

PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA SISWA KELAS XI SMK NEGERI 2 SALATIGA

Oleh

Abner Delwanni Korwin S¹, Tritjahjo Danny Soesilo², Maya Rahadian Septiningtyas³

^{1,2,3}Program Studi Bimbingan dan Konseling, Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

Email: ¹abnerdk20@gmail.com, ²tritjahjo.danny@uksw.edu,

³maya.sepningtyas@uksw.edu

Article History:

Received: 17-06-2024

Revised: 21-06-2024

Accepted: 03-07-2024

Keywords:

Online Game Playing
Behavior, Emotional
Intelligence

Abstract: *The aim of this research is to determine the significance of the influence of the use of online games on the emotional intelligence of class XI adolescent students at SMK Negeri 2 Salatiga. This research is a causal comparative research with data analysis techniques using simple linear regression and an instrument in the form of a questionnaire. The results of this study indicate that there is a significant influence on online game playing behavior on students' emotional intelligence with the contribution of the online game playing behavior variable (X) to students' emotional intelligence (Y) amounting to 54.2%, the remainder (45.8%) comes from from other variables not examined in this study, then tcount is greater than ttable, namely $10.870 > 3.390$ and the significance value of t is less than 0.05 ($0.000 < 0.05$) and significance coefficient $0.000 < 0.050$.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin hari semakin meningkat membuat semua orang menggunakan teknologi hampir disegala bidang. Dengan adanya perkembangan teknologi yang dapat memudahkan semua orang untuk melaksanakan aktifitas. Begitu pula halnya dengan remaja-remaja yang sedang menikmati perkembangan teknologi masa kini. Ada remaja yang menggunakan perkembangan teknologi sebagai media untuk belajar, ada pula yang menggunakan teknologi untuk berbisnis, ada pula yang menggunakannya untuk mengisi kekosongan waktu. Melalui bermain game, anak-anak bisa belajar dari game yang mereka mainkan. Bahkan, kreativitas mereka bisa meningkat dengan mereka bermain game dan bisa memanfaatkan game dengan baik karena beberapa jenis permainan justru dipercaya mampu menjadi stimulus yang positif bagi perkembangan anak.

Adams (2013) menyatakan *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game online* dapat dimainkan diberbagai *platform* seperti komputer, laptop, dan *smartphone* (Kiraly, Nagygyörgy, Griffiths, & Demetrovics, 2014). Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend*, *Arena of Valor*, *Clash of Clans*, *Fortnite*, *Dota 2*, *Player Unknown's Battle Ground* dll, merupakan salah satu kegiatan

rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin. Zaman sekarang ini seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat *game* berbasis *online* menjadi populer dan marak yang diakses secara langsung melalui jaringan internet dan sebagai medianya, permasalahan yang terkait dengan pengaruh penggunaan aktivitas *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas.

Game online membawa pengaruh besar pada pertumbuhan anak, biasanya yang memainkan *game online* ini adalah kalangan pelajar, mahasiswa bahkan tidak menutup kemungkinan sampai orang dewasa tidak mengenal usia. Ghuman & Griffiths (2012) menjelaskan bahwa dampak buruk yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan diantaranya adalah kurang peduli terhadap sekitarnya, tidak dapat mengontrol waktu, menurunnya prestasi akademik dan relasi sosial serta masih banyak hal buruk lainnya yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap sesuatu yang tidak terkait *game online* (King & Delfabbro, 2018). Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu untuk mengatur waktu bermain akibatnya, remaja mengabaikan dunia nyata dan peran didalamnya. Pengaruh aktivitas *game online* dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat pengaruh *game online* meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan (King & Delfabbro, 2018).

