



## **HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA/I SEKOLAH MENENGAH ATAS**

**Henry Wiyono\*, Anna Kurniati Puspita**

Program Studi Sarjana Keperawatan, Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Eka Harap, Jl. Beliang No.110, Palangka, Jekan Raya, Palangka Raya, Kalimantan Tengah 74874, Indonesia

\*[henry\\_wiyono@ekaharap.ac.id](mailto:henry_wiyono@ekaharap.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kecanduan bermain game online terjadi apabila seseorang tidak bisa mengendalikan diri untuk terus bermain game tersebut dan menjadikannya prioritas utamanya. Kecerdasan emosional merujuk kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. Fenomena ditemukan adanya beberapa siswa/i tingkat 1 yang mengalami kecanduan game online di SMA Negeri 1 Palangka Raya. Tujuan Penelitian : Mengetahui Hubungan Kecanduan Game online dengan Kecerdasan Emosional Siswa (i) di SMA Negeri 1 Palangka Raya. Metode Penelitian: Desain penelitian yaitu korelasional dengan menggunakan Cross sectional, dan teknik sampling menggunakan total sampling. Sampel dalam penelitian yaitu siswa(i) kelas I sesuai kriteria inklusi dengan total 65 responden. Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Dengan nilai valid kecanduan game online  $>0.378$  dan nilai reliabel 0.693, serta nilai valid kecerdasan emosional  $>0.361$  dan nilai reliabel 0.796. Data kuesioner dianalisis menggunakan uji Spearman Rank. Hasil Penelitian : Hasil analisis uji Spearman Rank didapatkan P Value = 0,007 ( $\leq 0,05$ ) maka H1 diterima sehingga terdapat Hubungan Kecanduan Game online dengan Kecerdasan Emosional. Kesimpulan : bahwa ada Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kecerdasan Emosional Siswa (i) di SMA Negeri 1 Palangka Raya.

Kata kunci: kecanduan game online; kecerdasan emosional; siswa/i

### **THE CORRELATION BETWEEN EMOTIONAL INTELLIGENCE AND ONLINE GAME ADDICTION IN SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

#### **ABSTRACT**

Online gaming addiction occurs when a person cannot control themselves to continue playing the game and make it their top priority. Emotional intelligence refers to the ability to recognise our own feelings and the feelings of others, the ability to motivate ourselves and in relationships with others. The phenomenon was found that there were several level 1 students who experienced online game addiction at SMA Negeri 1 Palangka Raya. Research Objective: Knowing the Relationship between Online Game Addiction and Emotional Intelligence of Students (i) at SMA Negeri 1 Palangka Raya. Research Methods: The research design is correlational using Cross sectional, the sample in the study is class I students according to the inclusion criteria with a total of 65 respondents. Data collection using a questionnaire that has gone through validity and reliability tests. With a valid value of online game addiction  $> 0.378$  and a reliable value of 0.693, and a valid value of emotional intelligence  $> 0.361$  and a reliable value of 0.796. Analysis using Spearman Rank test. Research Results: The results of the Spearman Rank test analysis obtained P Value = 0.007 ( $\leq 0.05$ ) then H1 is accepted so that there is a relationship between online game addiction and emotional intelligence. Conclusion: that there is a relationship between online game addiction and emotional intelligence of students (i) at SMA Negeri 1 Palangka Raya.

