasar-dasar akidah akhlak.

2. Game Mobile Legends

a. Pengertian Game

Abad ke 20, teknologi radio, tv dan komputer memegang peran untuk pengumpulan, dan media distribusi informasi. Abad ke-21 ini, di mana teknologi jaringan komputer global mampu menjangkau seluruh wilayah dunia, pengembangan sistem dan teknologi yang digunakan, penyebaran informasi melalui media internet, peluncuran satelit-satelit komunikasi dan perangkat komunikasi wireless/selular, menandai awal abad millenium.²³

²³ Melwin Syafrizal. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta, andi. 2005, hlm 1.

Dunia saat ini tengah dilanda perkembangan dan kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Bidang ini paling banyak menarik perhatian, karena yang ditunjukkan sangat nyata pengaruhnya pada kehidupan manusia yang terus berkembang sejalan dengan tantangan jaman. Perkembangan ilmu pengetahuan diakui telah banyak memberikan jasa yang sangat besar kepada umat manusia dalam bentuk sumbangan-sumbangan berupa kemajuan teknologi.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia. Salah satu produk manusia tersebut adalah internet.²⁴

Game online adalah salah satu hasil dari perkembangan internet. *Game online* merupakan suatu bentuk game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang melibatkan banyak pemain didalamnya, dimana pemain ini membutuhkan jaringan internet.

Menurut bahasa Indonesia “*Game*” berarti “permainan”. Permainan yang dimaksud dalam game juga merujuk pada

²⁴ Internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan komputer lokal atau LAN menjadi jaringan global atau WAN *Pengantar Teknologi Informasi*, hlm 336.

pengertian sebagai “kelincahan intelektual” (*Intellectual Playability*). Sementara kata “*game*” bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana game itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.²⁵ Jadi, bermain game adalah suatu proses “fine tuning” (atau penyamaan frekuensi) dari logika berpikir kita dengan logika berpikir aplikasi komputer yang canggih tadi. Pada saat bersamaan, game juga secara nyata mempertajam daya analisis para penggunanya untuk mengolah informasi dan mengambil keputusan cepat yang jitu.

Biasanya aktivitas bermain *game online* bertujuan untuk bersenangsenang, *refresing*, ataupun mengisi waktu luang dan bisa dimainkan dengan sendiri ataupun bersama-sama. Juga terdapat aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Dalam penggunaannya, umumnya *game online* menyediakan sistem penghargaan, misalnya *skor* yang dihitung

berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugastugas yang ada dalam permainan tersebut. Sehingga bermain *game online* dapat memberikan rasa penasaran dan kepuasan tersendiri bagi para pemain.

²⁵ Pengenalan game, <http://hpacorpored.blogspot.com/2010/02/pengenalan-game>. diakses pada tanggal 3 januari 2020.

b. Game Mobile Legends

MOBA sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-*genre RPG*, karena kita juga harus menaikkan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam game. Hanya saja dalam *MOBA* masingmasing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. *MOBA* biasanya memiliki beragam jenis *hero* atau yang bisa kita bilang jagoan. Setiap *hero* mempunyai *skill* atau kemampuan yang berbeda-beda pastinya. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 *hero* ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih *hero* lainnya di game yang selanjutnya.

Akhir-akhir ini sering kita melihat banyak dari kalangan masyarakat yang tidak bisa lepas dari *smartphone*-nya, baik itu disekitar rumah, di kampus, di warung kopi, ataupun di cafe-cafe. Fenomena *game online* yang sedang marak di hampir setiap media sosial namanya selalu mencuat sekarang ini adalah game *Mobile Legends*. *Game* yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans* (COC) yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu game *COC* mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke game *Mobile Legends*.

Game jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di kategori ‘populer’ dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya game *MOBA* pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

Game yang dirancang untuk *smartphone* ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis.

Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai *hero* dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut *minions*, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.

Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu sama lain, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat fundamental.

3. Kecerdasan Emosional

a. Pengertian Kecerdasan Emosional

Dalam memahami kecerdasan emosional, penting untuk mengetahui terlebih dahulu apa itu kecerdasan dan apa itu emosional. Dengan mengetahui hal tersebut maka akan memudahkan untuk memperoleh gambaran dan memahami hakikat kecerdasan emosional itu sendiri. Oleh sebab itu sebelum membahas pengertian kecerdasan emosional, maka terlebih dahulu akan dikemukakan pengertian kecerdasan dan pengertian emosional.

Istilah kecerdasan emosi ini baru dikenal secara luas pada pertengahan tahun 90-an dengan diterbitkannya buku Daniel Goleman (*Emotional Intelligence*). Penulis menjelaskan kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain.²⁶

Kecerdasan emosi adalah bentuk kecerdasan yang berkaitan dengan sisi kehidupan emosi, seperti kemampuan untuk menghargai dan mengelola emosi diri dan orang lain, untuk memotivasi diri seseorang dan untuk mengatasi hubungan interpersonal secara efektif. Kecerdasan emosional menurut Ary

²⁶ Agus Ngermanto, *Quantum Quotient / Kecerdasan Quantum (Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis)*, (Bandung: Nuansa, 2002), hlm. 98

Ginanjari Agustian adalah seseorang yang memiliki ketangguhan, inisiatif, optimisme, dan kemampuan beradaptasi.²⁷

Istilah Kecerdasan emosi ini pertama kali berasal dari konsep kecerdasan sosial yang dikemukakan oleh Thordike pada tahun 1920 dengan membagi 3 bidang kecerdasan, yaitu kecerdasan abstrak (seperti kemampuan memahami dan memanipulasi simbol verbal dan matematika), kecerdasan konkrit (seperti kemampuan memahami dan memanipulasi objek), serta kecerdasan sosial seperti kemampuan berhubungan dengan orang lain. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat *Al-Hajj* ayat 46

أَفَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَتَكُونَ لَهُمْ قُلُوبٌ يَعْقِلُونَ بِهَا أَوْ آذَانٌ يَسْمَعُونَ بِهَا^ط

فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارُ وَلَكِن تَعْمَى الْقُلُوبُ الَّتِي فِي الصُّدُورِ

“Maka Apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu mereka mempunyai hati yang dengan itu mereka dapat memahami atau mempunyai telinga yang dengan itu mereka dapat mendengar? karena Sesungguhnya bukanlah mata itu yang buta, tetapi yang buta, ialah hati yang di dalam dada”. (Al-Qur'an, Al-Hajj [22] :46)²⁸

Orang yang cerdas secara emosional adalah orang yang mampu memahami kondisi dirinya, memahami perasaan yang terjadi pada dirinya dan bisa mengambil tindakan yang positif sebagai respon dari munculnya perasaan itu. Seseorang yang mempunyai

²⁷ Ary Ginanjari Agustian, *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (The ESQ Way 165)*, (Jakarta: Arga, 2003), hlm. 25

²⁸ Departemen Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahannya*, hlm. 337

kecerdasan emosional juga mampu merasakan perasaan yang dirasakan orang lain dan bisa menanggapi secara proporsional. Pusat EQ adalah di belahan otak kanan. Adanya stimulasi ketika ditujukan kepada bagian otak kanan terbukti bisa meningkatkan kecerdasan emosional seseorang.

David Goleman memberikan penjelasan melalui ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan emosional adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki pengaruh: melakukan taktik persuasi secara efektif.
- 2) Mampu berkomunikasi: mengirimkan pesan secara jelas dan meyakinkan.
- 3) Manajemen konflik merundingkan dan menyelesaikan pendapat.
- 4) Kepemimpin: menjadi pemandu dan memberi ilham.

Kecerdasan emosional yang dimaksudkan dalam penelitian kali ini adalah adanya kemampuan seorang siswa untuk mengenali emosi diri siswa tersebut, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk membina hubungan (kerjasama) antara satu orang dengan orang lain.

Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional disini tidak pernah memakai prinsip “saat itu juga, kita harus memiliki segalanya yang ada”. Pengendalian dorongan hati atau keinginan hati adalah salah satu seni yang mempraktekkan kesabaran dan penukaran rasa sakit atau kesulitan yang terjadi saat ini dengan

kesenangan yang jauh lebih besar yang akan terjadi di masa depan. Kecerdasan emosi penuh dengan perhitungan. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional tidaklah mereka berada di bawah kekuasaan emosi. Dan juga mereka akan cepat kembali memiliki semangat baru apapun situasi yang menghadang dan mereka juga tahu cara bagaimana untuk menenangkan diri.

Mengelola suasana hati bukan berarti menekan perasaan. Emosi merupakan salah satu ekspresi yang bisa timbul bagi setiap orang ketika mereka dalam keadaan marah. Menurut Aristoteles, marah itu mudah. Akan tetapi untuk marah yang ditujukan kepada orang yang tepat, tingkatan yang tepat, waktu dan tujuan yang tepat, serta dengan cara yang tepat. Marah yang seperti itu hanya bisa dilakukan oleh orang-orang yang cerdas secara emosi. Ada tiga hal yang sudah dipaparkan di atas, ketiga hal tersebut harus dimiliki oleh orang-orang yang memiliki kecerdasan emosional karena ketiganya merupakan bagian dari kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi-emosi diri sendiri.

b. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosional

Menurut Daniel Goleman ahli psikologi membagi kecerdasan emosional menjadi lima bagian yaitu tiga komponen berupa kompetensi emosional (pengenalan diri, pengendalian diri, dan motivasi) serta dua komponen berupa kompetensi sosial (empati

dan keterampilan sosial). Lima komponen kecerdasan emosional tersebut adalah sebagai berikut:²⁹

Mengenal Emosi Diri, memiliki kemampuan untuk bisa mengenali perasaan dimana perasaan itu sedang terjadi merupakan pengertian dari mengenali emosi diri. Kemampuan ini adalah dasar dari kecerdasan emosional, para ahli psikologi menyebutkan kesadaran diri merupakan kepekaan, yakni kesadaran seseorang akan emosinya sendiri. Kesadaran diri menurut pendapat Mayer merupakan kewaspadaan terhadap suasana hati maupun pikiran tentang suasana hati, apabila kurang waspada maka individu akan menjadi mudah larut dalam aliran emosi dan orang tersebut bisa dikuasai oleh emosiyang menyebabkan mereka tidak bisa mengenali emosi dirinya sendiri.