Dampak pada aspek psikologis yang muncul ketika seseorang kecanduan bermain *game online* dapat merusak perkembangan mental seseorang. Banyak adegan di game online yang mengajarkan untuk melakukan tindakan criminal dan juga kekerasan seperti, Perkelahian, pembunuhan, pengrusakan, dan sebagainya (King & Delfabbro, 2018). Secara tidak langsung hal tersebut telah mempengaruhi alam bawah sadar seseorang dimana ketika mengalami kecanduan seseorang akan kesulitan mengatur emosi dirinya. Emosi merupakan luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam/pada waktu singkat juga bermakna keadaan dan reaksi psikologis dan fisiologis, seperti kegembiraan, kesedihan, keharuan, kecintaan, keberanian (yang bersifat subjektif), dan marah (Guswani & Kawuryan, 2011). Pada usia remaja, pertumbuhan emosi belum bisa dikatakan stabil.

Anak di usia remaja merupakan pertumbuhan kearah kematangan fisik/suatu masa dimana individu berkembang menjadi dewasa (perubahan fisik, perilaku, dan emosional) sepanjang proses individu mengembangkan sikap dan nilai yang mengarahkan pilihan, hubungan, dan pengertian, maupun kearah sosial psikologi yang meliputi kriteria biologis dan sosial ekonomi. Karakteristik pada masa remaja merupakan suatu periode penting dari rentang kehidupan, suatu periode transional masa perubahan, remaja merupakan masa dimana individu mencari jati diri, diambang menuju kedewasaannya masa yang penuh emosi, labil dalam pengambilan suatu keputusan. Ada kalanya muncul pertentangan nilai-nilai emosi yang menggebu-gebu dan menyulitkan orang tua ketika keinginan remaja tersebut tidak terpenuhi, namun kadang emosi yang menggebu-gebu ini bermanfaat bagi remaja karena dapat menemukan identitas diri, reaksi orang-orang disekitarnya akan menjadi pembelajaran bagi remaja tersebut untuk melakukan tindakannya dikemudian hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Apriliyani (2020) berjudul "Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* dengan Kecerdasan Emosional" menghasilkan nilai r sebesar

0,506 dan nilai sig sebesar 0,014 ($P < 0,05$) yang menunjukkan pengaruh yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional. Hal tersebut berarti semakin tinggi intensitas bermain *game online* pada remaja maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosinya, sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain *game online* maka kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Ilham dan Ramadhan (2022) berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan *Online* dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja” menghasilkan nilai r sebesar -0,397 dan p sebesar 0,000 ($p < 0,05$) yang artinya ada hubungan antara intensitas bermain permainan *online* dengan kecerdasan emosional pada remaja.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2018) berjudul “Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang” menghasilkan adanya hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain game online kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang dibuktikan dengan koefisien korelasi sebesar -0,617 dan nilai $p = 0,000$ yang berarti bahwa Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain game online yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya, dan sebaliknya apabila semakin rendah intensitas bermain game online yang dimiliki siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang ada pada dirinya.

Berdasarkan hasil dari 3 penelitian tersebut terdapat tiga hubungan negative antara penggunaan *game online* dengan kecerdasan emosional serta nominal p yang mempengaruhi hubungan antar variabel sehingga terdapat hubungan yang negatif pada salah satu penelitian tersebut dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game online* memiliki pengaruh yang berarah negative terhadap kecerdasan emosional. Selain diperkuat oleh hasil penelitian terdahulu diatas, peneliti juga melakukan observasi dan pengumpulan data prapenelitian berupa angket untuk mengetahui tingkatan penggunaan *Game Online* dan kecerdasan emosional siswa di SMK Negeri 2 Salatiga.

