



HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE SISWA SMP NEGERI 1 TALAGA JAYA KABUPATEN GORONTALO

Rahmawati Parman¹, Firman Pakaya²,

^{1,2}Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Gorontalo

ARTICLE INFO

Keywords:

Emotional intelligence
Intensity of playing online games

Article History:

Received:10/11/2022
Accepted:11/11/2022
Available Online:
12/11/2022

ABSTRACT

This research aims to determine the relationship between emotional intelligence and the intensity of playing online games in SMP Negeri 1 Talaga Jaya students who play online games. The research is a quantitative research with a research population of 59 students. The research subjects were determined based on the subject criteria set by the researcher, namely, students at SMP Negeri 1 Talaga Jaya who played online games with a duration of playing games more than 3 hours per day. The sample was taken using a purposive sampling technique where a researcher determines the subject with several criteria. Data collection is done by distributing questionnaires to respondents. The analysis used in this research is product moment correlation. The results of the hypothesis test obtained are the correlation coefficient $r = -0.256$ with a significance $(p) = 0.050$ ($p < 0.05$) Means H_a is accepted, therefore can be concluded there is a negative relationship between emotional intelligence and online game addiction in SMP Negeri 1 Talaga students. Jaya. The higher the emotional intelligence, the lower the intensity of playing online games, and conversely the lower the emotional intelligence, the higher the intensity of playing online games, even though the degree of relationship between the two variables is relatively weak

XXXX XXXX/ © 2022 The Author(s), this is open access article under the (CC-BY-NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>),

* Corresponding Author:

Email address:rahmawatiparman@umgo.ac.id (Rahmawati Parman)

A. PENDAHULUAN

Data terbaru yang dirilis oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII), pengguna aktif internet Indonesia sudah mencapai 107 juta orang, atau sekitar 24% dari total populasi

Indonesia. Dari data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang, atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka yang hampir setiap hari

bermain game online. Untuk pemain game online pasif, diperkirakan mencapai sekitar 15 jutaan. Perkiraan ini didapat dari data pengguna facebook di Indonesia yang telah tembus di atas 30 juta orang, di mana 50% penggunaanya pernah memainkan game online yang terdapat di situs jejaring sosial tersebut. Tiap tahunnya pemain game Indonesia diperkirakan meningkat sekitar 5-10% seiring dengan semakin pesatnya infrastruktur internet di Indonesia. (Filhaq, 2019) akan semakin banyak para gamers yang intens bermain game online

Griffiths, mengemukakan intensitas bermain game merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain game setiap minggu. Game online adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas bermain game online Adams & Rollings, yaitu gender, kondisi psikologis, dan jenis game. Menurut Cowie aspek intensitas bermain game online ada dua yaitu kuantitas dan aktivitas. Kuantitas adalah lama waktu yang digunakan untuk bermain game online dan aktivitas adalah seberapa sering (frekuensi) seseorang melakukan aktivitas bermain game online. (Sandya & Ramadhani, 2021)

Intensitas bermain game online didefinisikan sebagai sikap berlebihan dalam penggunaan komputer dan video

game sehingga para pemainnya tidak bisa mengendalikan sikap yang berlebihan tersebut, yang berdampak pada masalah sosial dan emosional. Emosi yang tidak stabil juga seringkali berdampak buruk pada hubungan relasinya. Sehingga sebagian besar para pecandu video/game online menunjukkan sikap yang anti-sosial. (Sari, Trimawati, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Misnawati adalah bila seorang anak dilarang untuk bermain permainan online. Anak tersebut cenderung merasa gelisah, murung, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain permainan online. Begitu pula bila orang tua tidak memberi uang untuk bermain permainan online di warnet (warung internet) terdekat, anak cenderung tidak dapat mengontrol emosinya sehingga menjadi murung bahkan marah kepada orang tuanya. Oleh sebab itu efek yang muncul dari kecanduan dalam permainan online ini mengakibatkan mereka secara bertahap mulai kehilangan kontak dengan individu lainnya dan lingkungan sosial, kehilangan minat dalam menjalin relasi sosial, menurunnya prestasi dan minat terhadap sekolahnya, dan akan berujung pada buruknya interaksi dalam kehidupan nyata (Apriliyani, 2020)

Hasil penelitian dari Septia, Indrawati (2018) menunjukkan terdapat

adanya hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online dengan koefisien korelasi antar variabel sebesar 0,443. Semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain game online, dan sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain game onlinenya. Kecerdasan emosional memberikan sumbangan efektif terhadap intensitas bermain game online sebesar 19,7%.

