



Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada Siswa SMP Negeri 16 Singkawang

Kelvin Hilmawan^{1*}, Insan Suwanto², Dewi Mariana³

¹⁻³ Institut Sains Dan Bisnis Internasional

Email: kelvin.mawan@gmail.com¹, insansuwanto@gmail.com², anieng_dewi@yahoo.co.id³

Alamat: Jl. STKIP, Kelurahan Naram, Kecamatan Singkawang Utara, Kota Singkawang, Kalimantan Barat

Korespondensi penulis: kelvin.mawan@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine: (1) the intensity of playing online games among students at SMP Negeri 16 Singkawang, (2) the level of emotional intelligence among students at SMP Negeri 16 Singkawang, and (3) the relationship between the intensity of playing online games and emotional intelligence among students at SMP Negeri 16 Singkawang. This research uses a quantitative approach with a causal associative research design. The population of this study consisted of students from classes VII D, VIII D, and IX D at SMP Negeri 16 Singkawang, totaling 105 students, with a research sample of 105 students selected using a total sampling technique. Data analysis to determine the intensity of playing online games and emotional intelligence among students was carried out using descriptive statistical analysis. Meanwhile, to analyze the relationship between the intensity of playing online games and emotional intelligence, the Pearson product-moment correlation technique was used. The results of the data analysis show that: (1) the level of online game playing intensity among students at SMP Negeri 16 Singkawang falls into the low category (36.87), (2) the level of emotional intelligence among students is in the high category (112.8), and (3) there is no significant relationship between the intensity of playing online games and emotional intelligence among students, with an R value of -0.124. Therefore, it can be concluded that there is no relationship between the intensity of playing online games and the emotional intelligence of students at SMP Negeri 16 Singkawang. In conclusion, the higher the intensity of playing online games, the lower the emotional intelligence of students.*

Keywords: *Intensity, Online Games, Emotional Intelligence*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Intensitas Bermain *Game Online* Pada Siswa SMP Negeri 16 Singkawang, (2) tingkat Kecerdasan Emosional Pada Siswa SMP Negeri 16 Singkawang, (3) hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional Pada Siswa SMP Negeri 16 Singkawang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain penelitian Asosiatif Kausal. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII D, VIII D dan IX D, di SMP Negeri 16 Singkawang sebanyak 105 siswa dengan sampel penelitian berjumlah 105 siswa yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Analisis data untuk mengetahui Intensitas Bermain *Game Online* dan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang menggunakan teknik analisis Statistik Deskriptif. Sedangkan untuk analisis Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional Pada Siswa Smp Negeri 16 Singkawang menggunakan teknik korelasi *pearson product moment*. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa (1) tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dalam kategori rendah (36,87), (2) tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dalam kategori tinggi (112,8), (3) tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dimana nilai R sebesar -0,124. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional siswa SMP Negeri 16 Singkawang. Dapat disimpulkan, semakin tinggi intensitas bermain *game online* yang dimiliki siswa, maka semakin rendah juga kecerdasan emosional yang dimiliki siswa.

Kata kunci: *Intensitas, Game Online, Kecerdasan Emosional*

1. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi saat ini, penulis tidak dapat menutup mata terhadap perkembangan teknologi yang ada. Teknologi mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia saat ini, dengan adanya teknologi manusia bisa saling berinteraksi satu sama lain dengan mudah.

Teknologi yang sangat populer saat ini adalah internet. Hampir seluruh aspek kegiatan di dunia

Received: July 08, 2025; Revised: July 22, 2025; Accepted: Agustus 12, 2025;

Online Available: Agustus 21, 2025

nyata bisa dilakukan di internet, seperti olah raga, politik, hiburan dan lain sebagainya. Hal ini sudah dapat dirasakan oleh siapapun, mulai dari anak-anak hingga lansia. Penggunaan internet oleh masyarakat tentunya beragam, mulai dari mencari berbagai macam informasi. untuk saling berkomunikasi dengan kerabat jauh, bahkan untuk mencari hiburan. salah satunya dengan bermain video *game*.

Semakin berkembangnya zaman dan teknologi membuat kita semakin mudah dalam mengakses dan mendapatkan apa yang kita inginkan melalui internet, bahkan dari perangkat ponsel sekalipun. Pada saat individu ingin memainkan sebuah *game*, mereka tidak perlu membeli kaset *game*, karena aplikasi *game* tidak hanya berasal dari konsol *game* seperti *Play Station* (PS) ataupun *gamebot*. Pada saat ini banyak aplikasi *game* yang bisa di dapat dengan cara di-download pada *play store* melalui perangkat *smart-phone*. Hal ini terbukti jika membuka aplikasi *play store* yang ada di *smart-phone* maka akan ditemukan berbagai jenis *game* yang bisa di-download dan dimainkan. Saat ini teknologi sudah semakin berkembang. Video *game* yang berkembang tidak hanya video game yang dimainkan oleh satu orang, akan tetapi saat ini bermunculan video *game* yang dapat dimainkan bersama bahkan dengan orang yang belum dikenal sebelumnya yaitu *Game Online*.

Perkembangan teknologi juga membuat beberapa remaja kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya. Bila remaja sudah bermain *Game Online*, maka remaja yang pada awalnya giat belajar, tak jarang menjadi remaja yang pemalas. agresif dan kebiasaan berbicara tanpa kendali, bahkan mencaci, tentu saja berdampak negatif bagi perkembangan mental remaja. Remaja menjadi kehilangan kepedulian terhadap teman-temannya dan lingkungan sekitarnya, bahkan menjadi lebih mudah menyakiti teman-teman seusia ataupun si adik yang lebih kecil (Musbikin, 2009)