Mengelola Emosi, ketika seorang individu memiliki kemampuan untuk menangani perasaannya agar dapat diungkapkan secara tepat dan selaras sehingga akan tercapai keseimbangan yang terjadi dalam diri individu merupakan pengertian dari seseorang ketika mereka mampu untuk mengelola emosinya. Kemampuan ini mencakup kemampuan untuk menghibur diri sendiri, melampiaskan kecemasan, kemurungan atau ketersinggungan dan akibat-akibat yang ditimbulkannya serta kemampuan untuk bangkit

²⁹ H. Yatim Riyanto, *Paradigma Baru Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media group, 2009), hlm. 257

dari perasaan-perasaan menekan. Sebagaimana firman Allah dalam Al-Qur'an surat *Al-Hadid* ayat 23

لِكَيْلَا تَأْسَوْا عَلَىٰ مَا فَاتَكُمْ وَلَا تَفْرَحُوا بِمَا آتَاكُمْ ۗ وَاللَّهُ لَا يُحِبُّ
كُلَّ مُخْتَالٍ فَخُورٍ

“(kami jelaskan yang demikian itu) supaya kamu jangan berduka cita terhadap apa yang luput dari kamu, dan supaya kamu jangan terlalu gembira terhadap apa yang diberikan-Nya kepadamu. dan Allah tidak menyukai Setiap orang yang sombong lagi membanggakan diri”. (Al-Qur'an, Al- Hadid [57] : 23)³⁰

Secara umum ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kita untuk menguasai emosi kita, mengendalikan dan mengontrolnya. Hal ini sesuai dengan salah satu unsur kecerdasan emosional yang di ungkap oleh Goleman, yaitu kendai diri.

Memotivasi Diri Sendiri, terbentuknya sebuah prestasi tidak luput dari adanya motivasi diri dalam diri seseorang yang artinya mereka juga memiliki pengendalian dalam adanya dorongan hati serta adanya ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan. Mereka juga harus mempunyai perasaan motivasi yang positif, diantaranya adalah antusiasme, gairah, optimisme, dan keyakinan diri.

³⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Trjemahanya*, hlm.540.

Mengenali Emosi Orang Lain, salah satu kemampuan untuk mengenali emosi orang lain diantaranya adalah empati. Daniel Goleman yang merupakan salah satu ahli kecerdasan emosional berpendapat bahwa kemampuan empati seseorang bisa dilihat dari bagaimana orang tersebut mampu mengenal dan peduli terhadap kondisi orang lain yang ada di sekitarnya. Seseorang yang mampu berempati dengan baik, lebih mampu untuk menangkap adanya sinyal-sinyal sosial yang tersembunyi yang juga memberikan isyarat terhadap segala sesuatu yang dibutuhkan orang lain sehingga ia memiliki kemampuan yang lebih dalam menerima sudut pandang orang lain, dan peka terhadap perasaan yang dirasakan oleh orang lain serta lebih mampu untuk mendengarkan pendapat atau keluh kesah dari orang lain.

Membina Hubungan Sosial (Social Skill), kemampuan dalam membina hubungan merupakan suatu keterampilan yang menunjang popularitas, kepemimpinan, dan keberhasilan antar pribadi. Kemampuan dasar dalam membina hubungan agar berhasil salah satu diantaranya adalah mereka yang terampil dalam berkomunikasi. Keterampilan dalam menjalin hubungan dengan orang lain memiliki hubungan yang erat dengan kemampuan sosial. Oleh karena itu orang yang memiliki kecerdasan emosional lebih mampu untuk menjalin hubungan sosial dengan siapa saja dari berbagai kalangan.

c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecerdasan Emosional

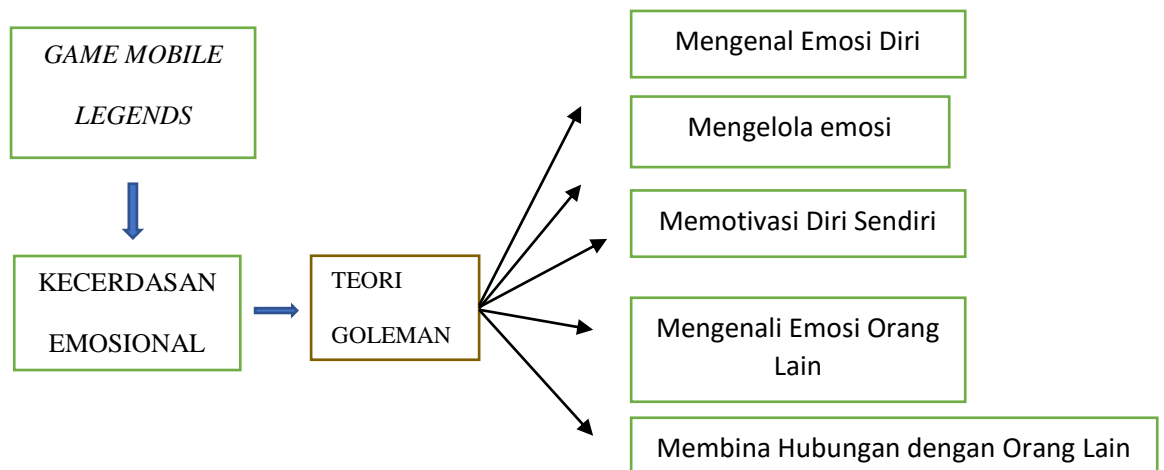
Walgito sebagaimana yang dikutip oleh Zainun Mu'tadin membagi faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional menjadi dua, yaitu:

Faktor Internal, merupakan faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional dimana pengaruh tersebut berasal dari dalam diri individu. Pengaruh ini memiliki dua sumber yaitu dalam segi jasmani maupun segi rohani. Segi jasmani adalah pengaruh fisik dan kesehatan serta kekebalan diri individu. Apabila fisik dan kesehatan seseorang terganggu dapat dimungkinkan mempengaruhi proses kecerdasan emosinya. Segi psikologis di dalamnya pengalaman, perasaan, kemampuan berfikir, dan motivasi.

Faktor Eksternal, berupa stimulus dari lingkungan dimana kecerdasan emosionalnya berlangsung. Faktor eksternal meliputi:
a) stimulus itu sendiri, stimulus merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam memperlakukan kecerdasan emosionalnya tanpa distorsi, dan b) lingkungan atau

situasi khususnya yang melatarbelakangi proses kecerdasan emosional.³¹

B. Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

³¹ Zainul Mu'tadin, *Mengenal Kecerdasan Emosional Remaja*, Artikel diakses pada 12 Desember 2019 dari <http://www.e-psikologi.com/remaja/250102.htm>

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat penelitian atau lembaga yang dipilih oleh peneliti untuk melakukan sebuah penelitian tentang Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media Game Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Penelitian ini dilaksanakan di:

Kampus : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Alamat : Jl. Gajayana No:50 Malang

Kota : Malang

Provinsi : Jawa Timur

Jenjang : (S1) Perguruan Tinggi

Alasan peneliti memilih lokasi penelitian disini adalah karena dirasa lokasi ini memiliki relevansi/kecocokan dengan tema yang akan diteliti, dan untuk mengetahui adakah hubungan antara game mobile legends dengan tingkat kecerdasan emosional mahasiswa.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kuantitatif. Menurut *Sudjana* jenis penelitian kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan.³² Pendekatan kuantitatif lebih banyak menggunakan statistika dalam menguji hipotesis.³³

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tipe penelitian Deskriptif Analisis yaitu mencoba untuk memahami permasalahan yang diteliti melalui penafsiran data ke dalam bentuk data pengaruh dan yang mempengaruhi, yang selanjutnya mencari jalan pemecahannya menggunakan rumus statistik untuk menerima atau menolak hipotesis. Dalam penelitian ini terdapat variabel-variabel yang terdiri dari variabel bebas (*Game Mobile Legends*) dan variabel terikat (kecerdasan emosional).

C. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala macam bentuk yang telah peneliti tetapkan agar bisa dipelajari sehingga informasi tentang ha tersebut bisa diperoleh dan kemudian juga bisa ditarik sebuah kesimpulan.³⁴ Variabel dalam penelitian ini melibatkan dua variabel yaitu pengaruh *game mobile legends* disimbolkan dengan huruf X. Variabel ini diposisikan sebagai variabel *independen* (bebas) yakni variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel *dependen* (terikat). Sedangkan variabel

³²Sudjana, *Metode Statistika*, Edisi ke-enam, (Bandung : Tarsito, 1996), hlm. 4

³³Nana Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian pendidika*, (Bandung : Sinar Baru Al Gensindo, 2004), hlm. 8

³⁴ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 60

dependen (terikat) nya adalah kecerdasan emosional mahasiswa yang disimbolkan dengan huruf Y. Variabel ini adalah variabel yang telah dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya pengaruh dari variabel bebas.

Variabel Bebas (X) = *Game Mobile Legends*

Variabel Terikat (Y) = Kecerdasan Emosional

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Saat kita meneliti semua subjek maka disebut populasi. Sebagaimana yang dikatakan oleh Arikunto, bahwasannya populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.³⁵ Populasi juga bisa diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan sumber yang mempunyai sebuah kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari sebagai standart yang benar-benar memberikan interpretasi yang lebih sehingga dapat ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian kali ini, yang menjadi populasi adalah beberapa mahasiswa FITK angkatan 2015 Jurusan PAI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sejumlah 249.

2. Sampel

³⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 173-174

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel berfungsi sebagai sumber data, berupa individu atau kelompok yang bertindak sebagai sumber informasi. Dengan kata lain sampel adalah sumber tempat data empiris yang diperoleh.³⁶ Dalam pengambilan sampel, jika subjeknya kurang dari 100 orang maka sebaiknya diambil semuanya, dan jika subjeknya besar atau lebih dari 100 orang, maka dapat diambil 10 – 15 % atau 20 – 25 % atau lebih.³⁷

Karena subjek pada penelitian kali ini jumlahnya lebih dari 100 atau tepatnya berjumlah 249 maka peneliti akan mengambil 15 % dari jumlah subjek tersebut. Dengan perhitungan $15\% \times 249 = 37,35$ maka sampel yang akan diambil adalah 37 mahasiswa dari kelas PAI A sampai kelas PAI F yang diambil secara acak.

Adapun teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *Probability Sampling*, dimana pengertian dari teknik tersebut adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *Probability Sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *Simple Random Sampling* karena pengambilan anggota sampel dari

³⁶ Sudjana Kusumah, *Proposal Penelitian di Perguruan Tinggi*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2000), hlm. 16

³⁷ Suharsimi Arikunto, *Op. Cit*, hlm. 112

populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.³⁸

E. Data dan Sumber Data

1. Data

Peneliti pada penelitian kali ini menggunakan hasil perhitungan dari beberapa angket yang sudah disebar terkait Pengaruh Game Mobile Legends terhadap kecerdasan emosional kepada perwakilan mahasiswa PAI angkatan 2015 dari setiap kelas mulai dari kelas PAI A sampai PAI F yang ada di Universitas Islam Negeri Malang sebagai data yang akan digunakan dalam meneliti.

2. Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari data-data yang diperoleh.³⁹ Pada penelitian kali ini, peneliti mengumpulkan data dengan didasarkan pada dua sumber data, diantaranya adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer maksudnya adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dan merupakan data yang pertama kali diteliti. Sumber data primer disini berupa hasil pengisian angket oleh mahasiswa yang dijadikan sebagai subjek penelitian serta beberapa dokumentasi yang telah didapat. Sedangkan sumber data sekunder berasal dari beberapa buku atau tulisan yang membahas terkait materi kecerdasan emosional.

³⁸ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 120

³⁹ Suharsimi Arikunto, *Op. Cit*, hlm. 129

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang dipakai untuk mengumpulkan data atau sebuah pedoman tertulis tentang wawancara, observasi, serta daftar pertanyaan yang dipersiapkan untuk mendapatkan informasi dari responden.⁴⁰ Dengan begitu, peneliti pada penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa angket dan dokumentasi. Angket yang dirasa merupakan metode yang baik dalam mengumpulkan data akan digunakan sebagai instrumen untuk mengukur skala kecerdasan emosional. Sedangkan dokumentasi sebagai kategori yang memuat sebuah penguatan hasil data yang telah dicapai oleh angket.

bebas Dalam penelitian ini terdapat du variabel yang akan diteliti, yakni variabel (*Game Mobile legends*) dan variabel terikat (*Kecerdasan Emosional*).

Instrumen yang digunakan dalam enelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Instrumen *Game Mobile Legends*

Tabel 3.1 Instrumen game mobile legends

Variabel	Indikator Variabel X	Item
	Tingkat Pemahaman terhadap Game Mobile	1,2,3,4

⁴⁰ Gulo, *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: PT. Gramedia, 2004), hlm. 123

2	Game Mobile Legends	Legends	
		Frekuensi bermain game Mobile Legends	5,6,7,8
		Perasaan emosional dalam bermain game Mobile Legends	9,10,11,12,13,14,15,16

Instumen Kecerdasan Emosional

Tabel 3.2 Instrumen kecerdasan emosional

Variabel	Indikator Variabel X	Item
Kecerdasan emosional	Mengenali emosi diri sendiri	1,2
	Mengelola emosi	3,4,5
	Memotivasi diri sendiri	6
	Mengenali emosi orang lain	7,8,9,10
	Membina hubungan dengan orang lain	11,12,,13,14,15

G. Teknik Pengumpulan Data

Terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas dan hasil penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Instrumen penelitian yang memiliki kualitas tinggi

dipengaruhi oleh validitas dan reliabilitas instrumen, sedangkan pengumpulan data yang berkualitas dipengaruhi oleh cara yang digunakan untuk mengumpulkan data secara tepat.⁴¹

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan peneliti dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi menurut Sutrisno Hadi (1986) adalah suatu proses yang kompleks, dimana proses yang kompleks tersebut telah tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Yang terpenting diantara keduanya adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Peneliti disini melakukan observasi untuk memperkuat data yang sudah didapat, dengan mengamati secara langsung subjek penelitian, apakah benar adanya terdapat pengaruh antara game mobile legends terhadap kecerdasan emosional.

b. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket atau kuesioner bisa dikatakan teknik pengumpulan data yang efisien apabila peneliti telah mengetahui dengan pasti variabel

⁴¹ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 193 - 194

yang akan diukur serta mengetahui apa saja yang bisa diharapkan dan diperoleh dari responden.⁴²

Karena penelitian kali ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, maka teknik pengumpulan data yang paling utama digunakan adalah kuesioner. Peneliti akan memberikan secara langsung angket untuk diisi oleh perwakilan mahasiswa dari setiap kelas agar bisa mengetahui hasil data terkait pengaruh game mobile legends terhadap kecerdasan emosional. Kondisi yang baik akan tercipta apabila terdapat kontak secara langsung antara peneliti dengan responden, dengan begitu responden akan dengan sukarela untuk memberikan data yang obyektif dan cepat.

Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan preseps seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.⁴³ Data diolah menggunakan skala Likert dengan jawaban atas pertanyaan.

Dengan skala nilai atau skor jawaban responden 1-4.

Dengan keterangan sebagai berikut:

- a. Nilai 1 jika jawaban sangat tidak setuju (STS)
- b. Nilai 2 jika jawaban tidak setuju (TS)
- c. Nilai 3 jika jawaban setuju (S)
- d. Nilai 4 jika jawaban sangat setuju (ST)

⁴² Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 199 - 203

⁴³ *Ibid*, hlm 134

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket untuk mempermudah peneliti dalam mengumpulkan data dari responden.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumentasi disini digunakan sebagai bukti data yang sudah didapat, misalkan dokumentasi terkait profil universitas, visi, misi, serta dokumentasi terkait gambar mahasiswa.

H. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah ukuran ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Jadi, bisa ditarik kesimpulan bahwa data yang valid merupakan data yang tidak memiliki perberbedaan antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.⁴⁴

⁴⁴ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 363

Penentuan validitas menggunakan rumus *Product Moment*

sebagai berikut:

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

r_{xy} = Koefisien korelasi suatu butir / item

$\sum XY$ = Jumlah hasil antara skor tiap item dengan skor total

$\sum X$ = Jumlah skor-skor tiap item

$\sum Y$ = Jumlah skor total item

N = Jumlah Responden / Sampel

Menurut Nisfiannor bahwa suatu instrumen dikatakan valid apabila $r \geq 0,3$. Namun apabila item yang valid belum mencukupi target yang diinginkan maka $r \geq 0,3$ bisa diturunkan menjadi $r \geq 0,275$ jika belum mencukupi lagi maka bisa diturunkan lagi menjadi $r \geq 0,250$ sampai $r \geq 0,200$. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan standart minimum $r \geq 0,250$.⁴⁵

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan suatu instrumen dalam mengukur apa yang ingin diukur. Dalam uji validitas ini menggunakan uji validitas item. Validitas ini ditunjukkan dengan adanya korelasi, hitungan dilakukan dengan mengkorelasikan antar

⁴⁵ Muhammad Nisfiannor, *Pendekatan Statistik Modern untuk Ilmu Sosial*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2009), hlm. 30

skor item dengan skor total item. Dari hasil perhitungan korelasi didapat koefisien korelasi yang kemudian digunakan untuk mengukur tingkat validitas suatu item dan untuk menentukan apakah item itu layak atau tidak. Untuk mengetahui layak atau tidaknya, dilakukan uji signifikan 0,05 artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi signifikan terhadap skor total.⁴⁶

a. Uji Validitas Instrumen *Game Mobile Legends*

Uji validitas pada variabel *Game Mobile Legends* telah diuji menggunakan aplikasi *SPSS 20,0 for Windows*. Dari 16 item yang diujikan, semua item dinyatakan valid. Teknik yang digunakan adalah teknik Karl Person. Setelah diuji, hasil analisis validitas item yang didapatkan pada angket *Game Mobile Legends* dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Dari hasil perhitungan bahwa sebanyak 16 item/soal valid dengan taraf signifikansi 5%, dan r tabel (0,316). Berikut tabel hasil uji validitas *Game Mobile Legends*:

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Game Mobile Legends

No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,918	0,316	Valid
2	0,903	0,316	Valid
3	0,873	0,316	Valid
4	0,801	0,316	Valid

⁴⁶ Priyon Duwi, *Mandiri Belajar SPSS*, (Yogyakarta: Buku Kita, 2008), hlm. 16

5	0,776	0,316	Valid
6	0,629	0,316	Valid
7	0,502	0,316	Valid
8	0,614	0,316	Valid
9	0,355	0,316	Valid
10	0,654	0,316	Valid
11	0,764	0,316	Valid
12	0,825	0,316	Valid
13	0,783	0,316	Valid
14	0,453	0,316	Valid
15	0,413	0,316	Valid
16	0,785	0,316	Valid

Berdasarkan tabel uji validasi pada variabel *Game Mobile Legends*, seluruh item yang berjumlah 16 soal dinyatakan valid 100%, karena r hitung pada setiap item/soal lebih besar dibandingkan r tabel.

b. Uji Validitas Kecerdasan Emosional

Uji validitas pada variabel Kecerdasan emosional telah diuji menggunakan aplikasi *SPSS 20,0 for Windows*. Dari 15 item yang diujikan, semua item dinyatakan valid. Teknik yang digunakan adalah teknik Karl Person. Setelah diuji, hasil analisis validitas item yang didapatkan pada angket Kecerdasan

Emosional dikatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel. Dari hasil perhitungan bahwa sebanyak 15 item/soal valid dengan taraf signifikansi 5%, dan r tabel (0,316). Berikut tabel hasil uji validitas Kecerdasan Emosional:

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Kecerdasan Emosional

No. Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1	0,833	0,316	Valid
2	0,825	0,316	Valid
3	0,873	0,316	Valid
4	0,831	0,316	Valid
5	0,698	0,316	Valid
6	0,775	0,316	Valid
7	0,606	0,316	Valid
8	0,587	0,316	Valid
9	0,506	0,316	Valid
10	0,808	0,316	Valid
11	0,511	0,316	Valid
12	0,709	0,316	Valid
13	0,708	0,316	Valid
14	0,783	0,316	Valid
15	0,641	0,316	Valid

Berdasarkan tabel uji validasi pada variabel Kecerdasan Emosional, seluruh item yang berjumlah 15 soal dinyatakan valid 100%, karena r hitung pada setiap item/soal lebih besar dibandingkan r tabel.