Keywords: emotional intelligence; online game addiction; students

## PENDAHULUAN

Era globalisasi saat ini, sudah banyak sekali jenis teknologi yang sangat canggih. Salah satu yang sangat disukai oleh siswa-siswi, terutama di Sekolah Menengah Atas (SMA), adalah game online. Game online merupakan permainan digital yang dapat dimainkan ketika perangkat yang digunakan terhubung dengan internet, sehingga memungkinkan penggunanya dapat terhubung untuk bermain dengan pemain lain dalam waktu yang bersamaan, bahkan di lokasi yang berbeda satu sama lain tanpa harus bertatap muka. Di Indonesia, permainan game online sudah ada sejak 2001 dari genre role playing game, action, hingga sport (Putra & Atnan, 2020). Sistem level dalam game online membuat para penggunanya secara terus menerus bermain demi mencapai level yang lebih tinggi, tanpa disadari hal tersebut membuat penggunanya mengalami kecanduan (Geandra Ferdiansa & Neviyarni S, 2020). Kehilangan kendali atas permainan dan memprioritaskan permainan dibandingkan aktivitas lain merupakan ciri-ciri perilaku kecanduan game online. Meskipun ada konsekuensi negatif yang muncul, individu yang mengalami kecanduan ini terus melanjutkan perilaku tersebut (WHO, 2020). Kecanduan game online ini dapat memberikan dampak negatif terutama pada kecerdasan emosional siswa (i) yang masih rentan dalam membedakan hal baik dan buruk. Karena semakin populernya teknologi dan perangkat elektronik di masyarakat, banyak pelajar yang mengikuti tren ini. Meskipun bermain game online merupakan hal yang wajar dan juga sebagai sarana hiburan bagi penggunanya, namun terkadang mereka cukup sulit mengontrol durasi permainan, dan bermain game terlalu lama dapat berdampak pada aspek kecerdasan emosional siswa (i) (Yuliana & Haryati, 2023). Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Maret 2024 di SMA Negeri 1 Palangka Raya, didapatkan diantaranya beberapa siswa-i yang mengalami gejala kecanduan serta perilaku mereka ketika bermain game online lupa akan waktu dan sulit untuk mengendalikan emosi ketika mengalami kekalahan.

Berdasarkan data terbaru pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran game asal Amsterdam, Newzoo diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain game yang mungkin kecanduan (Lombogia et al., 2018). Di Indonesia remaja usia yang mengalami kecanduan game online sebesar 77,5% atau 887.003 data penggunaan game online remaja putra dan remaja putri 22,5% atau 241.989 Click or tap here to enter text.. Data pengguna game online di SMP Negeri 9 Palangka Raya kelas VIII pada tanggal 17 Mei 2023 di SMP Negeri 9 Palangka Raya kelas VIII dari 21 orang yang di wawancara di dapatkan 17 orang bermain game online lebih dari 3 jam sehari (Wiyono et al., 2024). Penelitian yang dilakukan oleh Adnan (2022) di SMA Negeri 1 Unaaha Kabupaten Konawe menunjukkan bahwa dari 66 dari 110 responden yang memiliki kecerdasan emosi dalam kategori buruk terdapat 56 responden (84,8%) yang kecanduan terhadap game online. Sedangkan dari 44 responden dalam kategori baik terdapat 6 responden (13,6%) yang kecanduan terhadap game online (Adnan et al., 2022). Hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh Sari (2020) pada tanggal 12 November 2019 di SMP Negeri 3 Ungaran, dari hasil wawancara dengan 10 siswa, 6 siswa mengatakan sering bermain game online menggunakan telepon genggam (smartphone) dengan menghabiskan waktu 2-5 jam bermain game online setiap hari dengan tujuan menyelesaikan level sulit pada game yang sedang dimainkan. Mereka mengungkapkan sering marah, stress, mudah tersinggung, berbicara kasar, mencaci-maki lawan mainnya jika mengalami kekalahan. Beberapa siswa mengungkapkan mereka lupa mengerjakan tugas sekolah dan juga mencuri-curi waktu untuk bermain game hingga larut malam. 4 dari 10 siswa juga mengatakan merasa santai saat dimarahi orangtua karena bermain game online setiap hari dan ada juga siswa yang tidak sopan dengan guru (Sari, 2020b).