Game Online merupakan salah satu permainan modern yang sering dimainkan oleh remaja saat ini karena dapat diakses dengan mudah oleh banyak pemain (Adams & Rollings. A dalam Gaol 2012). *Survei Entertainment Software Association* (ESA 2018) menemukan bahwa setiap orang mempunyai minimal satu *smartphone* yang dapat difungsikan untuk bermain *game*, 32% diantaranya berusia dibawah 18 adalah remaja tahun, 10% dari remaja tersebut memilih untuk bermain *Game Online*. *Game* dapat di akses secara *online* yang sering disebut dengan *Game Online* dimana diperlukan jaringan internet untuk menggunakannya. Selanjutnya Kurniawan (2017), mengemukakan bahwa permainan *Game Online* saat ini tidak hanya dimainkan diperangkat komputer saja, melainkan merambah ke *smartphone* dan tablet, sehingga seseorang dapat melakukan permainan *Game Online* kapan saja dan di mana saja. Banyak pengguna *smartphone* dalam bermain *Game Online* ini mempermudah seseorang untuk

melakukan atau mengakses permainan tersebut. Menurut Kartini (2016), besarnya minat atau seringnya seseorang dalam melakukan permainan melalui akses jaringan internet (*virtual game*) secara *online* merupakan intensitas dalam bermain *Game Online*. Durasi bermain *game* dikatakan tinggi apabila bermain durasi lebih dari 5 jam, 3-5 jam tergolong sedang, dan 1-2 jam tergolong rendah.

Banyak *Game Online* yang populer di *smartphone* pada masa kini adalah atau yang biasa disingkat dengan nama *ML (Mobile Legend)*, *FF (Free Fire)*, *Roblox*, *PUBG (Player Unknown Battle Ground)* *Game Online mobile legend* merupakan permainan berjenis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)* permainan ini memiliki sistem dimana terdapat dua kelompok dengan 5 *player* pada setiap kelompok yang memiliki tujuan utama untuk menghancurkan *base* musuh, siapa yang basenya hancur terlebih dahulu maka itulah pemenangnya, *Free Fire* adalah sebuah *game battle royale* yang dikembangkan oleh 111 Dots Studio dan diterbitkan oleh Garena. *Game* ini dirilis pada tahun 2017 dan menjadi sangat populer di kalangan pemain *game mobile*. Dalam *Free Fire*, pemain akan dijatuhkan ke pulau terpencil dan harus bertahan hidup dengan cara mengumpulkan senjata, perlengkapan, dan melawan pemain lain sampai hanya satu pemain atau tim yang tersisa. *Game* ini menawarkan berbagai mode permainan seperti *solo*, *duo*, dan *squad*.

Selanjutnya *game Roblox* adalah platform *Game Online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan bermain *game* yang dibuat oleh pengguna lain. Platform ini dirilis pada tahun 2006 dan memiliki jutaan *game* yang beragam, mulai dari petualangan, simulasi, hingga *game* sosial. Pengguna dapat membuat avatar, membangun dunia virtual, dan berinteraksi dengan pemain lain. *Roblox* juga memiliki fitur monetisasi yang memungkinkan pengembang *game* untuk mendapatkan penghasilan dari karya mereka, kemudian *PUBG* adalah *game battle royale* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh *PUBG Corporation*. *Game* ini dirilis pada tahun 2017 dan menjadi salah satu *game battle royale* paling populer di dunia. Dalam *PUBG*, pemain akan dijatuhkan ke pulau besar dan harus bertahan hidup dengan cara mengumpulkan senjata, perlengkapan, dan melawan pemain lain hingga hanya satu pemain atau tim yang tersisa. *PUBG* menawarkan berbagai mode permainan seperti *solo*, *duo*, dan *squad*, serta mode permainan lain seperti mode zombie dan mode *event* khusus.

Selain itu pada *Game Online* masa kini juga terdapat sistem ranking didalamnya, dimana pada rank tertinggi kita akan dihadapi dengan lawan yang memiliki kemampuan setara dengan kita atau lebih. Hal yang merugikan dalam bermain *game* ini ketika mereka mengalami kekalahan beruntun (*lose streak*) yang seringkali membuat mereka menaikkan intensitas bermainnya hingga mendapatkan sebuah kemenangan. Menurut Cowie (1994) intensitas

adalah suatu situasi dan kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang dan memiliki frekuensi tertentu, jadi tidak menutup kemungkinan remaja yang intensitas bermain tinggi kerap kali melalaikan tugas utama mereka sebagai pelajar. *Game* ini membutuhkan kekompakan tim, apabila mereka bertemu dengan tim yang *feed* (mati secara berturut-turut dengan sengaja), bermain dengan tidak mengikuti meta yang ada seringkali membuat mereka tidak mampu mengontrol emosinya dan cenderung memberikan komentar negatif.

Dari hasil penyebaran kuesioner skrining pra riset yang dilakukan oleh peneliti dengan siswa SMP Negeri 16 Singkawang pada tanggal 30 April 2024 didapati bahwa ada 24 siswa sering *bermain Game Online*, adapun *Game Online* yang mereka mainkan adalah “*Free Fire* dan *Mobile Legend*. Mereka mengatakan sangat senang bermain *Game Online* tersebut karena banyak keseruan yang terdapat dalam *game* dan mereka merasa senang ketika berhasil menyelesaikan permainan tersebut, namun mereka akan merasa kesal dan emosi ketika mereka tidak bisa menyelesaikan permainan tersebut. Mereka juga mengatakan sering jengkel dan marah jika pada saat sedang bermain *Game Online* ada teman yang tiba-tiba mengganggu konsentrasi mereka.

Hasil penelitian oleh Immanuel dalam Haryanto (2019) juga menunjukkan bahwa pemain *Game Online* dapat membuat mereka kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan, kesempatan karir, dan kesempatan pendidikan, serta menjadikan *Game Online* sebagai cara untuk melarikan diri dari masalah. Horigan (2002) menyatakan bahwa adanya frekuensi seperti seberapa seringnya bermain *Game Online* dan seberapa seringnya aktivitas bermain *Game Online* dilakukan dapat memberikan dampak pada kecerdasan emosi seorang remaja. Apabila remaja dengan intensitas tinggi dalam bermain *Game Online* memiliki ketidakmampuan mengontrol diri dan menimbulkan rasa malas belajar, membolos, tugas terbengkalai, dan tidur tidak teratur. Maka dapat dikatakan remaja tersebut memiliki kecerdasan emosional yang rendah.