2. Reliabilitas

Reliabilitas berkaitan dengan derajat ukuran konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Menurut dalam segi pandang positivistik (kuantitatif), suatu data bisa dinyatakan reliabel apabila adanya dua atau lebih peneliti dalam obyek yang sama menghasilkan data yang sama, atau peneliti sama dalam waktu berbeda menghasilkan data yang sama, bisa juga ada sekelompok data yang apabila dipecah menjadi dua tetap menunjukkan data yang tidak berbeda.⁴⁷

$$\alpha = \left(\frac{K}{K-1} \right) \left(\frac{S_r^2 - \sum S_i^2}{S_x^2} \right)$$

α = Reliabilitas Instrumen

K = Jumlah Item Valid

$\sum S_i^2$ = Skor Total

S_x^2 = Skor Butir

Azwar mengungkapkan bahwa Reliabilitas dinyatakan dengan koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang

⁴⁷ Sugiyono, *Op. Cit*, hlm. 364

angka 0 sampai dengan 1,00. Semakin tinggi koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sedangkan koefisien yang semakin mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya.⁴⁸

Uji reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuisioner yang merupakan indikator dari perubah atau konstruk. Suatu kuisioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu test merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel.⁴⁹

Reliabilitas menunjukkan suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik.⁵⁰ Untuk mengetahui reliabilitas dari instrumen, maka peneliti menggunakan reliabilitas internal dengan menggunakan rumus alpha. Sebab dalam penelitian ini, instrumen yang akan dicari reliabilitasnya adalah berbentuk angket dan mempunyai skala 1-4.⁵¹

⁴⁸ Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*. (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004), hlm.56

⁴⁹ Imam Ghazali, *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*, (Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2016), hlm. 25

⁵⁰ Djunaidi Ghony dan Fauzan Al-Manshur, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Malang: UIN Press, 2009), hlm. 178

⁵¹ Priyon Duwi, *Mandiri Belajar SPSS* (Yogyakarta: Buku Kita, 2008), hlm. 25

Uji reliabilitas untuk menunjukkan bahwa instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat menjangkau data. reliabilitas instrumen dapat dihitung dengan menggunakan rumus koefisien alpha cronbach. Jika nilai alpha > 0,254 artinya reliabilitas mencukupi (sufficient reliability) sementara pada hasil uji reliabilitas didapatkan hasil alpha > 0,254 artinya bahwa seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat.⁵²

a. Uji Reabilitas Instrumen *Game Mobile Legends*

Reliabilitas menunjukkan pada suatu instrument *Game Mobile Legends* cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil pengelolaan data, diperoleh hasil pengujian reliabilitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

		N	%
Cases	Valid	37	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	37	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Cronbach's Alpha	N of Items
,928	16

⁵² Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2004), hlm. 45

Tabel 3.5 hasil uji reabilitas Game Mobile Legends

No	Variabel	Item Soal	Cronbach's Coefficient Alpha	Kesimpulan
1	<i>Game Mobile Legends</i>	16	0,928	Reliabel

Berdasarkan pengukuran reliabilitas di atas dengan menggunakan SPSS 20 for windows seperti tabel diatas, koefisien cronbach's alpha diperoleh 0,928 sesuai dengan kriteria, besarnya koefisien reliabilitas 0,928 memiliki kriteria reliabilitas tinggi dengan kata lain bahwa selalu ada item pertanyaan yang bisa dikatakan reliabel.

Dari tabel ditemui cronbach's alpha yakni 0,928 jadi dapat diambil kesimpulan bahwa angket *Game Mobile Legends* yang telah disebarkan itu reliabel, karena hasil alpha > r tabel yaitu $0,928 > 0,316$.

b. Uji Reliabilitas Kecerdasan Emosional

Reliabilitas menunjukkan pada suatu instrument Kecerdasan Emosional cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data. Berdasarkan hasil pengelolaan

data, diperoleh hasil pengujian reliabilitas yang dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	37	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	37	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,928	16

Tabel 3.6 hasil uji reabilita Kecerdasan Emosional

No	Variabel	Item Soal	Cronbach's Coefficient Alpha	Kesimpulan
1	Kecerdasan Emosional	15	0,931	Reliabel

Berdasarkan pengukuran reliabilitas di atas dengan menggunakan SPSS 20 for windows seperti tabel diatas, koefisien cronbach's alpha diperoleh 0,931 sesuai dengan kriteria, besarnya

koefisien reliabilitas 0,931 memiliki kriteria reliabilitas tinggi dengan kata lain bahwa selalu ada item pertanyaan yang bisa dikatakan reliabel.

Dari tabel ditemui cronbach's alpha yakni 0,931 jadi dapat diambil kesimpulan bahwa angket Kemampuan Bersosial yang telah disebarkan itu reliabel, karena hasil alpha > r tabel yaitu $0,931 > 0,316$.

I. Analisis Data

Analisis data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian sehingga dapat mulai dipahami.⁵³

Adapun tujuan dari analisis data antara lain:

1. Memecahkan masalah-masalah penelitian.
2. Memperlihatkan hubungan antara fenomena yang terdapat dalam penelitian.
3. Memberikan jawaban terhadap hipotesis yang diajukan dalam penelitian.
4. Bahan untuk membuat kesimpulan serta implikasi dan saran-saran yang berguna untuk kebijakan penelitian selanjutnya.

Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu ingin mengetahui pengaruh game mobile legends terhadap kecerdasan emosional mahasiswa di Universitas Islam Negeri Malang, maka peneliti dalam

⁵³ Suhaarsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2006), hlm. 65

penelitian kali ini akan menggunakan teknik analisis *product moment* dengan bantuan *SPSS. 20.00 for windows*.

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita melakukan analisis statistik untuk uji hipotesis dalam hal ini adalah analisis regresi, maka data penelitian tersebut harus diuji kenormalan distribusinya. Tentunya kita juga sudah tahu, kalau data yang baik itu adalah data yang berdistribusi normal.⁵⁴

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut terdistribusi normal atau tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Pada penelitian ini menggunakan nilai signifikansi 5% atau 0,05. Maka jika nilai hasil lebih besar dari signifikansi 0,05 maka data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Menurut Ritonga dan Setiawan, analisis regresi merupakan teknik statistik untuk menginvestigasi dan menyusun model mengenai

⁵⁴ Ibnu Hajar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, (Bandung: PT. Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 34

hubungan antar variabel. Analisis regresi merupakan teknik statistik yang paling banyak digunakan terutama untuk tujuan prediksi.⁵⁵

Uji Regresi Linier Sederhana adalah regresi yang memiliki satu variabel independen (X) dan satu variabel dependen (Y). Analisis regresi linier sederhana ini bertujuan untuk menguji pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. Variabel yang dipengaruhi disebut variabel dependen, sedangkan variabel yang mempengaruhi disebut variabel independen.⁵⁶

Persamaan Regresinya dapat ditulis dengan rumus berikut:

$$Y = a + bX$$

Y : Variabel Dependen (Nilai yang diprediksikan)

X : Variabel Independen

A : Konstanta (Nilai Y apabila X = 0)

B : Koefisien regresi (Nilai Peningkatan atau Penurunan)

Analisis Regresi sederhana digunakan untuk mengetahui atau memprediksi perubahan yang terjadi pada variabel tertentu karena dipengaruhi oleh berubahnya variabel lain. Analisis ini juga digunakan untuk mengetahui bagaimana hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), dari persamaan tersebut dapat diketahui besarnya kontribusi variabel X terhadap Variabel Y yang ditunjukkan oleh

⁵⁵ Ferdiansyah Ritonga, dan Ivan Aries Setiawan, *Analisis jalur (Path Analysis) dengan menggunakan Program AMOS*, (Tangerang: Graha Ilmu, 2011), hlm. 33

⁵⁶ V Wiratna Sujarweni, *Belajar Mudah SPSS untuk Penelitian Skripsi, Disertasi, Thesis & Umum*, (Yogyakarta: Global Media Informasi, 2008), hlm. 137

hubungan yang dinyatakan dalam bentuk persamaan matematika yang mempunyai hubungan fungsional antara kedua variabel tersebut.

3. Kategorisasi

Menurut Idrus, Kategorisasi adalah mengelompokkan data pada masing-masing subjek dengan tingkatan tertentu sesuai norma yang ada. Norma tersebut dibuat dengan hitungan mean dan standart deviasi yang telah dihitung sebelumnya. Kategorisasi tersebut digunakan untuk menentukan tingkat masing-masing subjek pada satu variabel.⁵⁷

Salah satu manfaat mengetahui tingkat kategorisasi adalah untuk mengkategorikan apakah subjek yang dimiliki memiliki skor skala yang tinggi, sedang, atau rendah. Langkah pertama dalam membuat kategorisasi adalah dengan menetapkan kriterianya terlebih dahulu. Pada penelitian kali ini, peneliti mengkategorikan subjek kedalam 3 kategori yaitu Baik, Cukup, dan Kurang. Untuk mengkategorikan hasil pengukuran menjadi tiga kategori, pedoman yang bisa digunakan adalah:

Tabel 3.7 Kategorisasi Tingkat

Kategorisasi	Kriteria
Baik	$X > (M + 1SD)$
Cukup	$(M - 1SD) \leq X \leq (M + 1SD)$

⁵⁷ Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, (Jakarta: CV. Andi Offset, 2015), hlm 20

Kurang	$X < (M + 1SD)$
--------	-----------------

a. Tabel distribusi frekuensi *Game Mobile Legends* mahasiswa PAI 2015 UIN Malang, dibedakan menjadi 3 kategori:

- 1) Baik, bila responden mendapat nilai lebih dari 59,43
- 2) Cukup, bila responden mendapat nilai antara 37,59 – 59,43
- 3) Kurang, bila responden mendapat nilai kurang dari 37,59

b. Tabel distribusi frekuensi Kecerdasan emosional mahasiswa PAI 2015 UIN Malang, dibedakan menjadi 3 kategori:

- 1) Baik, bila responden mendapat nilai lebih dari 55,34
- 2) Cukup, bila responden mendapat nilai antara 34,94 – 55,34
- 3) Kurang, bila responden mendapat nilai kurang dari 34,9.

J. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian tahapan penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Prosedur penelitian memiliki beberapa bagian yang harus diuraikan oleh peneliti dalam melakukan proses penelitian, diantaranya adalah penelitian pendahuluan, penelitian sebenarnya, dan yang terakhir yaitu penulisan laporan.

Secara garis besar, ada beberapa tahapan atau prosedur yang harus peneliti lakukan dalam penelitiannya, yaitu:

Tahap Pra Lapangan, tahap ini merupakan awal dari tahapan yang harus dilakukan oleh peneliti, yaitu disini peneliti meminta kepada lembaga pendidikan yang bersangkutan untuk memberikan izinnya agar peneliti bisa melakukan penelitian yang terkait dengan sumber-sumber data yang diperlukan.