Kecenderungan anak muda bermain game online karena merasa tertantang dan ingin mencari teman agar mereka dapat membentuk tim untuk memenangkan permainan, serta penambahan fitur-fitur permainan yang selalu diperbarui (Hastani & Budiman, 2022). Selain itu, permainan e-sport memiliki durasi yang lama dan frekuensi yang tidak menentu karena tertantang untuk menang bahkan setelah kekalahan (Azwar, 2020). Siswa (i) yang kecanduan game online menunjukkan tanda-tanda kehilangan kendali emosi, berbicara kasar dan sering meledak-ledak. Adapun pengaruh negatif dari kecanduan game online diantaranya anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang disekitarnya. Bahkan tingkat emosional anak menjadi terganggu akibat main game (Paremeswara & Lestari, 2021). Adapun tanda dan gejala yang sudah dipaparkan di atas merupakan bagian dari masalah kecerdasan emosional pada siswa (i), yang mana definisi dari kecerdasan emosional itu sendiri merupakan keahlian seseorang untuk menerima, menilai, mengelola, serta mengontrol emosi dirinya dan orang lain, dalam hal ini emosi mengacu pada perasaan terhadap informasi akan suatu hubungan (Goleman, 2016). Tujuan dari penulisan artikel ini yaitu untuk memaparkan hubungan kecerdasan emosional dengan kecanduan game online pada siswa/i Sekolah Menengah Atas (SMA).

## **METODE**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan cross sectional yaitu penelitian yang menekankan waktu pengukuran atau observasi data variabel independen dan dependen hanya satu kali pada satu saat (Nursalam, 2020). Populasi pada penelitian ini adalah Siswa (i) kelas IA dan IB di SMA Negeri 1 Palangka Raya yang telah memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan sebanyak 65 responden. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini yaitu total sampling. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 21-22 Mei 2024 di SMA Negeri 1 Palangka Raya. Pengumpulan data dalam penelitian ini, baik data umum dan data khusus menggunakan kuesioner kecanduan game online dan kecerdasan emosional yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas. Karakteristik kuesioner kecanduan game online berupa pernyataan yang terdiri dari 35 item dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert, hasil uji validitas bergerak pada angka  $>0,378$  dan skor reliabilitas (alpha cronbach) mencapai 0,693 yang artinya valid. Sedangkan karakteristik kuesioner kecerdasan emosional berupa pernyataan yang terdiri dari 31 item dengan pilihan jawaban menggunakan skala likert, hasil uji validitas dinyatakan valid dengan nilai  $r$  hitung  $>0,361$  dan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Alpha Cronbach  $>0,6$  yang artinya reliabel (Surahman, 2022). Data yang sudah didapatkan baik univariat yang terdiri dari data demografi responden seperti usia dan jenis kelamin responden diinterpretasikan dalam bentuk tabel sedangkan data bivariat yang terdiri dari variabel independen dan dependen dianalisis dengan menggunakan uji statistik Spearman Rank.

## **HASIL**

### **Data Umum**

Berdasarkan data demografi frekuensi usia didapatkan rentang 14-17 tahun sejumlah 64 responden (98,5%), dan rentang 10-13 tahun sejumlah 1 responden (1,5%). Berdasarkan karakteristik jenis kelamin didapatkan laki-laki sejumlah 42 responden (64,6%) dan perempuan sejumlah 23 responden (45,4%).

### **Data Khusus**

Berikut hasil analisis hubungan kecanduan game online dengan kecerdasan emosional Siswa/i di SMA Negeri 1 Palangka Raya serta hasil uji statistik.

Tabel 1.  
Hasil Identifikasi kecanduan game online siswa/i

Kecanduan <i>Game online</i>		
Kategori	f	%
Tinggi	4	6.2
Sedang	23	35.4
Rendah	38	58.5

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa dari 65 responden diperoleh data yaitu, responden yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dengan kategori tinggi sebanyak 4 responden (6.2%), kategori sedang sebanyak 23 responden (35.4%) dan kategori rendah sebanyak 38 responden (58.5%).