Remaja merupakan masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa yang ditandai dengan pertumbuhan dan perkembangan biologis dan psikologis. Biologis ditandai dengan tumbuh dan berkembangnya seks primer dan seks sekunder, sedangkan psikologis ditandai dengan sikap, perasaan, keinginan dan emosi yang labil atau tidak menentu. Akan timbulnya rasa cemas dan ketidaknyamanan pada remaja dikarenakan adanya perubahan seperti perubahan fisik, sosial, dan emosional. Perubahan tersebut dapat menjadi suatu masalah apabila remaja tidak mampu menghadapinya dengan baik. Akibatnya, pada masa peralihan

remaja disebut juga sebagai masa yang penuh dengan masalah, maka dari itu remaja harus mampu mencapai tugas perkembangan remaja.

Menurut Havighurst (dalam Sunarto dan Hartono, 2013:43) Tugas perkembangan remaja merupakan suatu tugas yang harus ditempuh, dipelajari, dijalani dan dikuasai oleh remaja dalam berperilaku di kehidupan sosial psikologis manusia pada posisi yang harmonis di dalam lingkungan masyarakat yang lebih luas dan kompleks. Pada jenjang kehidupan remaja, individu telah berada pada posisi yang cukup kompleks, dimana ia telah banyak menyelesaikan tugas-tugas perkembangan, seperti misalnya mengatasi sifat tergantung pada orang lain, memahami norma pergaulan dengan teman sebaya, dan mampu mengatur dan mengelola emosi dirinya sendiri serta memahami emosi dirinya dan orang lain sehingga terbentuknya suatu hubungan yang baik antar teman sebaya, orang tua, maupun guru. Oleh karena itu tugas-tugas perkembangan pada masa remaja dipusatkan pada upaya untuk menanggulangi sikap dan pola perilaku kekanak-kanakan.

Menurut Havighurst (dalam Sunarto dan Hartono, 2013:43) Tugas-tugas perkembangan pada remaja dihubungkan pada fungsi belajar, karena pada hakikatnya perkembangan kehidupan manusia dipandang sebagai upaya mempelajari norma kehidupan dan budaya masyarakat agar remaja mampu melakukan membina hubungan sosial dengan baik di dalam kehidupan nyata. Untuk dapat mencapai tugas-tugas perkembangan tersebut remaja harus mempunyai kecerdasan emosional yang tinggi

Esensi pentingnya kecerdasan emosional bagi remaja menurut Suharsono (2003) terdapat beberapa keuntungan kecerdasan emosional, yang pertama menjadi alat untuk membantu pengendalian diri. Sehingga remaja tidak terjerumus ke dalam tindakan-tindakan yang dapat merugikan dirinya sendiri maupun orang lain. Kedua, kecerdasan emosional bisa diimplementasikan sebagai cara yang sangat baik untuk memasarkan atau membesarkan ide, gagasan. Konsep atau bahkan produk Ketiga, kecerdasan emosional adalah modal penting untuk mengembangkan bakat yang dimiliki utamanya bakat kepemimpinan dalam bidang apapun. Fakta yang terjadi adalah masih rendahnya kecerdasan emosi remaja. Hal ini terungkap pada fenomena semakin bertambahnya jumlah remaja yang terlibat dalam kekerasan, mengalami depresi, mengalami masalah makan, kenakalan dan putus sekolah, suka menyendiri, kurang bersemangat, cemas dan depresi. Thomas Acbenbach, psikolog University of Vermont (dalam Goleman, 2001).

Menurut Rivai (2010) ia menjelaskan bahwa "Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menemukan dan mengekspresikan emosi, mengasimilasikan emosi ke dalam pemikiran, memahami emosi dan mengelolanya secara logis, serta membuat hubungan

antara emosi, kemudian menurut Goleman (2007) bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan emosional yang meliputi kemampuan mengendalikan diri, keluwesan dalam menghadapi masalah, kemampuan mengendalikan dorongan hati, motivasi diri, kemampuan mengatur emosi, empati dan berhubungan dengan orang lain, menurut Goleman (2002) bahwa kecerdasan emosi memiliki lima indikator yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan dengan orang lain.

Membangun relasi manusia dengan kecerdasan emosional tidak memiliki sebuah arti yang sempurna, akan tetapi kecerdasan emosional diperlukan dalam membangun relasi manusia guna meningkatkan keterampilan sosial. Karena kecerdasan emosional memiliki kemampuan dimana seseorang dapat membaca perasaan terdalam dengan cara melakukan kontak, dengan hal itu dapat ditangani secara efektif. Kecerdasan Emosional memiliki keuntungan lebih daripada Kecerdasan Kognitif, dan betapa fatalnya apabila seorang remaja memiliki kecerdasan emosional yang rendah (Goleman, 2007).

Dari hasil wawancara dengan guru Bk di SMP Negeri 16 Singkawang yang dilakukan oleh peneliti, cukup banyak siswa yang masih mempunyai kecerdasan emosional yang rendah di antaranya adalah kurangnya motivasi diri salah satunya pada bidang belajar seperti tidak aktif pada saat proses pembelajaran, telat mengumpulkan tugas maupun pekerjaan rumah, dan malas belajar di rumah, bermain *game* ketika dalam pelajaran dan kesulitan mendapatkan teman.