Tahap Pelaksanaan Penelitian, adalah tahap dimana peneliti melakukan tugasnya untuk mengumpulkan data-data yang berhubungan dengan tema penelitian. Dan cara agar peneliti bisa mendapatkan datanya yaitu dengan cara menemui pelayanan BAK FITK, kemudian menemui mahasiswa PAI 2015 untuk menyebarkan angket kepada mahasiswa yang bersangkutan. Peneliti juga bisa mengamati dan mengambil dokumentasi dari interaksi yang terjadi di lingkungan tempat penelitiannya berlangsung sebagai penguatan sumber data selain disebarkannya angket tersebut. Data yang terkumpul dari menyebarkan angket maupun dokumentasi bisa diidentifikasi agar memudahkan peneliti dalam menganalisis hasil data yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Tahap Akhir penelitian, dimana tahap ini merupakan langkah akhir dari dia.,dakannya sebuah penelitian. Pada tahap ini peneliti akan melakukakan analisis data dan memeriksa keabsahan data dengan cara mengecek fenomena ataupun hasil dari pengisian angket yang telah disebar untuk menemukan hasil penelitian ataupun suatu deskripsi yang jelas, terinci, dan sistematis.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

1. Identitas Universitas

Nama Universitas	: Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat	: Jl. Gajayana No.50 Malang
Telepon	: +62 341 551354
Kode Pos	: 65144
Website	: https://www.uin-malang.ac.id
E-mail	: info@uin-malang.ac.id
Status Universitas	: Negeri
Tahun Berdiri	: 21 Juni 2004
Status Akreditasi	: A
Nomor SK PT	: 50 Tahun 2004
Tanggal SK PT	: 21 Juni 2004
Fakultas	: 8
Program Studi	: 39
Dosen	: 661
Profesor	: 7
Mahasiswa	: 15.502
Mahasiswa Baru	: 3.713

2. Latar Belakang Sejarah Universitas

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang berdiri berdasarkan Surat Keputusan Presiden No. 50 tanggal 21 Juni 2004. Bermula dari gagasan para tokoh Jawa Timur untuk mendirikan lembaga pendidikan tinggi Islam di bawah Departemen Agama, dibentuklah Panitia Pendirian IAIN Cabang Surabaya melalui Surat Keputusan Menteri Agama No. 17 Tahun 1961 yang bertugas untuk mendirikan Fakultas Syari'ah yang berkedudukan di Surabaya dan Fakultas Tarbiyah yang berkedudukan di Malang. Keduanya merupakan fakultas cabang IAIN Sunan Kalijaga Yogyakarta dan diresmikan bersamaan oleh Menteri Agama pada 28 Oktober 1961. Pada 1 Oktober 1964 didirikan juga Fakultas Ushuluddin yang berkedudukan di Kediri melalui Surat Keputusan Menteri Agama No. 66/1964.

Dalam perkembangannya, ketiga fakultas cabang tersebut digabung dan secara struktural berada di bawah naungan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sunan Ampel yang didirikan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Agama No. 20 tahun 1965. Sejak saat itu, Fakultas Tarbiyah Malang merupakan fakultas cabang IAIN Sunan Ampel. Melalui Keputusan Presiden No. 11 Tahun 1997, pada pertengahan 1997 Fakultas Tarbiyah Malang IAIN Sunan Ampel beralih status menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Malang bersamaan dengan perubahan status kelembagaan semua fakultas cabang di lingkungan IAIN se-Indonesia yang berjumlah 33 buah. Dengan demikian, sejak saat itu

pula STAIN Malang merupakan lembaga pendidikan tinggi Islam otonom yang lepas dari IAIN Sunan Ampel.

Di dalam rencana strategis pengembangannya sebagaimana tertuang dalam Rencana Strategis Pengembangan STAIN Malang Sepuluh Tahun ke Depan (1998/1999-2008/2009), pada paruh kedua waktu periode pengembangannya STAIN Malang mencanangkan mengubah status kelembagaannya menjadi universitas. Melalui upaya yang sungguh-sungguh usulan menjadi universitas disetujui Presiden melalui Surat Keputusan Presiden RI No. 50, tanggal 21 Juni 2004 dan diresmikan oleh Menko Kesra Prof. H. A. Malik Fadjar, M.Sc atas nama Presiden pada 8 Oktober 2004 dengan nama Universitas Islam Negeri (UIN) Malang dengan tugas utamanya adalah menyelenggarakan program pendidikan tinggi bidang ilmu agama Islam dan bidang ilmu umum. Dengan demikian, 21 Juni 2004 dijadikan sebagai hari kelahiran Universitas ini.

Sempat bernama Universitas Islam Indonesia-Sudan (UIIS) sebagai implementasi kerjasama antara pemerintah Indonesia dan Sudan dan diresmikan oleh Wakil Presiden RI, Dr. (Hc) H. Hamzah Haz pada 21 Juli 2002 yang juga dihadiri oleh para pejabat tinggi pemerintah Sudan. Secara spesifik akademik, Universitas ini mengembangkan ilmu pengetahuan tidak saja bersumber dari metode-metode ilmiah melalui penalaran logis seperti observasi, eksperimentasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Tetapi, juga dari al-Qur'an dan Hadits yang selanjutnya disebut paradigma integrasi. Oleh karena itu, posisi matakuliah studi keislaman: al-Qur'an,

Hadits, dan Fiqih menjadi sangat sentral dalam kerangka integrasi keilmuan tersebut.

Secara kelembagaan, sampai saat ini Universitas ini memiliki 6 (enam) fakultas dan 1 (satu) Program Pascasarjana, yaitu: (1) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, menyelenggarakan Jurusan Pendidikan Agama Islam (PAI), Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), (2) Fakultas Syari'ah, menyelenggarakan Jurusan al-Ahwal al-Syakhshiyah dan Hukum Bisnis Syari'ah (3) Fakultas Humaniora, menyelenggarakan Jurusan Bahasa dan Sastra Arab, dan Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris, dan Jurusan Pendidikan Bahasa Arab (4) Fakultas Ekonomi, menyelenggarakan Jurusan Manajemen, Akuntansi, Diploma III Perbankan Syariah, dan S-1 Perbankan Syariah (5) Fakultas Psikologi, dan (6) Fakultas Sains dan Teknologi, menyelenggarakan Jurusan Matematika, Biologi, Fisika, Kimia, Teknik Informatika, Teknik Arsitektur dan Farmasi. Adapun Program Pascasarjana mengembangkan 6 (enam) program studi magister, yaitu: (1) Program Magister Manajemen Pendidikan Islam, (2) Program Magister Manajemen Pendidikan Islam, (2) Program Magister Pendidikan Bahasa Arab, (3) Program Magister Agama Islam, (4) Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), (5) Program Magister Pendidikan Agama Islam, dan (6) Program Magister al-Ahwal al-Syakhshiyah. Sedangkan untuk program doktor

dikembangkan 2 (dua) program yaitu (1) Program Doktor Manajemen Pendidikan Islam dan (2) Program Doktor Pendidikan Bahasa Arab.

Ciri khusus lain Universitas ini sebagai implikasi dari model pengembangan keilmuannya adalah keharusan bagi seluruh anggota sivitas akademika untuk menguasai bahasa Arab dan bahasa Inggris. Melalui bahasa Arab, diharapkan mereka mampu melakukan kajian Islam melalui sumber aslinya, yaitu al-Qur'an dan Hadis, dan melalui bahasa Inggris mereka diharapkan mampu mengkaji ilmu-ilmu umum dan modern, selain sebagai piranti komunikasi global. Karena itu pula, Universitas ini disebut *bilingual university*. Untuk mencapai maksud tersebut, dikembangkan *ma'had* atau pesantren kampus di mana seluruh mahasiswa tahun pertama harus tinggal di *ma'had*. Karena itu, pendidikan di Universitas ini merupakan sintesis antara tradisi universitas dan *ma'had* atau pesantren.

Melalui model pendidikan semacam itu, diharapkan akan lahir lulusan yang berpredikat ulama yang intelek profesional dan/atau intelek profesional yang ulama. Ciri utama sosok lulusan demikian adalah tidak saja menguasai disiplin ilmu masing-masing sesuai pilihannya, tetapi juga menguasai al-Qur'an dan Hadis sebagai sumber utama ajaran Islam.

Terletak di Jalan Gajayana 50, Dinoyo Malang dengan lahan seluas 14 hektar, Universitas ini memodernisasi diri secara fisik sejak September 2005 dengan membangun gedung rektorat, fakultas, kantor administrasi, perkuliahan, laboratorium, kemahasiswaan, pelatihan, olah raga, *business center*, poliklinik dan tentu masjid dan *ma'had* yang sudah lebih dulu ada,

dengan pendanaan dari Islamic Development Bank (IDB) melalui Surat Persetujuan IDB No. 41/IND/1287 tanggal 17 Agustus 2004.

Pada tanggal 27 Januari 2009, Presiden Republik Indonesia Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono berkenan memberikan nama Universitas ini dengan nama Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Mengingat nama tersebut cukup panjang diucapkan, maka pada pidato dies natalis ke-4, Rektor menyampaikan singkatan nama Universitas ini menjadi UIN Maliki Malang.

Dengan performansi fisik yang megah dan modern dan tekad, semangat, serta komitmen yang kuat dari seluruh anggota sivitas akademika seraya memohon ridha dan petunjuk Allah swt, Universitas ini bercita-cita menjadi thecenter of excellence dan the center of Islamic civilization sebagai langkah mengimplementasikan ajaran Islam sebagai rahmat bagi semesta alam (al Islam rahmat li al-alamin).⁵⁸

3. Visi dan Misi

VISI

Menjadi universitas Islam unggul, terpercaya, berdaya saing, dan bereputasi internasional.

MISI

- a. Menyelenggarakan tridarma perguruan tinggi yang unggul yang meliputi pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat.

⁵⁸ Uin Malang, <https://www.uin-malang.ac.id> diakses pada tanggal 7 Juni 2020

- b. Menyelenggarakan pendidikan tinggi dalam kerangka pengembangan keilmuan, transformasi sosial, dan peningkatan martabat bangsa yang terpercaya.
- c. Mengembangkan penelitian dan pengabdian masyarakat yang inovatif untuk menghasilkan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang relevan dan berdaya saing.
- d. Mentransformasi sistem manajemen mutu di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat yang memenuhi standar dan reputasi.

4. Tujuan

- a. Menghasilkan pendidik agama Islam yang memiliki pengetahuan, sikap, keterampilan dan nilai yang diperlukan untuk menjadi pendidik agama Islam serta pembimbing dan penggerak kegiatan keagamaan Islam di sekolah/madrasah.
- b. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dalam membentuk, mengelola dan mengorganisir, merencanakan dan melaksanakan program pendidikan, melakukan supervisi, monitoring dan evaluasi program, dan mengembangkan inovasi-inovasi program satuan pendidikan keagamaan Islam.
- c. Menghasilkan lulusan tambahan sebagai Konselor dan penyuluh Pendidikan Agama Islam di sekolah dan keluarga; Pendidik PAI di Luar Negeri; Trainer Pendidikan Agama Islam; Pengelola Lembaga pendidikan Islam; Pembimbing manasik haji; Pemimpin sosial-

keagamaan di sekolah/madrasah dan masyarakat; Jurnalis Pendidikan Islam; Sosiolog Pendidikan Islam; Intrepeneur Islam; dan Juru Dakwah / Muballigh.

5. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) Prodi PAI

Untuk mencapai visi, misi, tujuan dan profil lulusan yang ideal, kurikulum prodi PAI dirancang memiliki empat kompetensi utama sebagai berikut:

a. Kemampuan Kerja

- 1) Mampu menerapkan teori-teori pendidikan dan pembelajaran dalam penyusunan perangkat, melaksanakan dan evaluasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- 2) Mampu memanfaatkan keilmuan Pendidikan Agama Islam dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi dalam menyelesaikan berbagai masalah pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.
- 3) Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi terkait dengan dinamika sosial-budaya, ekonomi dan politik serta tantangan global dalam pelaksanaan tugas pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.

b. Penguasaan Pengetahuan

- 1) Menguasai konsep-konsep teoritis dan landasan keilmuan pendidikan secara mendalam sebagai titik tolak dalam

pengembangan potensi keagamaan peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang ditetapkan.

- 2) Menguasai substansi kajian keilmuan Pendidikan Agama Islam (Qur'an-Hadis, Akidah-Akhlak, Fiqih, dan Sejarah dan Kebudayaan Islam) secara luas, mendalam, dan mutakhir untuk membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan.
- 3) Menguasai teori-teori pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan mampu memformulasikan dan mengimplementasikannya secara prosedural dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.
- 4) Menguasai konsep integrasi keilmuan, agama, sains dan keindonesiaan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah.
- 5) Menguasai konsep kepemimpinan pendidikan dalam rangka menggerakkan dan membudayaan pengamalan ajaran agama Islam dan pembentukan perilaku akhlak mulia peserta didik di sekolah/madrasah.

c. Kemampuan Manajerial

- 1) Mampu mengambil keputusan yang tepat dan strategis dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah berdasarkan analisis informasi dan data serta hasil penelitian yang relevan.

- 2) Mampu memberikan petunjuk dan langkah-langkah berbagai pemecahan masalah Pendidikan Agama Islam secara mandiri dan kolektif untuk memperoleh hasil pembelajaran yang bermutu dan maksimal dalam pembentukan perilaku keagamaan peserta didik.
- 3) Mampu memetakan wacana dan fenomena keagamaan serta isu-isu kontemporer dalam Pendidikan Agama Islam untuk dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

d. Tanggung Jawab

- 1) Bertanggung jawab dan dapat diberi tanggung jawab terhadap pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang efektif, produktif, bermakna, toleran dan berlandaskan nilai-nilai kemanusiaan dalam masyarakat multi agama baik secara mandiri maupun dengan kemitraan.
- 2) Mampu menyesuaikan diri secara tepat dalam menjalankan tugas pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan dilandasi oleh kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa, menjadi teladan bagi peserta didik, dan berakhlak mulia secara mandiri dan dengan percaya diri.

6. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang di Jl. Gajayana, no. 50 Kecamatan Lowokwaru, Kabupaten Malang.

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal 6 April sampai 10 Juni 2020 (dimulai dari penemuan masalah hingga penulisan laporan)

B. Hasil penelitian

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan aplikasi *software SPSS 20.00 for windows*. Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Uji Normalitas disini bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal.⁵⁹

Dasar Pengambilan Keputusan pada Uji Normalitas adalah:

- a. Jika Nilai Signifikansi $> 0,05$ maka nilai residual berdistribusi normal
- b. Jika Nilai Signifikansi $< 0,05$ maka nilai residual tidak berdistribusi normal

Tabel 4.1 Uji Normalitas Game Mobile Legends dan Kecerdasan Emosional

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
--	-------------------------

⁵⁹ Edi Riadi, *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*, (Jakarta: CV. Andi Offset, 2015), hlm 25

N		37
	Mean	0E-7
Normal Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	2,74695467
Most Extreme Differences	Absolute Positive	,105
	Negative	-,105
	Kolmogorov-Smirnov Z	,639
	Asymp. Sig. (2-tailed)	,809

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas menunjukkan skor Kolmogorov-Smirnov variabel Kecerdasan Emosional dan Kemampuan Bersosial adalah sebesar 0,978. Kemudian dapat diketahui nilai signifikansi $0,809 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual pada Variabel Kecerdasan Emosional dan Kemampuan Bersosial memiliki distribusi data normal.

2. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Analisis Regresi Linier Sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat atau bisa juga menguji hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat.

Syarat uji regresi linier sederhana adalah data harus valid dan reliabel, serta normal dan linier.⁶⁰

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengacu pada 2 hal yaitu:

- a. Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05
 - 1) Jika nilai signifikansi < 0,05 artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
 - 2) Jika nilai signifikansi > 0,05 artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y
- b. Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel
 - 1) Jika nilai t hitung > t tabel, artinya variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y
 - 2) Jika nilai t hitung < t tabel, artinya variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y

Tabel 4.2 Model summary

Model Summary^b

Mode	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,963 ^a	,927	,925	2,786

a. Predictors: (Constant), Mobile legends

b. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional

⁶⁰ *Ibid*, hlm. 33

kan besarnya nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,963. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,927 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (*Game Mobile Legends*) terhadap variabel terikat (Kecerdasan Emosional) sebesar 92,7 %.

Tabel 4.3 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1,591	2,113		,753	,456
Mobile legends	,898	,043	,963	21,110	,000

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional

Diketahui nilai Constant (a) sebesar 1,591 sedangkan nilai *Game Mobile Legends* (b / koefisien regresi) sebesar 0,898 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 1,591 + 0,898 X$$

- Konstanta sebesar 1,591 mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel partisipasi adalah sebesar 1,591.

- Koefisien regresi X sebesar 0,898 menyatakan bahwa setiap perubahan 1 % permainan *Game Mobile Legends*, maka nilai Kemampuan Bersosial bertambah sebesar 0,898. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y adalah positif.

3. Hasil Analisis dan Norma Kategorisasi

a. Mean dan Standart Deviasi

Dalam perhitungan norma kategorisasi, dibutuhkan adanya hitungan mean dan standar deviasi dari data yang diteliti. Masing-masing perhitungan mean dan standar deviasi *menggunakan SPSS 20.00 for windows*. Hasil mean dan standar deviasi adalah:

Tabel 4.4 Hasil Analisis norma kategorisasi

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
Mobile legends	37	48,51	10,920
Kecerdasan Emosional	37	45,14	10,179
Valid N (listwise)	37		

1) Rumus Kategorisasi *Game Mobile Legends*

- a) Baik = $X > \text{Mean} + 1 \text{ SD}$

$$= X > 48,51 + 10,92$$

$$= X > 59,43$$

b) Cukup $= \text{Mean} - 1 \text{ SD} \leq X \leq \text{Mean} + 1 \text{ SD}$

$$= 48,51 - 10,92 \leq X \leq 48,51 + 10,92$$

$$= 37,59, \leq X \leq 59,43$$

c) Kurang $= X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$

$$= X < 48,51 - 10,92$$

$$= X < 37,59$$

2) Rumus Kategorisasi Kecerdasan emosional

a) Baik $= X > \text{Mean} + 1 \text{ SD}$

$$= X > 45,14 + 10,17$$

$$= X > 55,34$$

b) Cukup $= \text{Mean} - 1 \text{ SD} \leq X \leq \text{Mean} + 1 \text{ SD}$

$$= 45,14 - 10,2 \leq X \leq 45,14 + 10,2$$

$$= 34,94 \leq X \leq 55,34$$

c) Kurang $= X < \text{Mean} - 1 \text{ SD}$

$$= X < 45,14 - 10,2$$

$$= X < 34,94$$

b. Menentukan Prosentase

Setelah Menemukan tingkat kategorisasi setiap variabel yang terbagi menjadi tiga tingkat yakni baik, cukup dan kurang. Maka langkah selanjutnya yakni menentukan prosentase dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan:

P = Prosentase

F = Frekuensi responden penelitian

N = jumlah responden penelitian

Berdasarkan distribusi diatas, dapat ditentukan frekuensi untuk masing-masing kategori berdasarkan skor yang diperoleh untuk data selengkapnya sebagai berikut:

1. Kategorisasi *Game Mobile Legends*

Tabel 4.5 Hasil Kategorisasi Game Mobile Legends

Variabel	Kategorisasi	Frekuensi	Prosentase (%)
Kecerdasan Emosional	Baik	0	0 %
	Cukup	29	78 %
	Kurang	8	22 %
Jumlah		37	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi dan prosentase *Game Mobile Legends* pada mahasiswa Jurusan PAI 2015 UIN Malang berada pada kategorisasi cukup memiliki

prosentase sebesar 78% dengan frekuensi sebanyak 29 mahasiswa. Dan pada prosentase 22% yang berkategori kurang memiliki frekuensi sebanyak 8 orang mahasiswa.

2. Kategorisasi Kecerdasan Emosional

Tabel 4.6 Hasil Kategorisasi Kecerdasan Emosional

Variabel	Kategorisasi	Frekuensi	Prosentase (%)
Kemampuan Bersosial	Baik	0	0 %
	Cukup	29	78 %
	Kurang	8	22 %
Jumlah		37	100 %

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa frekuensi dan prosentase tingkat Kecerdasan Emosional pada mahasiswa Jurusan PAI 2015 UIN Malang berada pada kategorisasi cukup memiliki prosentase sebesar 78% dengan frekuensi sebanyak 29 mahasiswa. Dan pada prosentase 22% yang berkategori kurang memiliki frekuensi sebanyak 8 orang mahasiswa.

4. Hasil Uji Nilai F Hitung dan T Hitung

Dasar pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dapat mengacu pada 2 hal yaitu:

a. Membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05

- 1) Jika nilai signifikansi $< 0,05$ artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y

- 2) Jika nilai signifikansi $> 0,05$ artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

Tabel 4.7 F Hitung

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	3458,677	1	3458,677	445,628	,000 ^b
Residual	271,647	35	7,761		
Total	3730,324	36			

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional

b. Predictors: (Constant), Mobile legends

Dari tabel tersebut diketahui bahwa nilai F hitung adalah 445,628 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, maka dengan kata lain ada pengaruh Variabel *Mobile Legends* (X) terhadap variabel kecerdasan emosional (Y)

b. Membandingkan nilai t hitung dengan t tabel

- 1) Jika nilai t hitung $> t$ tabel, artinya variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y
- 2) Jika nilai t hitung $< t$ tabel, artinya variabel X berpengaruh terhadap Variabel Y

Coefficients^a

Model	Unstandardized		Standardized	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	1,591	2,113		,753	,456
1 Mobile legends	,898	,043	,963	21,110	,000

a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional

Tabel 4.8 T Hitung

- Berdasarkan nilai signifikansi dari tabel Coefficients diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Mobile legends* (X) berpengaruh terhadap Variabel kecerdasan Emosional (Y).
- Berdasarkan nilai T diketahui nilai T hitung sebesar $21,110 > T$ tabel $2,030$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *Game Mobile legends* (X) berpengaruh terhadap Variabel kecerdasan Emosional (Y).