Kriteria subyek yang diteliti yakni seseorang yang intensitas bermain game yang memiliki ciri-ciri tertentu yakni adanya Frekuensi, Lama waktu, Perhatian penuh, Emosional yang belum ke arah kecanduan game (*Gaming Disorder*) Hal ini berbeda dengan kecanduan game.

Menurut *Organisasi Kesehatan Dunia* atau (*World Health Organization*, 2018) menyatakan bahwa kecanduan game online dikategorikan sebagai golongan penyakit mental yang disebut *gaming disorder* yang sudah tercatat dalam daftar draft beta 11th *International Classifications of Diseases* (ICD). Dan juga menurut lembaga riset pemasaran asal *Amsterdam*, *Newzoo* diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain game yang mungkin kecanduan (Sari, Trimawati, 2020).

Menurut *Statista*, jumlah pemain game *mobile* di Indonesia mencapai 54,7 juta pada 2020. Jumlah naik 24% dibandingkan 2019 sebanyak 44,1 juta. Hal ini sekaligus membuat porsi unduhan game *mobile* Indonesia yang terbesar di Asia tenggara (Bayu, 2021).

Berdasarkan fenomena di atas dapat ditemukan bahwa kebanyakan siswa yang hobby bermain game online emosinya tidak stabil terutama game jenis *First-Person Shooter* (FPS) dengan *Role-Playing Games* (RPG), lalu mereka lalai dalam mengerjakan tugas di sekolah, sering ketinggalan pelajaran sekolah dan mereka tidak mengikuti pelajaran seperti biasanya, juga kesulitan bersosialisasi di dunia nyata kemudian mereka juga rela menghabiskan waktunya yang terbuang sia-sia dan mereka juga tidak menghiraukan dampak bermain game online tersebut. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat korelasional. Data-data tersebut diperoleh dari sekolah SMP Negeri 1 Talaga Jaya

Kabupaten Gorontalo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo yang sering bermain game online. Jumlah total siswa yang sering bermain game online adalah 145.

Untuk menentukan sampel akan menjadi perwakilan dari populasi yang ada, peneliti menggunakan *accidental sampling* dengan bantuan rumus slovin dengan jumlah sampel sebesar 59 orang.

Adapun alat ukur yang digunakan dalam pengumpulan data yakni: (1) skala kecerdasan emosional disusun menggunakan aspek-aspek kecerdasan emosional Menurut Goleman. (2) skala intensitas bermain game online disusun menggunakan aspek-aspek intensitas bermain game online dari Chaplin.

Untuk menguji data yang telah diperbolehkan maka teknik analisis yang digunakan secara statistik adalah dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment*.

C. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Data Deskriptif Kecerdasan Emosional

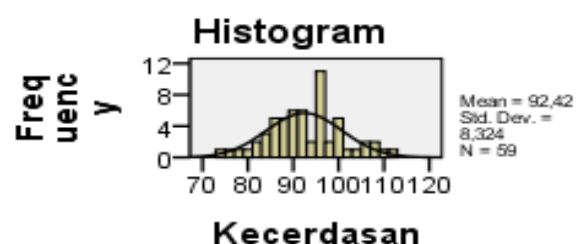
Berdasarkan hasil analisis data variabel Kecerdasan Emosional melalui aplikasi SPSS Ver 21, diperoleh data *statistic* yang disajikan pada tabel 8 dibawah ini:

Tabel 1.Data Deskriptif Kecerdasan Emosional

Mean	92,42
Median	92,00
Std. Deviation	8,324
Variance	69,283
Range	37
Minimum	74
Maximum	111