Goleman (2007) menyatakan emosi dapat membentuk kreativitas dan sikap individu yang menjadi elemen terpenting dalam diri seseorang. Seseorang yang cerdas secara emosi dapat berpikir positif dan mengontrol dirinya terhadap situasi lingkungan sosial, mampu memotivasi diri sendiri dan bertahan terhadap frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan, mengatur suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, serta berempati. Pengelolaan emosi yang buruk pada diri remaja, adanya suatu bentuk pelarian diri dari hubungan interpersonal dan intrapersonal, serta konflik dengan orang-orang disekitarnya menyebabkan para remaja lebih tertarik dengan persahabatan virtual dimana di dalamnya mereka jelas dibutuhkan oleh klan (kelompok pemain) lainnya dalam bermain *games* yang menyebabkan kecenderungan untuk terus bermain hingga lupa waktu yang akhirnya berubah menjadi addict / kecanduan. (Beranuy, Carbonell, & Griffiths, 2013), selain itu *Game Online* memang ditujukan sebagai bentuk hiburan dan dapat membuat pengguna terjauhkan dari stress dan juga dapat melatih komunikasi dengan pemain lain, bahasa asing, kerja sama tim, penyelesaian konflik serta meningkatkan kecerdasan emosional. Hal ini juga berlaku bagi siswa yang setelah menjalani kegiatan di sekolah yang

padat dalam satu hari dapat bermain *game* sebagai bentuk refresing. Namun jika kegiatan bermain *game online* tersebut dilakukan secara berulang-ulang dan dilakukan dengan waktu yang lama maka dapat menimbulkan dampak buruk terhadap kecerdasan emosional siswa

Berdasarkan pemaparan diatas terdapat kemungkinan bahwa intensitas *Game Online* akan berhubungan dengan kecerdasan emosional seseorang. Namun, maksud dari penulis adalah ingin lebih lanjut mengetahui bagaimana intensitas *Game Online* akan berhubungan dengan kecerdasan emosional. Harapan penulis ke depannya agar dapat menjadi sumber informasi terkait hubungan antara intensitas bermain *Game Online* dengan kecerdasan emosional. Adapun judul penelitian ini adalah "Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional"

2. METODE PENELITIAN

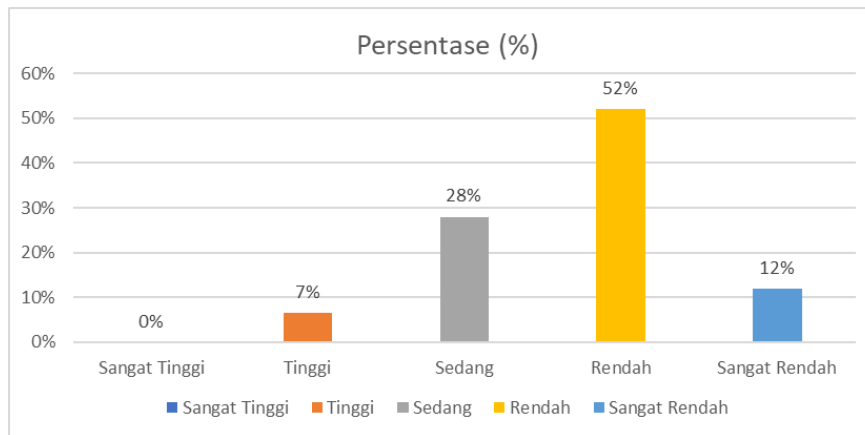
Pada penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono (2019: 16) menyatakan bahwa metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif statistik dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sementara desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian asosiatif kausal. Sugiyono (2016:37) menjelaskan asosiatif kausal adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh atau hubungan antara variabel bebas terhadap variabel terikat dan apabila ada seberapa eratnya pengaruh atau hubungan serta berarti atau tidaknya pengaruh atau hubungan itu.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Intensitas Bermain *Game Online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang

Hasil perhitungan berdasarkan pengkategorian dan persentase Intensitas Bermain *Game Online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini sebagai berikut:



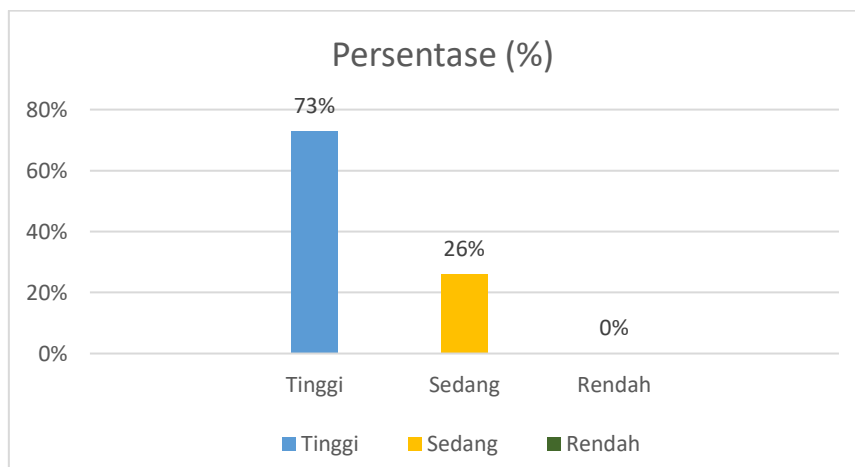
Gambar 1. Diagram Batang Persentase Intensitas Bermain *Game Online*

Telihat dari gambar 1. menunjukkan bahwa dari 105 siswa SMP Negeri 16 Singkawang, terdapat 13 siswa yang tergolong dalam kategori “sangat rendah” dengan persentase sebesar 12%, 55 siswa yang tergolong dalam kategori “rendah” dengan persentase sebesar 52%, 30 siswa yang tergolong dalam kategori “sedang” dengan persentase sebesar 28%, dan 7 siswa yang tergolong dalam kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 7%.

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain *Game Online* siswa SMP Negeri 16 Singkawang berada pada kategori “Rendah” (36,87) dengan persentase untuk siswa dengan kategori intensitas bermain *Game Online* “sangat rendah” sebesar 12%, kategori “rendah” sebesar 52%, kategori “sedang” sebesar 28%, kategori “tinggi” sebesar 7%.

Kecerdasan Emosional Siswa SMP Negeri 16 Singkawang

Hasil perhitungan berdasarkan pengkategorian dan persentase tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dapat dilihat pada gambar 5.1 dibawah ini sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Kecerdasan Emosional

Hasil perhitungan berdasarkan pengkategorian dan persentase tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang, menunjukkan bahwa dari 105 siswa SMP Negeri 16 Singkawang, terdapat 77 siswa yang tergolong dalam kategori “Tinggi” dengan persentase sebesar 77%, 28 siswa yang tergolong dalam kategori “Sedang” dengan persentase sebesar 26%. Sedangkan untuk kategori “Rendah” tidak ada siswa yang masuk kedalam kategori ini.

