

Hubungan kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada remaja

Tania Anggita Putri¹

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya

Tatik Meiyuntariningsih²

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya

Hetti Sari Ramadhani³

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No. 45 Surabaya

Email: anggitan90@gmail.com

Abstract

This finds out about objectives to decide the relationship between emotional intelligence and addiction to online games in adolescents. This lookup makes use of quantitative strategies with correlational lookup kinds to acquire lookup objectives. The lookup topics used in this learn about had been adolescents in Pondok Sedati Asri who had one-of-a-kind traits totaling 65 people. The sampling method in this learns about uses purposive sampling. The measuring device makes use of a scale of emotional intelligence and addiction to online games. Data evaluation in this finds out about the usage of Spearman's rho correlation take a look at with the assist of the SPSS (Statistical Product and Service Solution) for Windows version 25 program bought a correlation score = -0.512 at the stage of value (p) = 0.00 (p < 0.05). This skill that displays a good-sized negative relationship between emotional intelligence and addiction to online games can be interpreted to suggest that the greater the emotional intelligence, the decrease the addiction to online games. Vice versa, the decrease the emotional intelligence, the greater the addiction to online games in teenagers.

Keywords: *Emotional Intelligence, Addiction to Online Games*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada remaja. Penelitian ini memanfaatkan prosedur kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional guna menggapai tujuan penelitian. Subjek penelitian yang digunakan dalam riset ini yaitu Remaja di Pondok Sedati Asri yang memiliki karakteristik khusus yang berjumlah 65 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Alat ukur menggunakan skala kecerdasan emosi serta skala kecanduan game online. Analisis data pada penelitian ini memanfaatkan uji korelasi Spearman's rho dengan dukungan program SPSS (Statistical Product and Service Solution) for Windows versi 25 diperoleh skor korelasi = -0,512 pada taraf signifikansi (p) = 0,00 (p < 0,05). Artinya menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online dapat diartikan bahwa semakin tinggi kecerdasan emosi, maka semakin rendah kecanduan game online. Akan tetapi, semakin rendah kecerdasan emosi, maka semakin tinggi kecanduan game online pada remaja.

Kata Kunci : Kecerdasan Emosi, Kecanduan *Game Online*

Pendahuluan

Kemajuan teknologi komunikasi menjadi salah satu perbincangan yang menarik di lingkungan masyarakat saat ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi seolah terus bergerak untuk menciptakan produk-produk teknologi yang beragam dan tidak terhitung jumlahnya. Berbagai macam produk teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia akan ilmu pengetahuan, pendidikan, kesehatan, atau bahkan hiburan semata. Internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari remaja Indonesia. Internet adalah singkatan dari *International Network*, yang digambarkan sebagai jaringan pc yang sangat masif, tempat dimana jaringan komputer terdiri dari beberapa jaringan kecil yang saling berhubungan (Oetomo, 2002). Salah satu penggunaan internet pada kalangan remaja yaitu *game online*.

Game online adalah sejenis permainan digital yang terkait dengan web ataupun internet dan dimainkan melalui konsol *game*, *smartphone*, komputer, dan perangkat *game* yang lain, dan merupakan multiplayer sehingga dapat dilakukan oleh banyak pemain pada waktu yang sama (Firdaus et al, 2018). *Game online* juga dapat dilakukan dengan orang yang tidak dikenal. Hal ini dapat digunakan melalui komunitas *game online* untuk berinteraksi, bermain bersama, berpetualang, dan membentuk komunitas masing-masing di dunia digital dan aktual.

Indonesia adalah negara dengan jumlah pemain video *game* terbesar ketiga di dunia. Catatan tersebut menyebutkan bahwa ada 94,5% pelanggan internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang melakukan video *game* per Januari 2022 (We Are Social, 2022). Seseorang biasa menggunakan waktu 2-10 jam per hari untuk bermain *game*, hal tersebut dapat dikatakan sebagai kecanduan (Kusumadewi, 2012). Kecanduan *game online* adalah penggunaan sistem komputer dan ponsel pintar yang tidak tergoyahkan dan tanpa henti, menimbulkan masalah sosial dan emosional dan membuat gamer tidak dapat memanipulasi permainan secara berlebihan (Lemmens et al, 2009).

Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan *game online* menurut Young (2017) yaitu (a) faktor kecanduan dari sudut pandang *game*, permainan jenis *game online* terkait dengan bentuk kompetisi atau turnamen antar pemain, komunikasi sosial secara online, sistem tugas atau misi, dan penghargaan, hal tersebut memungkinkan pemain untuk memainkan *game* secara aktif. *Game* adalah tempat di mana pemain dapat mengurangi kebosanan yang terjadi di dunia nyata. Permainan *game online* antara lain dipicu oleh aspek sosial. Hal ini menghilangkan stereotip mengenai kesepian yang di alami oleh pemain, dan ketidakmampuan dalam bersosialisasi, (b) faktor kecanduan dari sudut pandang pemain, ketergantungan pada *game online* tidak lagi hanya menekankan pada permainan itu sendiri dan komunikasi dunia maya, namun lebih kepada para pemain. Faktor-faktor ini mencakup (i) memiliki harga diri dan efikasi diri yang rendah, pada saat yang sama harga diri dan efikasi diri yang bagus adalah salah satu keinginan perkembangan yang terkait dengan pemikiran tentang *gamer* yang lebih muda untuk bergabung menjadi bagian dari komunitas *game* (Smahel, 2008). Faktor self esteem yang rendah sangat mempengaruhi dalam membentuk kecanduan. Pemain dengan harga diri tinggi secara mekanis akan memiliki lebih sedikit tingkat kecanduan antara diri dan pandangan pemain tentang karakter dalam permainan. Sebaliknya, tahap kecanduan yang tinggi menunjukkan harga diri pemain yang rendah. Seperti halnya efikasi diri, *gamer* yang depresi dan rendah diri menganggap ideal pada karakter dalam permainan dan tergantung pada apa yang diterima di dalam permainan yang membuat pemain memiliki kecenderungan untuk terus berada dalam *game*, (ii)

lingkungan virtual, lingkungan virtual *game online* tidak terlalu menekankan *self-control* yang menunjukkan persepsi pemain tentang ekspresi diri. *Gamer* dengan permainan berjenis role-playing semacam ini sering membayangkan tentang game, karakter, dan situasi. Pemain termotivasi untuk bermain karena bermain *game* itu menyenangkan, menawarkan kemungkinan untuk bereksperimen, dan sebagainya. Namun kenyataannya, *gamer* secara tidak sadar terdorong karena aktivitas bermain *game* menghadirkan kemungkinan untuk mengkategorikan diri mereka sendiri dan sesekali mengalami bosan dengan realita kehidupannya.

Seperti yang telah terjadi di Kecamatan Candi, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Seorang remaja tega membakar rumah tetangganya akibat kecanduan *game online*, remaja tersebut tega membakar rumah tetangganya akibat gagal melakukan pencurian untuk melakukan top-up *game online* (Esports.skor.id, 2021). Fenomena kecanduan *game online* juga terjadi di Pondok Sedati Asri, Sidoarjo. Menurut keterangan dari beberapa remaja, pemain menghabiskan kesehariannya dengan bermain *game online* karena berpikir bahwa pemain akan merasa tertinggal jika tidak memainkan *game* tersebut terlebih di dalam *game* tersebut terdapat *daily reward* dan hadiah dari beberapa misi. Bahkan remaja tersebut rela tidak tidur untuk mengejar tingkatan di dalam permainan dan bermain *game online* bersama teman-temannya.