Tabel 2.  
Hasil identifikasi kecerdasan emosional siswa/i

Kecerdasan Emosional		
Kategori	f	%
Tinggi	27	41.5
Sedang	15	23.1
Rendah	23	35.4

Berdasarkan tabel 2, menunjukkan bahwa dari 65 responden diperoleh data yaitu, siswa-siswi yang memiliki tingkat kecerdasan emosional dengan kategori tinggi sebanyak 27 responden (41.5%), kategori sedang sebanyak 15 responden (23.1%), dan kategori rendah sebanyak 23 responden (35.4%).

Tabel 3.  
Hasil uji statistik *Spearman Rank* hubungan kecanduan game online dengan kecerdasan emosional pada siswa/i

Correlations				
Spearman's rho	Kecanduan		Kecanduan	Kecerdasan Emosional
		Correlation Coefficient	1.000	-.333*
		Sig. (2-tailed)	.	.007
		N	65	65
	Kecerdasan Emosional	Correlation Coefficient	-.333*	1.000
		Sig. (2-tailed)	.007	.
		N	65	65

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

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman's rho* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional siswa (i) di SMAN 1 Palangka Raya adalah hasil 0,007 atau tingkat signifikansi  $p \leq 0,05$  maka H1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada Hubungan Kecanduan *Game online* dengan Kecerdasan Emosional Siswa (i) di SMA Negeri 1 Palangka Raya

## PEMBAHASAN

### Hasil identifikasi kecanduan game online siswa/i

Hasil identifikasi kecanduan *game online* pada siswa-siswi kelas 1A dan 1B di SMAN 1 Palangka Raya, menunjukkan bahwa dari 65 responden diperoleh data sebagai berikut responden yang memiliki tingkat kecanduan *game online* dengan kategori tinggi sebanyak 4 responden (6.2%), kecanduan *game online* dengan kategori sedang sebanyak 23 responden (35.4%) serta yang memiliki kecanduan *game online* dengan kategori rendah sebanyak 38 responden (58.5%). Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin yang paling dominan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 42 (64.6%) responden, dan sebanyak 23 (35.4%)

responden berjenis kelamin perempuan. Kecanduan pada awalnya hanya melibatkan zat adiktif (misalnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang memasuki aliran darah dan berjalan ke otak serta dapat mengubah komposisi kimia otak (Irawan & Siska, 2021). Namun, seiring perkembangan zaman, kecanduan juga dapat terjadi pada aplikasi di teknologi canggih seperti *handphone* (hp). Kecanduan juga dapat terjadi karena dilakukan secara berulang dan terus menerus (Rahman et al., 2022). Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan *game online* apabila bermain *game online* selama 2-10 jam setiap hari atau 30 jam/minggu. Pada Juni 2018, WHO menetapkan kecanduan *game* menjadi suatu penyakit gangguan mental yang masuk kedalam *International Statistical Classification of Diseases* (ICD). Kecanduan ditetapkan sebagai penyakit yang diakibatkan oleh kebiasaan. Menurut WHO (2018), kecanduan bermain *game online* terjadi apabila seseorang tidak bisa mengendalikan diri untuk terus bermain *game* tersebut dan menjadikannya prioritas utamanya (Poznyak, 2018). Menurut Saptarini (2013) menjelaskan bahwa terdapat beberapa faktor risiko terjadinya kecanduan *game online* salah satunya dipengaruhi oleh faktor gender. Beberapa penelitian menyatakan bahwa anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan (Dewandari, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian diatas antara fakta dan teori menunjukkan adanya kesamaan. Hal ini dilihat berdasarkan karakteristik responden berjenis kelamin laki-laki lebih dominan mengalami kecanduan *game online* dibandingkan perempuan. Hal ini didukung oleh pendapat Dewandari (2013), anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan. Menurut peneliti, kecanduan bermain *game online* tidak hanya dipengaruhi oleh *gender*, tetapi juga berbagai faktor kompleks lainnya, termasuk intensitas dan motivasi bermain *game online*. Durasi bermain *game online* lebih dari 4 jam/hari dapat menyebabkan kecanduan, 4 responden termasuk dalam kategori tinggi dengan durasi bermain lebih dari 40 jam/bulan, 23 responden termasuk kategori sedang dengan durasi bermain antara 10-40 jam/bulan, dan 38 responden kategori rendah dengan durasi bermain kurang dari 10 jam/bulan. Sedangkan untuk motivasi bermain *game online* mencakup *relationship* (siswa (i) lebih memilih bermain *game online* dibandingkan pergi keluar bersama teman-teman), *manipulation* (siswa (i) akan melakukan berbagai macam cara agar menang bermain *game online*), *immersion* (siswa (i) menggunakan nama orang lain untuk nama profil *game onlinenya*), *escapism* (siswa (i) bermain *game online* untuk melupakan tugas dari sekolah), serta *achievement* (siswa (i) lebih mengutamakan *game online* daripada hal lain). Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan juga bisa memiliki tingkat kecanduan *game online* yang lebih tinggi daripada laki-laki, maupun sebaliknya.