Berdasarkan hasil perhitungan data diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional siswa SMP Negeri 16 Singkawang berada pada kategori “Tinggi” (112,8) dengan persentase untuk siswa dengan kategori intensitas bermain *Game Online* “Tinggi” sebesar 77%, kategori “Sedang” sebesar 28%, dan kategori “Rendah” sebesar 0%.

Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosional Pada Siswa

Sebelum melakukan uji hipotesis peneliti terlebih dahulu melakukan uji prasyarat. Adapun uji prasyarat analisis data sebagai berikut:

a. Uji Normalitas

Untuk menentukan/mengetahui data berdistribusi normal peneliti menggunakan uji normalitas dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 26. Teknik yang digunakan yaitu uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* karena data berjumlah lebih dari 50 (> 50), adapun data dikatakan berdistribusi normal jika nilai sig. $> 0,05$ maka data berdistribusi normal.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Kolmogorov-Smirnov^a*

	Tests of Normality			
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Keterangan
	Statistic	Df	Sig.	
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	.075	105	.166	Normal
Kecerdasan Emosional	.084	105	.064	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov^a* menggunakan alat bantu SPSS (*Statistical Product and Services Solution*) versi 26 dapat dilihat pada tabel 4.2 dimana data yang dihasilkan pada variabel independen (variabel X) yaitu intensitas bermain *Game Online* pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* tertulis signifkansinya 0,166. Artinya nilai signifkansi pada variabel intensitas bermain *Game Online* lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal.

Kemudian pada variabel dependen (variabel Y) yaitu kecerdasan emosional pada kolom *Kolmogorov-Smirnov^a* tertulis signifkansinya 0,064. Artinya nilai signifkansi pada variabel

kecerdasan emosional lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa data berdistribusi normal. Setelah data skor Intensitas Bermain *Game Online* dan Kecerdasan Emosional dihitung dan didapatkan data tersebut berdistribusi normal, selanjutnya melakukan uji linear.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 26 dengan menggunakan *Test For Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka ke hubungan kedua variabel adalah linear, dan jika signifikansi $< 0,05$ maka hubungan kedua variabel tidak linear. Untuk mengetahui hasil uji linearitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2. sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Linearitas *Test For Linearity*

		Anova Table				
Kecerdasan Emosional		Sum of Square	Df	Mean Square	F	Sig
Intensitas Bermain <i>Game Online</i>	Deviation from Linearity	3279,110	32	102,472	,963	,535
		Keterangan				Linear

Berdasarkan data hasil uji linearitas yang menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), dimana nilai signifikansi uji linearitas sebesar 0,535, maka kedua hubungan variabel yaitu intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dapat dikatakan memiliki hubungan yang linear. Sehingga dapat dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis.

c. Analisis Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji normalitas dan uji linearitas diperoleh bahwa data intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang berdistribusi normal dan linear. Selanjutnya untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* dengan berbantuan *Statistical Product and Services Solution* (SPSS) versi 26. Adapun hasil uji korelasi *product moment* dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Hasil Uji *Correlations Product Moment*

Correlations			
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> & Kecerdasan Emosional	N	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)
	105	-0,124	0,208
Keterangan		Negatif-Tidak Signifikan	

Hasil uji *Correlations Product Moment* menunjukkan perhitungan koefisien korelasi (r -hitung) yang dilihat dari nilai *pearson correlation* sebesar 0,-124 dengan jumlah sampel 105. Bila hasil ini digolongkan ke dalam tabel interpretasi koefisien korelasi (tabel 3.9), maka dapat dilihat bahwa hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang masuk ke dalam kategori hubungan yang “sangat rendah” dengan nilai hubungan yang negatif.

Pada taraf signifikansi 5% dengan $N = 105$ diperoleh nilai r -tabel sebesar 0.194. Jika dilihat dari ketentuan uji signifikansi korelasi *product moment* dimana jika r -hitung lebih kecil dari r -tabel ($r_{hitung} < r_{tabel}$) maka H_0 diterima H_a ditolak dan koefisien korelasinya tidak signifikan. Karena r_{hitung} (0,-124) < dari r_{tabel} (0,194) maka H_0 diterima H_a ditolak. Hal ini juga dapat dibuktikan juga melalui nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,208, yang mana jika dilihat dari kriteria pengujian uji korelasi *pearson product moment*, jika nilai *sig. (2-tailed)* > 0.05 maka berkesimpulan tidak ada hubungan secara signifikan antara variable X dan variable Y. Karena nilai *sig. (2-tailed)* sebesar 0,208 > 0,05 maka berkesimpulan tidak ada hubungan secara signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang dengan koefisien korelasi dalam kategori hubungan yang “sangat rendah”.

Pembahasan

Intensitas Bermain *Game Online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang.

Berdasarkan hasil penelitian intensitas bermain *Game Online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang, menunjukkan bahwa dari 105 siswa SMP Negeri 16 Singkawang, terdapat 13 siswa yang tergolong dalam kategori “sangat rendah” dengan persentase sebesar 12%, 55 siswa yang tergolong dalam kategori “rendah” dengan persentase sebesar 52%, 30 siswa yang tergolong dalam kategori “sedang” dengan persentase sebesar 28%, dan 7 siswa yang tergolong dalam kategori “tinggi” dengan persentase sebesar 7%. Sedangkan untuk rata-rata tingkat intensitas bermain *game online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang sebesar 36,87 yang termasuk kedalam kategori “rendah”.