Game online yang banyak diminati oleh kalangan remaja yaitu permainan berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), Permainan ini membutuhkan kerja sama tim dengan metode atau teknik untuk melawan tim musuh. Ada banyak permainan bergenre MOBA yang banyak dimainkan dan disukai oleh masyarakat Indonesia, seperti *Mobile Legends: Bang Bang*, *Garena Free Fire*, *Playerunknown's Battlegrounds*, dan masih banyak lagi.

Bermain *game online* membuat pemain senang, merasa nyaman, damai dan bahagia karena mengalami kepuasan psikologis serta terbebas dari tekanan sosial, ketakutan dan frustrasi. Kesenangan yang didapat dari permainan membuat para *gamer* semakin terlibat dalam menikmati *game* tersebut (Young, 2009). *Gamer* yang adiktif akan merasa bosan dengan hidup mereka jika mereka tidak bermain *game online*. Ketika asik bermain *game online*, perasaan pemain secara teratur dan tidak sengaja terbawa dengan game yang dimainkan, dan individu cenderung menjadi mudah frustrasi, marah, dan tiba-tiba bahagia. Hal ini membuat emosi seseorang tidak terkendali (Misnawati, 2014).

Game online sendiri memiliki dampak positif dan negatif bagi orang-orang yang memainkannya. *Game online* sendiri memiliki model dan bentuk yang menarik yang menginspirasi para remaja untuk tertarik dengan game online, seperti gambar animasi, tampilan, dan gaya permainan. *Game online* menjadi semakin menyenangkan, tidak heran jika seseorang yang bermain *game online* akan ketagihan. Alasan remaja menyukai *game online* adalah karena game tersebut sangat menyenangkan, menghibur, menyukai alur cerita di dalam game, dan menarik. Tentu saja *game online* berdampak adiktif pada remaja, sehingga melupakan tugas utama yaitu belajar. Akibatnya, remaja akan mengalami penurunan prestasi belajar (Nuhan, 2016).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mimi Ulfa dan Risdhayati (2017) yaitu Pengaruh Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan Hr. Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Hasil menunjukkan bahwa pengaruh kecanduan game online memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung

$\geq t$ tabel, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan game online (X) terhadap perilaku remaja (Y).

Faktor utama yang bisa membuat seseorang ketagihan adalah ketika bermain game online, terdapat banyak pemain lain yang bisa diajak bermain. Pemain dari seluruh dunia dapat berinteraksi melalui permainan untuk menciptakan apa yang disebut Dunia maya (Virtual World). Studi lain menunjukkan bahwa orang yang terisolasi dari lingkungan lebih cenderung bosan, suka menyendiri, kehilangan nafsu makan, dan kurang percaya diri adalah seseorang yang mungkin berisiko sebagai pecandu game (Puspitosari, 2009).

Masa remaja merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa dan membutuhkan serta menyadari betapa pentingnya kecerdasan emosional bagi kehidupannya. Dalam hal ini, remaja dengan kecerdasan emosional yang baik dapat bertahan pada masa remaja dengan baik. Artinya, remaja yang memiliki kecerdasan emosional yang baik dapat menjalankan pendidikan dan hubungan tanpa menghadapi masalah serius, tetapi jika remaja tidak memiliki kecerdasan emosional yang baik pada masa remaja, remaja tidak akan dapat menyesuaikan diri dengan suasana dan menemukan atau berempati dengan orang lain, sulit beradaptasi dengan lingkungan sosial.

Kecerdasan emosional adalah keterampilan untuk memahami emosi perasaan kita sendiri dan orang lain, keterampilan untuk memotivasi diri, dan kemampuan untuk memanipulasi emosi dengan baik dalam diri sendiri dan dalam berhubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional terdiri dari kemampuan seperti kecerdasan akademik yang berbeda namun saling melengkapi, yaitu keterampilan kognitif murni yang ditentukan oleh IQ. Banyak individu yang pintar dalam pengalaman dididik, namun tidak memiliki kecerdasan emosional, dan ternyata bekerja sebagai bawahan dari individu dengan IQ rendah tetapi unggul dalam kecerdasan emosional (Goleman, 2001).