Keterangan :

$$\begin{aligned}
 T \text{ tabel} &= (a/2 ; n-k-1) \\
 &= (0,05/2 ; 37-1-1) \\
 &= (0,025 ; 35) \text{ [bisa dilihat pada distribusi nilai T tabel]} \\
 &= 2,030
 \end{aligned}$$

Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel *game mobile legends* (X) berpengaruh terhadap tingkat kecerdasan emosional (Y).

BAB V

PEMBAHASAN

Berdasarkan paparan hasil penelitian pada beberapa tabel diatas, berikut akan dijelaskan secara umum bagaimana *game mobile legends* dikalangan mahasiswa PAI 2015 UIN Malang, serta bagaimana pengaruh *game Mobile legends* terhadap kecerdasan emosional mahasiswa PAI 2015 UIN Malang.

A. *Game Mobile Legends* dikalangan Mahasiswa PAI 2015 UIN Malang

Game Mobile Legends merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi yang semakin hari semakin pesat yang dapat dimainkan menggunakan smartpohone. *Game* ini sangat populer dikalagan masyarakat mulai dari anak-anak hingga orang dewasa apalagi di kalangan mahasiswa khususnya mahasiswa PAI 2015.

Dalam penelitian ini, diperoleh hasil yang sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah di paparkan pada bab 1 yaitu mengetahui bagaimana *game mobile legends* dikalangan mahasiswa PAI 2015. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dengan program *SPSS 20.00*, dapat diketahui bahwa fenomena *game mobile legends* dikalangan mahasiswa berada pada kategori cukup. Hal ini dapat diketahui dari data penelitian yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat 29 orang atau setara dengan presentase 78% yang berada pada kategori cukup. Lalu presentase 22% dengan jumlah mahasiswa 8 orang dalam kategori kurang.

Dapat dijelaskan bahwa mayoritas mahasiswa yang diteliti banyak yang memainkan *game* ini. Hal ini dapat digambarkan dengan mereka mendownload *game* ini dan memainkannya.

B. Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa PAI 2015 UIN Malang.

Game mobile legends merupakan *game* online bergenre *MOBA* (*Multiplayer Online Battle Arena*) 5 vs 5 yang berarti dimainkan secara berkelompok atau bersama-sama dan saling bekerjasama untuk mengalahkan musuh mereka, jika semisal teman satu team ada yang tidak bekerjasama atau kita sebut egois akan membebani teman satu team yang lain hal inilah yang biasa membuat kekalahan dalam permainan ini. Hal inilah yang menumbuhkan rasa emosional pada diri seorang pemain seperti marah, tidak bisa mengontrol emosi diri, dan mungkin juga ada yang bersifat sabar dan dapat mengontrol emosi diri.

Kecerdasan emosional dapat diartikan sebagai kemampuan dalam mengatur gejolak emosi dan pikiran yang terjadi di dalam diri dan kemampuan dalam membangun hubungan baik dengan orang lain. Menurut Goleman, kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupannya dengan inteligensi, menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya melalui keterampilan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.⁶¹

⁶¹ Agus Ngermanto, *Quantum Quotient: Kecerdasan Quantum, Cara Praktis*

Dalam penelitian ini, diperoleh hasil yang sesuai dengan rumusan masalah serta tujuan penelitian yang telah di paparkan pada bab 1 yaitu mengetahui bagaimana pengaruh *game mobile legends* terhadap kecerdasan emosional mahasiswa PAI 2015. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan dengan program *SPSS 20.00*, dapat diketahui bahwa sebagian besar tingkat kecerdasan emosional pada mahasiswa PAI 2015 berada pada kategori cukup. Hal ini dapat diketahui dari data penelitian yang menunjukkan bahwa secara keseluruhan terdapat 29 orang atau setara dengan presentase 78% yang berada pada kategori cukup. Lalu presentase 22% dengan jumlah siswa 8 orang mahasiswa berada dalam kategori yang kurang.

Dapat dijelaskan bahwa mayoritas mahasiswa dengan kecerdasan emosional cukup itu memiliki kemampuan dalam mengatur emosi diri dan menjaga hubungan dengan orang lain. Hal ini dapat digambarkan dengan mereka mulai dapat mengenali seperti apa gejala emosi yang sedang terjadi di dalam dirinya. Namun sesekali dalam kesehariannya mereka terlihat masih kesulitan dalam mengontrol emosi diri. Selain itu para mahasiswa sudah mampu dan memiliki cara untuk menjaga dan mengembalikan keadaan emosi mereka ke dalam kondisi yang baik.

Jika dilihat dari sisi siswa yang memiliki kecerdasan emosional yang baik. Mereka memiliki kecenderungan berorientasi kehidupan pada lingkungan pertemanan antar mahasiswa. Sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Patton, bahwa hubungan dengan teman kelompok dapat

membentuk pola emosi dalam diri mahasiswa. Hal ini dapat terlihat pada mahasiswa dengan tidak melampiaskan keadaan emosi tersebut pada teman lain disekitarnya.

Selain itu juga, mahasiswa dengan kecerdasan emosional yang baik cenderung sangat disukai dan dibutuhkan oleh lingkungan sekitarnya. Karena mereka mampu membina dan menjaga hubungan baik dengan cara berkata-kata yang baik dan berkata yang menyenangkan lawan bicara, mampu memahami kondisi teman yang lain dan tidak mudah tersinggung apalagi marah.

Daniel Goleman pun menjelaskan ciri-ciri seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik adalah memiliki kemampuan memotivasi diri, dapat mengendalikan dorongan-dorongan hati, mampu mengatur suasana hati dan mampu berempati terhadap orang lain. Sebaliknya pada siswa yang memiliki kecerdasan emosional dalam kategori rendah itu rata-rata adalah siswa yang cenderung bermasalah dengan dirinya dan dengan lingkungan pertemanannya.⁶²

Berdasarkan teori tersebut dapat diambil makna bahwa pembentukan kecerdasan emosional membutuhkan banyak pengalaman agar menjadi lebih matang.

⁶² Daniel Goleman, *Emotional Intelligence*, (Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2004), hlm. 110

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah menganalisa dan membahas Paparan Data dan Hasil Penelitian pada Bab IV serta Pembahasan yang ada di Bab V, maka kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian yang berjudul “Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Media *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ” adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan Identifikasi tingkat tingkat permainan *Game Mobile Legends*, diketahui bahwa rata-rata mahasiswa yang diteliti memiliki tingkat pemahaman yang cukup baik atau berada dalam kategori sedang. Rinciannya adalah Sebanyak 29 siswa dengan prosentase sebesar 78% memiliki tingkat pemahaman tentang *game* ini berada pada kategori sedang, kemudian sebanyak 8 mahasiswa dengan prosentasi sebesar 22% masuk pada kategori tingkat pemahaman *game* yang masih kurang.
2. Berdasarkan Identifikasi tingkat Kecerdasan Emosional, diketahui bahwa rata-rata mahasiswa yang diteliti memiliki tingkat kecerdasan emosional yang cukup baik atau berada dalam kategori sedang. Rinciannya adalah Sebanyak 29 siswa dengan prosentase sebesar 78% memiliki tingkat kecerdasan emosional yang berada pada kategori sedang, kemudian sebanyak 8 mahasiswa dengan prosentasi sebesar

22% masuk pada kategori tingkat kecerdasan emosional yang masih kurang.

3. Berdasarkan paparan data di atas diketahui bahwa nilai signifikansi adalah $0,000 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa *game mobile legends* berpengaruh terhadap kecerdasan emosional mahasiswa. Dan pada nilai korelasi /hubungan (R) yaitu sebesar 0,963 dan juga diperoleh koefisien determinasi (R square) sebesar 0,927 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh *game mobile legends* terhadap kecerdasan emosional sebesar 92,7, sehingga disimpulkan bahwa hubungan variabel ini sangat besar.

B. Saran

Berdasarkan hasil Penelitian pada “Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang ” peneliti menyampaikan beberapa saran agar dapat dipertimbangkan kepada beberapa pihak, yaitu :

1. Mahasiswa

Diharapkan untuk para mahasiswa khususnya PAI untuk meningkatkan tingkat kecerdasan emosional dalam segala hal, dan ini hanya sebuah permainan maka supaya dapat mengatur emosional diri, mengingat anda sebagai calon seorang pendidik yang berawasan agama islam supaya menjadi seorang yang berakhlak yang baik yang dapat mengontrol emosi diri karena menjadi panutan murid-murid kalian kelak.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya bahwasanya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dan dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Ary Ginanjar. 2003. *Rahasia Sukses Membangun Kecerdasan Emosi dan Spiritual (The ESQ Way 165)*. Jakarta: Arga
- Alif, Hasan. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: Media Kita
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Azwar, Syaifuddin. 2004. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahnya: Juz 1-30*, Jakarta: CV Penerbit Diponegoro, 2006
- Duwi, Priyon. 2008. *Mandiri Belajar SPSS*. Yogyakarta: Buku Kita
- Ghazali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*
23. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Ghoni, Djunaidi & Fauzan Al-Manshur. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: UIN Press
- Goleman, Daniel. 2004. *Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Gulo. 2004. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT. Gramedia
- Hajar, Ibnu. 1996. *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Bandung: PT. Raja Grafindo Persada
- <https://www.uin-malang.ac.id> diakses pada tanggal 7 Juni 2020
- Kamus Besar Bahasa Indonesia*

- Kusumah, Sudjana. 2000. *Proposal Penelitian di Perguruan Tinggi*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Mu'tadin, Zainul. *Mengenal Kecerdasan Emosional Remaja*. Artikel diakses pada 12 Desember 2019 dari <http://www.e-psikologi.com/remaja/250102.htm>
- Ngermanto, Agus. 2002. *Quantum Quotient / Kecerdasan Quantum (Cara Praktis Melejitkan IQ, EQ, dan SQ yang Harmonis)*. Bandung: Nuansa
- Nisfiannor, Muhammad. 2009. *Pendekatan Statistik Modern untuk Ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika
- Riadi, Edi. 2015. *Statistika Penelitian (Analisis Manual dan IBM SPSS)*. Jakarta: CV. Andi Offset
- Ritonga, Ferdiansyah & Ivan Aries Setiawan. 2011. *Analisis jalur (Path Analysis) dengan menggunakan Program AMOS*. Tangerang: Graha Ilmu
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers
- Sudjana, 1996 *Metode Statistika*, Edisi ke-enam, Bandung : Tarsito
- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Penilaian pendidika*, Bandung : Sinar Baru Al Gensindo
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sujarweni, V Wiratna. 2008. *Belajar Mudah SPSS untuk Penelitian Skripsi, Disertasi, Thesis & Umum*. Yogyakarta: Global Media Informasi

Syafrizal, Melwin. 2005. *Pengantar Jaringan Komputer*. Yogyakarta: andi

LAMPIRAN

Lampiran 1

BUKTI KONSULTASI SKRIPSI

JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

Nama : M. Naufal alafi

NIM 15110224

Judul : Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dosen Pembimbing : Dr. H. Sudirman, S.Ag., M.Ag

No.	Tgl/Bln/Thn	Catatan Perbaikan	Tanda Tangan Pembimbing
1.	15/5/2020	Revisi Proposal	f
2.	20/5/2020	Pengembangan BAB IV	f
3.	1/6/2020	Pengembangan BAB V	f
4.	10/6/2020	Pengembangan BAB IV	f
5.	14/6/2020	Revisi BAB IV	f
6.	15/6/2020	Acc	f
7.			
8.			