Berdasarkan teori intensitas yang dikemukakan oleh Ajzen (2005:130) terdapat tiga aspek dalam menentukan tingkat bermain *game online* yaitu (1) durasi, (2) frekuensi, dan (3) konsentrasi. Jika diuraikan ke dalam tiga aspek tersebut maka dapat diketahui bahwa terdapat 13 siswa (12%) yang termasuk kedalam kategori “sangat rendah” dimana siswa memiliki

karakteristik berupa menggunakan waktu yang sangat sedikit dalam bermain *game online* (< 1 jam dalam sehari), sangat jarang memainkan *game online* (1 kali seminggu), dan *game online* tidak menjadi fokus utama mereka. Berikutnya terdapat 55 siswa (52%) yang termasuk kategori “rendah” dimana siswa memiliki karakteristik berupa menggunakan waktu yang lebih sedikit dalam bermain *game online* (< 2 jam dalam sehari), tidak rutin memainkan *game online* (2-3 kali seminggu), dan *game online* belum menjadi fokus utama mereka.

Selanjutnya terdapat 30 siswa (28%) yang termasuk kedalam kategori “sedang” dimana siswa memiliki karakteristik berupa waktu yang digunakan untuk bermain *game online* tergolong sedang (3-5 jam sehari), rutinitas memainkan *game online* tidak menentu (3-5 kali seminggu), dan siswa dapat menyeimbangkan antara bermain *game online* dengan hal lainnya. Sedangkan 7 siswa (7%) yang termasuk ke dalam kategori “tinggi” dimana siswa memiliki karakteristik berupa waktu yang digunakan untuk bermain *game online* lebih banyak (> 5 jam sehari), rutin dalam bermain *game online* (hampir setiap hari), dan lebih fokus bermain *game online* dibandingkan hal lain.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat intensitas bermain *game online* siswa SMP Negeri 16 Singkawang termasuk kedalam kategori “rendah” dengan nilai rata-rata sebesar 36,87. Hal ini menunjukkan sebagian besar siswa memiliki durasi dan frekuensi yang sedang dalam bermain *game online*, yang mana menurut Husna (2017) durasi bermain *game online* tergolong rendah apabila waktu yang digunakan untuk bermain *game online* <2 jam dalam sehari dengan frekuensi 2-3 kali seminggu. Sebagian besar siswa bermain *game online* belum menjadi fokus utama mereka.

Hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan oleh Abidin (2018) yang menunjukkan bahwa hasil pengkategorian variabel tingkat bermain *game online* remaja di Salatiga sebesar 20% berada pada kategori “rendah”, 65% berada pada kategori “sedang”, dan 15% berada pada kategori “tinggi”. Tingkat bermain *game online* remaja di Salatiga berada pada kategori “sedang” dengan nilai rata-rata sebesar 66,12, hal ini berindikasi bahwa para remaja di Salatiga cukup mampu untuk menarik diri dari dunia *game online* dan mereka cukup mampu untuk mengatur pemakaian waktu untuk bermain *game online*, dan mampu memanfaatkan waktu luang untuk melakukan hal-hal yang positif.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat intensitas bermain *game online* siswa di SMP Negeri 16 Singkawang termasuk kedalam kategori “rendah” (36,87). Artinya sebagian besar siswa memiliki durasi serta frekuensi yang sedang dalam bermain *game online* (<2 jam dalam sehari dengan frekuensi 2-3 kali dalam seminggu) dan siswa belum

menjadikan bermain game online sebagai fokus utama mereka sehingga mereka dapat mengerjakan pekerjaan lain seperti mengerjakan tugas dll.

Tingkat Kecerdasan Emosional pada siswa di SMP Negeri 16 Singkawang.

Hasil perhitungan berdasarkan pengkategorian dan persentase tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang, menunjukkan bahwa dari 105 siswa SMP Negeri 16 Singkawang, terdapat 77 siswa yang tergolong dalam kategori “Tinggi” dengan persentase sebesar 77%, 28 siswa yang tergolong dalam kategori “Sedang” dengan persentase sebesar 26%. Sedangkan untuk rata-rata tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang sebesar 112,8 yang termasuk kedalam kategori “tinggi”.

Tingkat kecerdasan emosional tinggi pada siswa yang bermain *game online* umumnya memiliki beberapa aspek. Menurut Goleman (2015) siswa yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi mampu mengenal emosi diri. Siswa memiliki kemampuan untuk memantau perasaan dan mencermati perasaan yang muncul, mengelola emosi dimana siswa dapat bangkit lebih cepat dari kemurungannya. Selanjutnya siswa lebih produktif dan efektif dalam upaya apapun yang dikerjakannya. Siswa mampu menangkap sinyal-sinyal sosial tersembunyi yang mengisyaratkan apa yang dibutuhkan atau dikehendaki orang lain. Selain itu, siswa mampu menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain.

Menurut Goleman (2015) Kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, serta mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi mampu memotivasi diri sendiri, bertahan menghadapi frustrasi, mengendalikan dorongan hati, tidak melebih-lebihkan kesenangan, dan mampu dalam mengatur suasana hati, dan berempati.

Penelitian ini sejalan dengan Joshi & Dutta (2015) dan penelitian Sriwahyuni (2015) dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa individu yang memiliki kecerdasan emosional tinggi dapat menyeimbangkan perasaan dengan akal, logika, dan realita selain itu dapat mengelola emosinya dengan lebih baik dan bertindak dengan tepat, dapat mengekspresikan emosi dengan tepat dan dapat mengendalikannya serta mampu berfikir rasional dan membuat keputusan dengan lebih baik.

Menurut Jati dan Yoenanto (2013) faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional yaitu lingkungan keluarga dimana setiap orang mendapatkan kasih sayang, dukungan, dan disinilah siswa mendapatkan kekuatan dalam diri yang secara tidak langsung akan tertanam kecerdasan emosional. Hubungan dengan teman kelompok akan membentuk kecerdasan emosional apabila dalam suatu kelompok menimbulkan suatu perasaan saling menghargai,

memberikan dukungan, dan terdapat *feedback* dalam suatu kelompok tersebut. Lingkungan sekolah juga mempengaruhi kecerdasan emosional dimana lingkungan sekolah mengajarkan kepada anak sebagai individu untuk mengembangkan keintelektualan dan bersosial dengan teman sebayanya, sehingga anak dapat berekspresi secara bebas tanpa terlalu banyak diatur dan diawasi secara ketat.