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang untuk memotivasi diri sendiri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengelola emosi, tidak cepat puas, dan memodifikasi keadaan mental. Hal ini memungkinkan seseorang untuk mengarahkan emosinya ke arah yang benar, mengklasifikasikan kepuasannya dan menyesuaikan emosinya (Goleman, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati (2018) yaitu Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Komunitas Game Ingress di Bandung. Hasil uji hipotesis penelitian ini nilai sebesar $r_{xy} = -0,443$ dengan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Koefisien korelasi tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online* pada komunitas *game ingress* di Bandung yang memiliki arti bahwa semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online*, sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*.

Berdasarkan uraian di atas dan hasil penelitian Zelin Eka Septia & Endang Sri Indrawati (2018) maka dapat diasumsikan bahwa kecerdasan emosi dapat mempengaruhi intensitas bermain *game online* yang akhirnya dapat mengarah ke kecanduan *game online*.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menguji adanya hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada remaja. Kemudian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online*. Artinya semakin tinggi tingkat kecerdasan emosi maka semakin rendah kecanduan *game online* pada remaja.

Begitu juga sebaliknya, semakin rendah tingkat kecerdasan emosi maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja.

Metode

Desain Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian yang menggunakan banyak angka, mulai dari pengumpulan data hingga interpretasi data dan penyajian hasilnya (Arikunto, 2006). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif yang berkorelasi. Penelitian kuantitatif korelasi merupakan penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih (Arikunto, 2005). Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu kecerdasan emosi sebagai variabel bebas dan kecanduan *game online* sebagai variabel terikat.

Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 65 orang di Pondok Sedati Asri dengan pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dimana peneliti menetapkan karakteristik khusus dalam menentukan partisipan, diantaranya yaitu remaja berusia 12-21 tahun yang tinggal di Pondok Sedati Asri Sidoarjo, bermain *game online* selama lebih dari 4 jam sehari dan telah berlangsung selama lebih dari 1 bulan, dan bersedia menjadi subjek penelitian melalui *google form*.

Instrumen

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa skala. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah skala yang terdiri dari dua skala, yaitu skala kecerdasan emosi dan skala kecanduan *game online*.

Skala kecanduan *game online* yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecanduan *game online* yang dikemukakan oleh Lemmens (2009). Adapun pembuatan skala kecanduan *game online* didasarkan pada skala yang dibuat oleh Fransisca Gradistia bai (2015) yang sudah peneliti modifikasi pada aitem-aitemnya untuk disesuaikan dengan kondisi subjek dalam penelitian ini. Skala kecanduan *game online* terdiri dari 35 aitem *favorable* dan 35 aitem *unfavorable*.

Skala kecerdasan emosi yang disusun berdasarkan aspek-aspek kecerdasan emosi yang dikemukakan oleh Salovey (1990). Adapun pembuatan skala kecerdasan emosi didasarkan pada skala yang dibuat oleh Mieke, Hoo Yen Mie (2006) yang sudah peneliti modifikasi pada aitem-aitemnya untuk disesuaikan dengan kondisi subjek dalam penelitian ini. Skala kecerdasan emosi terdiri dari 25 aitem *favorable* dan 25 aitem *unfavorable*.

Kedua skala tersebut berbasis skala likert dimodifikasi menjadi empat opsi respons alternatif, termasuk menghapus respons jawaban tengah atau rata-rata. Mengenai metode penilaian untuk aitem *favorable*, skor 4 untuk “sangat setuju” (SS), skor 3 untuk “setuju” (S), skor 2 untuk “tidak setuju” (TS), dan skor 1 untuk “sangat tidak setuju” (STS). Sedangkan pada penilaian aitem *unfavorable*, skor 1 berarti “sangat setuju” (SS), skor 2 “setuju” (S), skor 3 “tidak setuju” (TS), dan skor 4 “sangat tidak setuju” (STS).

Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian ini adalah analisis parametrik. Metode analisis data yang digunakan adalah metode korelasi *spearman's rho*, karena untuk menguji dugaan tentang adanya hubungan antara variabel apabila datanya berskala rasio/interval namun tidak memenuhi asumsi normalitas atau linearitas. Perhitungan analisis data menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution*) versi 25.0 for Windows untuk mempermudah perhitungan analisis data.

Hasil

Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu sampai Minggu tanggal 8 Juni sampai 12 Juni 2022 secara *offline* yaitu dengan mendatangi rumah subjek satu persatu. Proses pengambilan data dilakukan dengan memberikan kode QR untuk dapat mengakses *google form* kepada remaja di Pondok Sedati Asri yang memenuhi kriteria yang berjumlah 65 subyek penelitian.

Berdasarkan hasil uji asumsi atau prasyarat yang telah dilakukan melalui uji normalitas dan uji linieritas mendapatkan hasil bahwa data penelitian berdistribusi tidak normal. Dengan itu, instrumen pengumpulan data berupa skala kecerdasan emosi dan kecanduan game online memenuhi syarat untuk dianalisis menggunakan korelasi *spearman's rho*.

Teknik korelasi yang digunakan untuk mengetahui hubungan variabel kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* adalah teknik korelasi *spearman's rho* karena saat melakukan uji prasyarat untuk skala kecerdasan emosi dan kecanduan *game online* terdistribusi tidak normal dan terdistribusi linear.

Hasil koefisien korelasi *spearman's rho* = -0,512 pada taraf signifikansi (p) = 0,00 ($p < 0,01$), hal ini menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat signifikan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online*. Hasil uji korelasi penelitian ini menggunakan program SPSS 25 dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Uji Korelasi Spearman's Rho

Koefisien korelasi <i>spearman's rho</i>	-0,512
Sig. (2-tailed)	0,000

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan *Game Online* pada Remaja di Pondok Sedati Asri, artinya semakin tinggi kecerdasan emosi maka akan semakin rendah perilaku kecanduan *game online*, begitu juga sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosi maka akan semakin tinggi perilaku kecanduan *game online* yang dilakukan. Hal ini berarti hipotesis penelitian dinyatakan diterima.

Pembahasan

Berdasarkan data penelitian yang telah dianalisis, terdapat adanya koefisien korelasi -0,512 dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,01$). Hal ini menunjukkan bahwa ada korelasi negatif yang

sangat signifikan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online*, yang berarti semakin tinggi kecerdasan emosi maka semakin rendah kecanduan *game online*, begitu juga sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosi maka semakin tinggi kecanduan *game online* pada remaja di Pondok Sedati Asri. Berdasarkan hasil tersebut hipotesis yang diajukan oleh peneliti dinyatakan dapat diterima karena sesuai dengan hasil yang diperoleh, yaitu terdapat hubungan negatif antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada remaja.

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat dimaknai bahwa kecerdasan emosi dapat menjadi variabel yang mempengaruhi tinggi rendahnya kecanduan *game online* pada remaja. Hal ini disebabkan kedua variabel tersebut berkaitan karena terdapat aspek-aspek yang saling berhubungan. Kecerdasan emosi memiliki lima aspek diantaranya yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan dengan orang lain. Sedangkan aspek kecanduan *game online* diantaranya yaitu *salience, tolerance, mood modification, withdrawal, relapse, conflict, dan problems*.