### **Hasil identifikasi kecerdasan emosional siswa/i**

Hasil identifikasi kecerdasan emosional pada siswa-siswi Kelas 1A dan 1B di SMAN 1 Palangka Raya, menunjukkan bahwa dari 65 responden diperoleh data yaitu, siswa-siswi yang memiliki kecerdasan emosional dengan kategori tinggi sebanyak 27 responden (41.5%), dengan kategori sedang sebanyak 15 responden (23.1%), dan kategori rendah sebanyak 23 responden (35.4%). Responden yang paling dominan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 42 (64.6%) responden, sebanyak 23 (35.4%) responden berjenis kelamin perempuan. Kecerdasan emosi atau *emotional intelligence* merujuk kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain (Goleman, 2016). Goleman mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai sekelompok keterampilan dan kompetensi yang memungkinkan seseorang mengenali perasaannya sendiri, perasaan orang lain, memotivasi diri sendiri, mengelola emosi dan

hubungan dengan orang lain secara efektif (Sandi F & Nermin A, 2020). Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional mencakup faktor eksternal dan internal (Goleman, 2016). Perempuan memiliki kecerdasan emosional lebih tinggi dibanding laki-laki dalam hal meningkatkan kecerdasan emosional, tetapi rata-rata perempuan dapat lebih mudah tinggi emosionalnya dibandingkan laki-laki (namun ada juga laki-laki yang lebih baik dibandingkan kebanyakan perempuan), walaupun secara statistik ada perbedaan yang nyata diantara kedua kelompok tersebut (Widada & Ramli, 2018).

Berdasarkan hasil penelitian diatas antara fakta dan teori menunjukkan adanya ketidaksamaan. Hal ini dapat dilihat berdasarkan karakteristik jenis kelamin responden laki-laki lebih memiliki kecerdasan emosional tinggi dibandingkan perempuan. Sedangkan menurut pendapat yang dikemukakan oleh (Ramli & Widada, 2018), perempuan memiliki kecerdasan emosional lebih tinggi dibanding laki-laki dalam hal meningkatkan kecerdasan emosional, tetapi rata-rata perempuan dapat lebih mudah tinggi emosionalnya dibandingkan laki-laki. Menurut peneliti, selain *gender*, terdapat faktor internal dan eksternal yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang. Pada faktor internal terdapat kemampuan yang terkandung dalam diri seseorang untuk mengelola dan mengendalikan emosi. Sedangkan pada faktor eksternal dipengaruhi oleh hal-hal yang berasal dari luar individu, seperti orang tua yang mengabaikan, yang tidak setuju, dan yang memberi batasan, serta dapat dipengaruhi oleh masyarakat dan media massa. Responden yang memiliki kecerdasan emosional dengan kategori tinggi sebanyak 27 responden, dengan kategori sedang sebanyak 15 responden, dan kategori rendah sebanyak 23 responden. Terdapat juga beberapa aspek lain yang mempengaruhi kecerdasan emosional siswa (i). Aspek-aspek tersebut mencakup kesadaran diri (siswa (i) tiba-tiba menjadi marah dan tidak menyadari apa yang menyebabkan mereka marah), kemampuan mengendalikan emosi (siswa (i) sulit untuk mengungkapkan kesedihan mereka kepada orang lain walaupun mereka dekat dengan orang tersebut), optimisme (siswa (i) akan berusaha menyelesaikan tugasnya dengan hasil yang memuaskan), empati (siswa (i) sulit menahan emosi ketika bertemu dengan orang yang menjengkelkan, sehingga mereka sering marah dengan orang tersebut), dan membina hubungan (siswa (i) lebih suka pergi sendiri dibandingkan bersama dengan orang lain). Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan juga memiliki tingkat kecerdasan emosional yang lebih tinggi daripada laki-laki, maupun sebaliknya.