Kemudian dilihat dari faktor teman kelompok atau teman sebaya siswa yang ada di SMP Negeri 16 Singkawang siswa saling menghargai, memberikan dukungan, menjadi pendengar yang baik, dan saling menguatkan satu sama lain. Hal ini menjadi alasan tingkat kecerdasan emosional pada siswa di SMP Negeri 16 Singkawang masuk ke dalam kriteria tinggi.

Sejalan dengan pendapat Ginanjar (2007:22), menyatakan bahwa kecerdasan emosional bisa dipelajari kapan saja, tidak peduli orang itu peka atau tidak, pemalu, pemarah atau sulit bergaul dengan orang lain sekalipun, dengan motivasi dan usaha yang benar, individu dapat mempelajari dan menguasai kecerdasan emosi tersebut. Kecerdasan emosi ini dapat meningkat dan terus ditingkatkan sepanjang individu hidup.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang termasuk kedalam kriteria tinggi sebesar 112,8%. Sehingga pada kondisi ini siswa sudah dapat mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, serta membangun hubungan dengan orang lain.

Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan dan bersifat negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang. Hubungan yang negatif berarti bahwa hubungan yang terjadi antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa menunjukkan arah yang tidak sama atau tidak searah. Jika intensitas bermain *game online* pada siswa semakin tinggi, maka tingkat kecerdasan emosional juga semakin rendah. Begitu pula sebaliknya, jika tingkat intensitas bermain *game online* semakin rendah, maka tingkat kecerdasan emosional pada siswa juga semakin tinggi. Hasil perhitungan koefisien korelasi (0,-124) bila digolongkan dalam tabel interpretasi koefisien korelasi (tabel 3.9). Maka hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa masuk pada kriteria sangat rendah.

Kemudian penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Pakali, dkk pada tahun 2022 dalam penelitiannya menunjukkan hasil yang tidak signifikan antara variabel intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional. Artinya tidak terdapat hubungan

dan bersifat negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional, yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada siswa maka semakin akan semakin rendah juga kecerdasan emosional pada siswa. Hal ini sejalan dengan analisis korelasi pada penelitian ini, dimana hasil analisis korelasi dalam penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan dan bersifat negatif yaitu semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka akan semakin rendah pula kecerdasan emosional begitupun sebaliknya semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi juga kecerdasan emosional siswa.

Berdasarkan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa analisis korelasi dalam penelitian ini menunjukkan tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa sehingga maka H_0 diterima H_a ditolak. Artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah pula kecerdasan emosional.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa (1)intensitas Bermain *Game Online* pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang berada pada tingkat kategori Rendah. Ini menunjukkan bahwa siswa SMP Negeri 16 Singkawang masih berada pada Durasi yang rendah ketika bermain *game online* sekitar 1-2 jam dalam sehari, Frekuensi yang rendah yaitu 2 kali dalam seminggu ketika bermain *game online*, *game online* masih belum menjadi fokus utama mereka sehingga mereka lebih fokus dalam mengerjakan hal lainnya seperti tugas dll dan mereka juga memiliki kecerdasan emosi yang tinggi. (2)Tingkat Kecerdasan Emosional pada siswa SMP Negeri 16 Singkawang pada kriteria “tinggi”. Dengan rata-rata 112,8 Dapat disimpulkan, siswa SMP Negeri 16 Singkawang telah dapat mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, serta membangun hubungan dengan orang lain. (3) Hasil uji korelasi tersebut maka dapat disimpulkan tidak ada hubungan antara Variabel Intensitas Bermain *Game Online* dan variabel Kecerdasan Emosional, dengan derajat hubungan/korelasi rendah (koefisien korelasi = -0,124) serta rhitungnya bersifat negatif. Rhitung yang bersifat negatif artinya semakin tinggi atau meningkatnya variabel Intensitas Bermain *Game Online* maka semakin rendah variabel Kecerdasan Emosional. Begitu sebaliknya, semakin rendah Intensitas Bermain *Game Online* maka semakin tinggi pula variabel Kecerdasan Emosional.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak sekolah SMP Negeri 16 Singkawang, para guru, serta seluruh siswa yang telah bersedia menjadi responden penelitian ini. Apresiasi yang mendalam juga kepada pembimbing akademik atas bimbingan, masukan, dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian. Tidak lupa dukungan keluarga, teman, dan rekan sejawat yang senantiasa memberikan semangat dan bantuan hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Abidin, M. S. (2018). Hubungan intensitas bermain game online yang mengandung unsur kekerasan dengan perilaku agresi pada remaja akhir laki-laki di Salatiga (Skripsi thesis publikasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga).
- Ajzen, I. (2005). *Attitudes, personality and behavior* (2nd ed.). Berkshire, UK: Open University Press. McGraw-Hill Education.
- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *Game design and development*. USA: New Reader Publishing.
- Azwar, S. (2010). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2012). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aji, C. Z. (2012). *Berburu rupiah lewat game online*. Yogyakarta: Bounabooks.
- Bintarti. (1997). Artikel “Kembangkan daya pikir anak dengan dongeng menarik.” *Kompas*.
- Beranuy, M., Carbonell, X., & Griffiths, M. D. (2013). A qualitative analysis of online gaming. *International Journal of Mental*, 11, 149–161.
- Cowie. (1994). *Advanced learner’s dictionary* (4th ed.). Britain: Oxford University Press.
- Chaplin, J. P. (1999). *Kamus lengkap psikologi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Entertainment Software Association. (2018). *Essential facts about the computer and video game industry*.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi perkembangan (perkembangan peserta didik)*. Cetakan pertama. Bandung: Pustaka Setia.
- Freeman, E. K., Cox-Fuenzalida, L. E., & Stoltenberg, I. (2011). Extraversion and arousal procrastination: Waiting for the kicks. *Journal of Psychology*, 30, 375–382.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N. O., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27, 87–96. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2003.10.007>