Pada aspek *mood modification* dan *withdrawal* berhubungan dengan aspek kecerdasan emosi yaitu mengenali emosi diri. Aspek tersebut berhubungan karena pemain menyadari akan perasaan senang saat bermain *game online*, dan perasaan gelisah atau cemas saat tidak bermain *game online*. Kemudian pada aspek *tolerance* ditunjukkan pada perilaku remaja yang merasakan kebutuhan untuk meningkatkan durasi permainan untuk memenangkan permainan dan merasa puas berhubungan dengan aspek memotivasi diri sendiri yaitu remaja memiliki ketekunan untuk menahan diri terhadap kepuasan. Pada aspek *conflict* berhubungan dengan aspek membina hubungan dengan orang lain ditunjukkan dengan munculnya permasalahan antar individu dengan orang-orang disekitarnya yang merupakan suatu bentuk ketidakmampuan individu dalam membina hubungan dengan orang lain.

Hal ini sejalan dengan pendapat Shapiro (2001) yang mengatakan bahwa orang dengan kecerdasan emosional tinggi, percaya diri, antusias, tahu bagaimana mengatur sesuatu, dan menggunakan informasi untuk memandu pikiran dan tindakan diri sendiri. Remaja dengan kecerdasan emosi rendah akan sulit berhenti dari aktivitas *game online* dan menjadi kecanduan karena tidak mampu dalam mengelola perasaan hati seperti hanya merasakan kenyamanan saat bermain *game online*, kemudian dari perasaan hati berlanjut pada pikiran yaitu selalu memikirkan aktivitas bermain *game online* walaupun saat sedang melakukan aktivitas lain. Hal tersebut yang kemudian membuat seseorang melakukan aktivitas bermain *game online* secara berulang dan menjadikan seseorang tidak mampu mengatur waktunya untuk aktivitas lain. Adapun remaja yang memiliki kecerdasan emosi rendah akan mengabaikan masalah-masalah yang terjadi seperti lupa mengerjakan PR karena terlalu asik bermain *game online* dan mengakibatkan remaja sering mendapatkan komentar negatif dari orang-orang sekitar. Hal tersebut menunjukkan bahwa rendahnya kecerdasan emosi berpengaruh pada perilaku kecanduan *game online* yang dapat membuat individu mengabaikan masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sosialnya.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi mempengaruhi kecanduan *game online*. Semakin tinggi kecerdasan emosi seseorang maka akan semakin rendah kecanduan *game online* yang dilakukan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan yaitu perhitungan korelasi memperlihatkan koefisien korelasi spearman's $\rho = -0,512$ pada taraf signifikansi ($p = 0,00$ ($p < 0,01$)) maka hipotesis diterima, sehingga korelasi tersebut dapat disimpulkan bahwa ada hubungan negatif antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online. Hal tersebut berarti bahwa semakin tinggi kecerdasan emosi maka akan semakin rendah kecanduan game online. Begitupun sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosi maka akan semakin tinggi kecanduan *game online* yang dilakukan remaja.

Referensi

- Anisa, S., Yunia, P., Liyanovitasari, & Saparwati, M. (2019). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Kenakalan Remaja pada Siswa The Resilience and it's Relationship With Sress Levels of Parents Who Have Children With Autism Spectrum Disorder. *Jurnal Ilmu Keperawatan Jiwa*, 2(1), 55–64.
- Daud, F. (2012). Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA 3 Negeri Kota Palopo. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 19(2), 243–255.
- Gunawan, A., & Tria Ningsih, Y. (2022). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dengan Kecanduan *Game Online* Pada Mahasiswa yang Bermain *Game Online X* di Kota Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10471–10476. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2650>
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68–74. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/244/271>
- Kartini, H. (2016). Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(4). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i4.4232>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game Online* pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Misnawati, M. (2016). Hubungan Kecerdasan Emosi Dengan Kecanduan *Game Online* Pada Siswa-Siswi. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 4(2). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v4i2.4004>
- Pratama, A., & Fithriyana, R. (2020). Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. *Prepotif : Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 4(2), 268–273. <https://doi.org/10.31004/prepotif.v4i2.1006>
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2019). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Intensitas Bermain *Game Online* pada Komunitas *Game Ingress* di Bandung. *Jurnal EMPATI*, 7(4), 1130–1134. <https://doi.org/10.14710/empati.2018.21924>

- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan *Online Game* dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Ulfa, M., & Risdayani. (2017). Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabas Game Center Jalan Hr.subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. Undefined, 4(1). <https://www.semanticscholar.org/paper/Pengaruh-Kecanduan-Game-OnlineTerhadap-Perilaku-Di-Ulfa-Risdayani/086df407de4093f3bcb48f626b8d44838757ad32>
- Virilia, S., & Setiadji, S. (2017). Hubungan Kecanduan *Game Online* dan Keterampilan Sosial pada Pemain *Game* Dewasa Awal di Jakarta Barat. *Psibernetika*, 9(2). <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v9i2.460>
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2018). Teknologi dan Kehidupan Masyarakat. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 3(1). <https://doi.org/10.20961/jas.v3i1.17444>
- Welly, W. (2018). Hubungan Antara Kecanduan *Game Online* Dengan Tingkat Depresi Pada Remaja di SMP Adabiah Padang Tahun 2017. *UNES Journal of Social and Economics Research*, 3(2), 196. <https://doi.org/10.31933/ujser.3.2.196-202.2018>
- Agatha, Sephen S. (2019). Perilaku Komunikasi Antar Layar Dan Tatap Muka Komunitas *Game Online Mobile Legend Bang Bang (MLBB) Squad Kucingan (KCG)*. *Skripsi*. Unika Soegijapranata Semarang.
- Ardi, P. (2020). Fenomena *Game Moba (Multiplayer Online Battle Arena)* Pada Kalangan Pelajar Dan Mahasiswa Di Kota Surabaya. *Skripsi*, Universitas Airlangga.
- Ari, P. (2012). Hubungan Kecerdasan Emosi dan Kecerdasan Spiritual dengan Perilaku Prosocial Guru Bimbingan dan Konseling di Kabupaten Pacitan. *Skripsi*. Lumbung Pustaka UNY.
- Guno, Dony C, dan Dian N W, S.Kep.,Ns., M.Kep., (2018). Gambaran Perilaku Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Di Wilayah Kecamatan Magetan. *Skripsi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Illiyin, Z. (2019). Hubungan antara Kecerdasan Emosional dengan Kemampuan Social Problem Solving pada Remaja. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Gresik.
- Permana, S. P. (2020). The Relation Between Self-Control With Mobile Pubg Online Gaming Addictions. *Skripsi*, Untag 1945 Surabaya.
- Putri, O. D. (2019, February 14). Hubungan antara Keterampilan Sosial dengan Kecanduan *Game Online* pada Generasi Z di Universitas Mercu Buana Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Ramadhana, A. (2021). Studi Literatur Faktor Penyebab Remaja Kecanduan *Game Online*. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rohman, K. (2020). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa SMK Negeri 1 Muara Telang. *Skripsi*. UIN Raden Fatah Palembang.
- Rohman, T. (2017). Perancangan dan Implementasi Jaringan Hotspot RT/RW Net di Desa Kadipaten Ponorogo. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

- Supendi, R. P. (2011). Program Bimbingan dan Konseling untuk Mengurangi Kecanduan Online Game pada Siswa SMP. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Saputri, R. N. (2019). Kecerdasan Emosi pada Remaja Awal Ditinjau dari Jenis Sekolah. *Skripsi*. Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- Esports.skor.id. (2021, 9 Mei). Kesal Tak Dapat Uang Untuk Top-up Gim Online, Remaja Ini Tega Bakar Rumah Tetangga. <https://esports.skor.id/kesal-tak-dapat-uang-untuk-top-up-gim-online-remaja-ini-tega-bakar-rumah-tetangga-01377945>
- Wearesocial.com. (2022, 26 Januari). Digital 2022: Another Year of Bumper Growth. <https://wearesocial.com/uk/blog/2022/01/digital-2022-another-year-of-bumper-growth-2/>