#### **Hasil Analisis Hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional siswa/i**

Berdasarkan hasil uji statistik *Spearman's rho* diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional siswa (i) di SMAN 1 Palangka Raya adalah hasil 0,007 atau tingkat signifikansi  $p \leq 0,05$  maka  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berdasarkan teori penelitian Sari (2020) dengan judul Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja SMP Negeri 3 Ungaran. Terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional, hal ini dipengaruhi oleh faktor demografi, yaitu responden yang berjenis kelamin laki-laki berjumlah 235 orang responden (88,0%), sedangkan perempuan berjumlah 32 responden (12.%) (Sari, 2020a). Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Che et al (2017) didapatkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara dimensi kecerdasan emosional dengan adiksi game online pada remaja (Che et al., 2017).

Berdasarkan hasil penelitian di atas antara fakta dan teori menunjukkan adanya kesamaan dan memiliki hubungan yang kuat antara kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional siswa (i) di SMA Negeri 1 Palangka Raya. Didapatkan adanya salah satu faktor demografi

yang mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan dalam bermain *game online*, yaitu *gender*. Anak laki-laki lebih mudah kecanduan oleh *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk berada di rental *game* dibandingkan dengan anak perempuan. Adapun faktor kompleks lainnya yang mempengaruhi motivasi seseorang untuk bermain *game online* adalah *relationship*, *manipulation*, *immersion*, *escapism*, serta *achievement*. Laki-laki memiliki kecerdasan emosional lebih tinggi dibanding perempuan dalam hal meningkatkan kecerdasan emosional, namun tidak menutup kemungkinan bahwa perempuan juga dapat lebih mudah dalam hal meningkatkan kecerdasan emosional dibandingkan laki-laki. aspek-aspek lain yang mempengaruhi kecerdasan emosional dapat mencakup kesadaran diri, kemampuan mengendalikan emosi, optimisme, empati, dan membina hubungan. Dari hasil tersebut peneliti menemukan adanya hubungan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosional akan semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan *game online* seorang remaja maka tingkat kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa ada Hubungan Kecanduan Game online dengan Kecerdasan Emosional Siswa (i) di SMA Negeri 1 Palangka Raya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, A. D., Lestari, H., & Azim, L. O. L. (2022). Aspek Perilaku Adiksi Game Online Pada Siswa Sma Negeri 1 Unaaha Kab.Konawe Tahun 2022. Fkm Universitas Halu Oleo. <https://ojs.uho.ac.id/index.php/winsjournal/article/download/30042/17332>
- Azwar, K. (2020). Dampak Esport Games Terhadap Tingkat Emosional Dan Prestasi Belajar Remaja Di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh Tahun 2020. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/Article/View/1208/1102>, 11(2), 255. <https://ejournal.bbg.ac.id/visipena/article/view/1208/1102>
- Che, D., Hu, J., Zhen, S., Yu, C., Li, B., Chang, X., & Zhang, W. (2017). Dimensions of emotional intelligence and online gaming addiction in adolescence: The indirect effects of two facets of perceived stress. *Frontiers in Psychology*, 8(JUL). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01206>
- Dewandari, S. (2013). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo [Thesis]. UKSW.
- Geandra Ferdiansa, & Neviyarni S. (2020). Analisis perilaku agresif siswa. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 5, 812. <https://doi.org/https://doi.org.10.29210/3003618000>
- Goleman, D. (2015). Emotional Intelegence, Kecerdasan Emosional “Mengapa EI Lebih Penting dari IQ.” Gramedia Pustaka Utama.
- Goleman, D. (2016). Emotional Intelligence Kecerdasan Emosional : Mengapa EI Lebih Penting daripada IQ (21st ed.). Gramedia.
- Hadisaputra, Asywid Nur, A., & Sulfiana. (2022). Fenomena Kecanduan Game Online di Kalangan Remaja Pedesaan (Studi Kasus Dua Desa di Sulawesi Selatan). *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i2.1690>
- Hastani, R. T., & Budiman, A. (2022). Hubungan Kecanduan Game Online dengan Kualitas Tidur pada Remaja Literature Review. *Borneo Student Research*, 3(2), 1688–1696. <https://journals.umkt.ac.id/index.php/bsr/article/download/2684/1214/21539>
- Irawan, S., & Siska, D. W. (2021). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game