- Gaol, T. (2012). Hubungan kecanduan game online dengan prestasi akademik mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia (Skripsi Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia, Depok).
- Goleman, D. (2001). *Kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi* (Cetakan keempat). Jakarta: Gramedia.
- Goleman, D. (2007). *Kecerdasan emosional* (Cetakan ketujuh belas). Jakarta: Gramedia.
- Goleman, D. (2002). *Emotional intelligence*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2015). *Emotional intelligence* (Alih bahasa oleh T. Hermaya, Cetakan kesembilan belas). Jakarta: PT. Gramedia.
- Horrigan, J. B. (2002). New internet users: What they do online, what they don't, and implications for the 'net's future. *Pew Internet and American Life Project*, 1(2), 1–27.
- Haqq, T. A. (2016). Hubungan antara intensitas bermain game online terhadap agresivitas remaja awal di warnet “A, B dan C” Kecamatan Lowokwaru Kota Malang (Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Husna, N., & Adyatma, S. (2017). Hubungan bermain games dengan motivasi belajar siswa sekolah menengah pertama Kecamatan Banjarmasin Barat. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 1–14.
- Hasanuddin. (2018). Perbedaan kecerdasan emosi guru ditinjau dari jenis kelamin. *Jurnal Diversita*, 4(1), 26–31.
- Haryanto, Y. (2019). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa di Yogyakarta (Skripsi thesis, Universitas Mercu Buana Yogyakarta).
- Hardi, U. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Suska Riau (Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Joshi, D., & Dutta, I. (2015). Studi korelasi pola asuh ibu dan kecerdasan emosional pembelajar remaja. *Jurnal Internasional Inovasi dan Penelitian Ilmiah*.
- Jati, G. W., & Hery, Y. N. (2013). Kecerdasan emosional siswa sekolah menengah pertama ditinjau dari faktor demografi. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2, 113.
- Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif: Teori, penerapan, dan riset nyata*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia.
- Kartini, H. (2016). Hubungan antara konformitas teman sebaya dan intensitas bermain game online dengan intensi berperilaku agresif pada siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda. *Jurnal Psikologi*, 4(4), 739–750.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling*, 3(1).

- Monks, F. J., & Knoers, A. M. P. (1999). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Musbikin, I. (2009). *Mengapa anakku malas belajar ya?*. Jogjakarta: Diva Press.
- Mamik. (2015). *Metodologi kualitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publisher.
- Mamangkey, L. A. G. (2018). Pengaruh kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), dan kecerdasan sosial (SQ) terhadap kinerja karyawan kantor wilayah Bank BRI Manado. *Jurnal EMBA*, 6(4).
- Fauzi, M. L., & Budiarti, I. (2019). Analisis kecerdasan emosional, stres kerja, dan insentif terhadap kinerja karyawan pada PT. Mesco Sarana Nusantara (MSN) Jakarta. *Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Komputer Indonesia*.
- Rivai, S. M. (2010). Pengaruh budaya sekolah, kecerdasan emosional, dan kepuasan kerja terhadap kinerja guru di SMK Negeri Kabupaten Deli Serdang. (Tesis tidak diterbitkan). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Rinjani, H. (2013). Kebutuhan afiliasi dengan intensitas mengakses Facebook pada remaja. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(1).
- Rahayu, Y. D., & Ahyani, L. (2017). Kecerdasan emosi dan dukungan keluarga dengan penerimaan diri orang tua yang memiliki anak berkebutuhan khusus. *Jurnal Psikologi Perseptual*, 30–48.
- Randi. (2018). *Teori penelitian terdahulu*. Jakarta: Erlangga.
- Razikin, H. (2018). Hubungan kebiasaan bermain game dengan motivasi belajar peserta didik di SMP IT Ar Raihan Bandar Lampung. (Masters thesis, UIN Raden Intan Lampung).
- Stein, S. J., & Book, H. E. (2002). *Ledakan EQ* (penerjemah Trinanda Rainy Januarsari). Bandung: Kaifa.
- Suharsono. (2003). *Mencerdaskan anak*. Jakarta: Inisiasi Press.
- Samuel, H. (2010). *Cerdas dengan game: Panduan praktis bagi orangtua dalam mendampingi anak bermain game*. Yogyakarta: Gramedia.
- Santrock, J. W. (2011). *Masa perkembangan anak: Children* (Buku 2, Eds: 11). Jakarta: Salemba Humanika.
- Sunarto, & Agung, H. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sheila. (2022). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan forgiveness pada mahasiswa broken home di Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38.
- Setianingsih, A. (2018). Game online dan efek problematika terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 7 Bandar Lampung. (Skripsi thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung).
- Setyawan, A. A., & Dumora, S. (2018). Pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Kansai Pekanbaru. *JPPM*, 11(1).
- Sihombing, I. I. (2017). Pengaruh kecerdasan emosional, kepuasan kerja dan komitmen organisasional terhadap kinerja karyawan PT. Perkebunan Nusantara III (Persero) Medan. (Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Sumatera Utara).
- Sifa, K. (2021). Hubungan intensitas bermain game online dengan motivasi belajar siswa pada masa pandemi Covid-19 di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Nahdlatul Ulama Pesanggrahan Kretek Kecamatan Paguyangan Kabupaten Brebes. (Skripsi thesis, Institut Agama Islam Negeri Purwokerto).
- Tjun, L., Santy, S., & Setiana, S. (2009). Pengaruh kecerdasan emosional terhadap pemahaman akuntansi dilihat dari perspektif gender. *Jurnal Akuntansi*, 1, 101–118.
- Wibowo, C. T. (2015). Analisis pengaruh kecerdasan emosional (EQ) dan kecerdasan spiritual (SQ) pada kinerja karyawan. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 15, 1–16.
- Zohar, D., & Marshall, I. (2007). *Kecerdasan spiritual (SQ): Memanfaatkan kecerdasan spiritual dalam berpikir integralistik dan holistik untuk memaknai kehidupan*. Bandung: Mizan.