Sumber : Hasil Olahan Data, 2022

Pada tabel 9 dapat dilihat bahwa data Variabel Kecerdasan Emosional memiliki rata-rata (mean) sebesar 92,42, nilai tengah (median) sebesar 92,00, standar deviasi sebesar 8,324, varian sebesar 69,283, nilai minimum sebesar 74, dan nilai maximum sebesar 111. Hasil diatas menunjukkan bahwa Kecerdasan Emosional pada siswa tersebut rata-rata memiliki kriteria yang sedang. Gambar 3 menyajikan grafik histogram dari Kecerdasan Emosional



Gambar 1. Grafik Histogram Variabel Kecerdasan Emosional

2. Data Deskriptif Intensitas Bermain Game Online

Berdasarkan hasil analisis data variabel Intensitas Bermain Game Online melalui aplikasi SPSS Ver 21, diperoleh

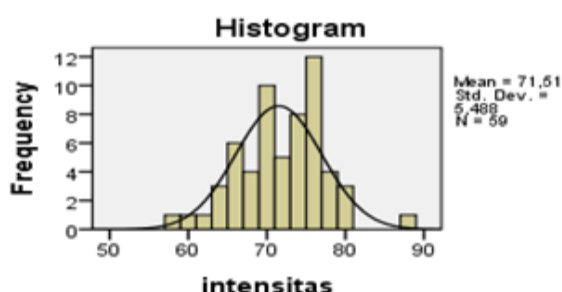
data *statistic* yang disajikan pada tabel 11 dibawah ini.:

Tabel 2.Data Deskriptif Intensitas Bermain Game Online

Mean	71,51
Median	72,00
Std. Deviation	5,488
Variance	30,116
Range	29,00
Minimum	58,00
Maximum	87,00

Sumber: Hasil Olahan Data, 2022

Berdasarkan table 11 di atas dapat dilihat bahwa Variabel Intensitas Bermain *Game Online* memiliki mean 71.51, median 72.00, standar deviasi 5.488, varians 30.116, nilai minimum 58.00, dan nilai maksimum 87.00.



Gambar 2. Grafik Histogram Variabel Intensitas Bermain Game Online

3. Karakteristik Responden

a. Usia

Data distribusi umur menunjukkan bahwa dari 59 orang responden yang berusia 13 tahun yakni berjumlah 14 orang (23,7%) dan juga responden yang berusia 14 tahun memiliki presentase 27 responden 45,8%. Kemudian responden yang berusia 15 tahun memiliki nilai presentase 18 responden 30,5%.

b. Jenis Kelamin

Data distribusi jenis kelamin menunjukkan bahwa dari 59 orang responden sebagian besar adalah laki-laki yakni berjumlah 46 orang (78,0%). Sedangkan yang paling sedikit adalah perempuan yang berjumlah 13 orang (22,0%).

Penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kecerdasan emosional dan intensitas bermain game online pada siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo. Penelitian ini dilakukan pada siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo yang sering bermain *game online*.

Menurut Sternberg dan Salovey mengemukakan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan mengenali emosi diri, yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap.

Hasil Penelitian yang menunjukan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara variabel kecerdasan emosional (X) dengan variabel intensitas bermain game online (Y). Hal ini dapat diartikan jika semakin rendah kecerdasan

emosional siswa maka semakin tinggi intensitas bermain game online. Hasil tersebut diketahui dari uji korelasi *product moment* dimana nilai korelasi $r = -0.256$ dengan $p = 0.050$ ($0.050 < 0.05$).

Pernyataan diatas serupa dan sejalan dengan yang dijumpai peneliti di lapangan, sebagian besar siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo merasa nyaman dan puas dalam bermain game online di bandingkan belajar. Dengan bermain game mereka bisa menghilangkan stres.

Hal ini juga didukung dengan penelitian sebelumnya (Eka Septia, Endang Sri Indrawati, 2018) penelitian tersebut juga memperlihatkan hasil yang serupa bahwa terdapat hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online, hasil analisis statistik menunjukan nilai koefisien korelasi (r) 0,937 dan nilai signifikan (p) sebesar 0,443. Hal ini juga sesuai dengan hasil penelitian (Anggita Apriliyani, 2020) yang menyatakan jika semakin tinggi intensitas bermain game online remaja maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosinya. Sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain game online bagi seorang remaja maka kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah H_0 di terima, yang berarti ada

hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti tentang hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Tingkat Kecerdasan emosional pada siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo berada pada kategori sedang dengan nilai rata-rata sebesar 92,42
2. Tingkat Intensitas bermain game online pada siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo berada pada kategori yang tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 71,51
3. Terdapat korelasi yang negatif antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo

Saran

Berdasarkan hasil pengolahan data dan pembahasan yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti menyarankan:

1. Bagi pembaca khususnya mahasiswa, hasil penelitian ini diharapkan memberi pengetahuan bahwa kecerdasan emosional memiliki hubungan intensitas bermain game online. Peneliti juga mengharapkan agar pembaca dapat mempertimbangkan dalam bermain game online dengan frekuensi yang cukup tinggi. Agar tidak dapat berpengaruh pada kecerdasan emosional seperti yang sudah dijelaskan pada penelitian ini.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan agar bisa mengembangkan penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. In *Skrispi*.
- Agustin, H. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. In *Skrispi*.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Bayu, D. J. (2021). Masa Depan CeraH Gim Online di Indonesia Artikel ini telah tayang di Katadata.co.id dengan judul "Masa Depan CeraH Gim Online di Indonesia - Analisis Data Katadata" ,. Katadata.Co.Id. <https://katadata.co.id/ariayudhistira/analisisdata/60bd726285611/masa-depan-cerah-gim-on>
- Benjamin, W. (2019). HUBUNGAN ANTARA STRES AKADEMIK DENGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE (STUDI. In *Skrispi*. UNIVERSITAS NEGERI PADANG.
- Dewi, Nita Puspita. (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja. *Jurnal Psikologi*. Diunduh dari: http://eprints.ums.ac.id/31789/13/naskah_publicasi.pdf
- Dewandari, Saptarini. (2013) Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Sapuran Kabupaten Wonosobo. Diunduh dari: <http://repository.uksw.edu/handle/123456789/3563>
- Evi Tri Wahyuni. (2021). Aktivitas Fisik dengan Intensitas yang Sering Dapat Meningkatkan Kecerdasan Emosional pada Remaja. *Indonesian Scholar Journal of Nursing and Midwifery Science (ISJNMS)*, 1(03), 106–112. <https://doi.org/10.54402/isjnms.v1i03.60>
- Filhaq, R. (2019). Pengaruh social motivation, sociability, selfcontrol dan usia terhadap adiksi game online. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/47002%0Ahttp://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bits>

- tream/123456789/47002/1/RAGHI B FILHAQ-FPSI.pdf
- Hardanti, R. (2020). KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA DITINJAU DARI JENIS KELAMIN.
- JULIAH, S. E. (2019). Universitas Sumatera Utara.
- Laily, F. L. (2014). Hubungan antara Kecanduan Game Online dengan Motivasi Belajar pada Siswa Laki-Laki Kelas VII SMPN 13 Malang. *Jurnal Psikoislammika*. 2(1), 110-116
- Misnawati. (2016). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA-SISWI DI SMP YPS (YAYASAN PENDIDIKAN SAMARINDA). 4(2).
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
- 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>
- Putri, U. D. K. (2021). Hubungan antara Intensitas Bermain Game Online Berunsur Kekerasan dengan Perilaku Agresif Remaja Akhir. In *Universitas Sanata Dharma*.
- Sakinah, A. M. R. (2021). hubungan antara tingkat kecerdasan Emosional dan kecenderungan perilaku agresif pada pemain game online.
- Sandya, S. N., & Ramadhani, A. (2021). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Mahasiswa. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 9(1), 202. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v9i1.5680>
- Sari, Trimawati, R. A. (2020). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Smp Negeri 3 Ungaran : Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 085201. <http://repository2.unw.ac.id/id/eprint/1089>
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung. *Empati*, 7(4), 1–5.
- Shalihat, Nurdini Amalia. 2013. Hubungan Antara Kecerdasan Emosi Dan Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Pemain Game Online Di Kota Bandung. Skripsi. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia
- Taurina, D. R. (2012). HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN SKRIPSI Diajukan Kepada Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi dan Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia Untuk Memenuhi Sebagian Dari Syarat-syarat Guna Memperoleh Derajat Sarjana S1 Psiko.