Lampiran 2

ANGKET PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA FITK UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Nama :

Angkatan / NIM :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian

1. Kuisioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bacalah baik-baik setiap butir pertanyaan dan alternative jawaban
3. Isilah semua pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewat
4. Pilih alternative jawaban yang sesuai dengan pendapat anda
5. Berilah tanda (√) pada alternative jawaban yang dipilih
6. Alternatif jawaban adalah:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengetahui adanya aplikasi game mobile legends				
2	Saya pernah mendownload game mobile legends				

3	Saya pernah memainkan game mobile legends				
4	Saya memahami betul isi dari permainan game mobile legends				
5	Saya suka bermain game mobile legends				
6	Saya tidak suka bermain game mobile legends				
7	Saya jarang bermain game mobile legends				
8	Saya sering bermain game mobile legends				
9	Saya biasa saja diganggu ketika bermain game mobile legends				
10	Saya tidak suka diganggu ketika bermain game mobile legends				
11	Saya merasa senang ketika menang bermain game mobile legends				
12	Saya merasa marah ketika kalah bermain game mobile legends				
13	Saya biasa saja kepada teman satu team saya ketika menang bermain game mobile legends				
14	Saya biasa saja kepada teman satu team saya ketika kalah bermain game mobile legends				
15	Saya memuji teman satu team saya ketika menang bermain game mobile legends				
16	Saya marah kepada teman satu team saya ketika kalah bermain game mobile legends				

Lampiran 3

ANGKET PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP
KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA FITK UNIVERSITAS ISLAM
NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

Nama :

Jurusan/ NIM :

Jenis Kelamin :

Petunjuk Pengisian

1. Kuisioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data sehubungan dengan penelitian Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional Mahasiswa FITK Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Bacalah baik-baik setiap butir pertanyaan dan alternative jawaban
3. Isilah semua pertanyaan dan jangan sampai ada yang terlewat
4. Pilih alternative jawaban yang sesuai dengan pendapat anda
5. Berilah tanda (√) pada alternative jawaban yang dipilih
6. Alternatif jawaban adalah:
 - SS = Sangat Setuju
 - S = Setuju
 - TS = Tidak Setuju
 - STS = Sangat Tidak Setuju

NO	Pertanyaan	Pilihan Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengetahui perasaan saya ketika sedang Marah, Sedih, dan Bahagia ketika bermain game mobile legends				

2	Ketika saya kalah bermain mobile legend dan saya marah , saya memiliki cara tersendiri untuk mengembalikan perasaan saya menjadi tenang kembali				
3	Saya Memiliki cara tertentu untuk mencegah rasa marah pada diri saya ketika saya kalah dalam bermain game mobile legends				
4	Meski sedang marah ketika kalah bermain game mobile legends saya mampu mengontrol kemarahan				
5	Saya tetap menunjukkan senyuman di depan teman-teman meskipun dalam keadaan kalah bermain game mobile legends				
6	Saya bermain game mobile legends agar hati merasa senang dan bahagia				
7	Saya mampu menerima pendapat teman satu team saya walaupun berbeda dengan pemikiran saya				
8	Saya siap menerima kritik yang diberikan teman satu team saya ketika melakukan kesalahan dalam bermain game mobile legends				
9	Saya mampu memahami perasaan teman satu team saya dengan baik ketika bermain game mobile legends				
10	Ketika kalah bermain mobile legends dan teman saya sedang bersedih, saya selalu siap untuk menghibur mereka				
11	Saya memberikan solusi dan nasehat kepada teman yang memiliki masalah dalam bermain game mobile legend				
12	Saya siap bekerja sama dengan teman satu team saya untuk mendapat kemenangan dalam bermain game mobile legends				
13	Saya tidak malu untuk mengakui kesalahan saya dan akan langsung meminta maaf kepada team saya ketika saya membuat kesalahan dalam bermain game mobile legends				
14	Saya percaya diri jika ditunjuk untuk memimpin team bermain game mobile legends				
15	Ketika bermain game mobile legends dan kalah, saya merasa canggung dan lebih memilih berdiam diri daripada mencoba berbicara dengan teman satu team saya				

Lampiran 4

Uji Validitas Variabel Game Moblie Legend

		Skor_total
X1	Pearson Correlation	,918**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X2	Pearson Correlation	,903**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X3	Pearson Correlation	,873**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X4	Pearson Correlation	,801**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X5	Pearson Correlation	,776**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X6	Pearson Correlation	,629**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X7	Pearson Correlation	,502**
	Sig. (2-tailed)	,002
	N	37
X8	Pearson Correlation	,614**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X9	Pearson Correlation	,355*
	Sig. (2-tailed)	,031
	N	37
X10	Pearson Correlation	,654**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X11	Pearson Correlation	,764**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37

	Pearson Correlation	,825**
X12	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
	Pearson Correlation	,783**
X13	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
	Pearson Correlation	,453**
X14	Sig. (2-tailed)	,005
	N	37
	Pearson Correlation	,413*
X15	Sig. (2-tailed)	,011
	N	37
	Pearson Correlation	,785**
X16	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
	Pearson Correlation	1
Skor_total	Sig. (2-tailed)	
	N	37

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 5

Uji Validitas Variabel Kecerdasan Emosional

		Skor total
X1	Pearson Correlation	,833**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X2	Pearson Correlation	,825**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X3	Pearson Correlation	,873**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X4	Pearson Correlation	,831**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X5	Pearson Correlation	,698**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X6	Pearson Correlation	,775**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X7	Pearson Correlation	,606**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X8	Pearson Correlation	,587**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X9	Pearson Correlation	,506**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	37
X10	Pearson Correlation	,808**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
X11	Pearson Correlation	,511**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	37

	Pearson Correlation	,709**
X12	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
	Pearson Correlation	,708**
X13	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
	Pearson Correlation	,738**
X14	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37
	Pearson Correlation	,641**
X15	Sig. (2-tailed)	,000
	N	37

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 6

Uji Reliabilitas Variabel Game Mobile Legends

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	45,30	98,715	,899	,915
X2	45,51	99,590	,882	,916
X3	45,35	99,179	,845	,917
X4	45,43	103,474	,766	,920
X5	45,27	105,369	,742	,921
X6	45,76	107,411	,573	,925
X7	46,03	109,138	,427	,929
X8	45,32	109,447	,567	,925
X9	45,95	112,275	,267	,933
X10	45,24	107,189	,602	,924
X11	45,38	103,908	,723	,921
X12	45,38	103,075	,794	,919
X13	45,54	102,144	,741	,920
X14	45,49	110,257	,375	,930
X15	45,30	112,048	,342	,930
X16	45,46	101,922	,742	,920

Lampiran 7

Uji Reliabilitas Variabel Kecerdasan Emosional

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	41,84	89,029	,803	,922
X2	42,14	88,676	,792	,923
X3	42,03	86,083	,845	,921
X4	42,14	86,898	,794	,922
X5	42,27	91,425	,647	,927
X6	42,11	90,710	,738	,924
X7	41,92	93,465	,547	,929
X8	42,24	93,300	,522	,930
X9	42,22	96,063	,444	,932
X10	42,19	87,047	,766	,923
X11	42,22	95,119	,442	,932
X12	41,97	91,083	,659	,926
X13	42,14	90,565	,655	,926
X14	42,00	90,278	,691	,925
X15	42,49	90,923	,573	,929

Lampiran 8

Uji Normalitas Variabel Game Mobile Legends dan Kecerdasan Emosional

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		37
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	2,74695467
	Absolute	,105
Most Extreme Differences	Positive	,090
	Negative	-,105
Kolmogorov-Smirnov Z		,639
Asymp. Sig. (2-tailed)		,809

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 9

Uji Regresi Linier Sederhana

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	mobile legends ^b	.	Enter

a. Dependent Variable: kecerdasan emosional

b. All requested variables entered.

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,963 ^a	,927	,925	2,786

a. Predictors: (Constant), mobile legends

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	3458,677	1	3458,677	445,628	,000 ^b
	Residual	271,647	35	7,761		
	Total	3730,324	36			

a. Dependent Variable: kecerdasan emosional

b. Predictors: (Constant), mobile legends

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	1,591	2,113		,753	,456
	mobile legends	,898	,043	,963	21,110	,000

a. Dependent Variable: kecerdasan emosional

Lampiran 10

Uji Analisis Norma Kategorisasi

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
Mobile legends	37	48,51	10,920
Kecerdasan Emosional	37	45,14	10,179
Valid N (listwise)	37		

Lampiran 11

BIODATA MAHASISWA

Nama : M. Naufal alafi
NIM : 15110224
Tempat Tanggal Lahir : Sidoarjo, 09 Januari 1996
Fak./ Jur./ Prog. Studi : FITK/ Pendidikan Agama
Islam (PAI) Tahun Masuk : 2015
Alamat Rumah : Desa Entalsewu, Kecamatan Buduran,
Kabupaten : Sidoarjo
No. HP : 085855899452 (wa)
Alamat Email : naufalalafi@gmail.com

Malang, 13Juni 2020

Mahasiswa,

M. Naufal alafi

NIM. 15110224