- Online Peserta Didik. Jurnal Konseling Gusjigang, 7(1), 9–19.  
<https://doi.org/10.24176/jkg.v7i1.5646>
- Lombogia, B. J., Kairupan, B. H. R., & Dundu, A. E. (2018). Hubungan Kecanduan Internet Dengan Kualitas Tidur Pada Siswa Sma Kristen 1 Tomohon. Jurnal Medik dan Rehabilitasi (JMR), 1(2).  
<https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/jmr/article/view/22298/21983>
- Nursalam. (2020). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan (5th ed.). Salemba.  
<https://penerbitsalemba.com/buku/08-0284-metodologi-penelitian-ilmu-keperawatan-pendekatan-praktis-edisi-ke-5>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Tambusai, 5(Pengaruh Game Online), 1473–1481.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfa, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online Pada Remaja. Jurnal Mutiara Ners, 5(2), 85–90. <https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Ramli, M., & Widada. (2018). Identifikasi Kecerdasan Emosional Mahasiswa Calon Guru Bimbingan dan Konseling (Identifying the Emotional Quotient of School Counselor Candidates. Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling, 2(2), 39–47.
- Sandi F, K., & Nermin A, H. (2020). Emotional Intelligence: What do we know and what is new? A Review. Minia Journal Of Medical Research, 31(2).  
<https://doi.org/10.21608/mjmr.2022.221099>
- Sari, D. A. (2020a). Hubungan Kecanduan Game online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Smp Negeri 3 Ungaran [Thesis]. UNW.
- Sari, D. A. (2020b). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Smp Negeri 3 Ungaran : Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian [Thesis, Unw]. [http://repository2.unw.ac.id/1089/3/S1\\_010116A021\\_ARTIKEL%20-%20devy%20arum.pdf](http://repository2.unw.ac.id/1089/3/S1_010116A021_ARTIKEL%20-%20devy%20arum.pdf)
- Surahman, HI. A. (2022). Pengaruh Dimensi Kecerdasan Emosional Terhadap Komunikasi Terapeutik Perawat di RS KPU Muhammadiyah 1 Yogyakarta [Thesis]. UMY.
- Widada, W., & Ramli, M. (2018). Identifikasi Kecerdasan Emosional Mahasiswa Calon Guru Bimbingan dan Konseling. Jurnal Psikoedukasi Dan Konseling, 2(2), 39.  
<https://doi.org/10.20961/jpk.v2i2.14998>
- Wiyono, H., Ellisiya Program Studi Sarjana Keperawatan, E., Eka Harap Palangka Raya, Stik., Beliang No, J., Raya, J., Raya, P., & Tengah, K. (2024). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama. In Jkj): Persatuan Perawat Nasional Indonesia (Vol. 12, Issue 1).
- Yuliana, P., & Haryati, T. (2023). Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa.  
<https://ejournal.nusantaraglobal.or.id/index.php/jige/article/view/1214/1504>.