SMK Negeri 2 Salatiga merupakan sekolah kejuruan yang memiliki 6 program keahlian yang sudah ada sejak tahun 1999 dan terletak kurang lebih sejauh 3 KM dari pusat Kota Salatiga. Sebagai sekolah yang ditunjuk sebagai “SMK Pusat Keunggulan” letak SMK Negeri 2 Salatiga berada cukup jauh dari pusat Kota Salatiga, sehingga siswa yang bersekolah di SMK Negeri 2 Salatiga berasal dari daerah yang beragam. Asal daerah yang beragam ini membawa berbagai kebiasaan serta arus budaya yang berbeda-beda, ditambah dengan data jumlah siswa SMK Negeri 2 Salatiga pada Tahun Ajaran 2023-2024 adalah sebanyak 2.013 siswa yang didominasi oleh siswa laki-laki sehingga sangat memungkinkan penggunaan *Game Online* menjadi salah satu permasalahan didalam sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru BK di SMK Negeri 2 Salatiga didapatkan bahwa setelah pandemi COVID-19 usai sebagian besar siswa telah difasilitasi *smartphone* oleh orang tua dengan tujuan sebagai sarana pembelajaran pasca pandemi. Namun ketika pandemi usai *smartphone* yang telah dimiliki siswa tetap menjadi sarana meskipun tidak menjadi sarana utama. Hal tersebut menyebabkan *smartphone* digunakan siswa untuk menjadi bahan hiburan kala tugas sekolah menumpuk dan banyak siswa yang tidak bijak dalam menjalankan tujuan tersebut dengan memainkan *Game Online* tanpa batas waktu. Hal tersebut menjadi keluhan dari para guru di SMK Negeri 2 Salatiga dan

menjadi bahan pertimbangan di rapat evaluasi semester karena dampak dari hal tersebut yang mempengaruhi kehadiran siswa dikelas serta penurunan nilai akademik dan performa siswa di kelas.

Kemudian hasil dari pra-penelitian dengan menyebarkan angket aktifitas penggunaan *Game Online* dan kecerdasan emosional yang dilakukan didapatkan hasil data pra-penelitian di kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga dengan jumlah siswa 622 peneliti menemukan aktifitas penggunaan *game online* sebanyak 43,9% termasuk kategori tinggi, 30,54% dengan kategori sedang dan 25,56% pada kategori rendah. Kemudian pada kecerdasan emosional sebanyak 45,5% termasuk kategori tinggi, 24,12% dengan kategori sedang dan 30,38% pada kategori rendah. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas aktifitas penggunaan *game online* pada siswa berada pada kategori tinggi dengan presentase 43,9% dan kecerdasan emosional juga berada pada kategori tinggi dengan presentase 45,5%.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti ingin mengangkat sebuah judul penelitian “Pengaruh Perilaku Bermain *Game Online* Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja” dan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui signifikansi pengaruh penggunaan *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Salatiga.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian *causal comparative*. Menurut Soesilo, T. D. (2018) Penelitian *causal comparative* digunakan untuk menguji, apakah suatu variabel memiliki pengaruh terhadap variabel lainnya, dan dapat digunakan untuk mengetahui seberapa besar sumbangan relatif variabel bebas terhadap keberadaan variabel terikatnya. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linier sederhana. Pengolahan data menggunakan perhitungan program SPSS for window release 26.0.

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga yang berjumlah 678 siswa. Teknik yang digunakan untuk sampel yaitu *total sampling*. Menurut Sugiyono (2018) *total sampling* merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Karena jumlah populasi sebanyak 678 siswa ($678 > 100$) maka sampel yang diambil hanya 10-15% nya saja (Arikunto, 2013). Jadi sampel dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga yakni berjumlah 102 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif Perilaku Bermain *Game Online*

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Salatiga dengan menggunakan subjek penelitian siswa/I kelas XI SMK Negeri 2 Salatiga. Peneliti menyebarkan instrument berupa angket kepada subjek pada hari Senin, 4 Maret 2024 pada jam BK. Setelah data penelitian disebar dan diisi oleh subjek penelitian, peneliti mengelompokkan hasil skor total dalam lima kategori yaitu sangat rendah, rendah, cukup, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keefektifan Layanan BK di sekolah. Interval pada tabel distribusi frekuensi variabel Perilaku Bermain *Game Online* ditentukan dengan rumus Rentangan (R) / Jumlah Kelas (K) yaitu :

$$\text{Interval} = \frac{R}{K} = \frac{\text{nilai max} - \text{nilai min}}{5}$$

$$\text{Interval} = \frac{R}{K} = \frac{(4 \times 29) - (1 \times 29)}{5} = \frac{87}{5} = 17,6 = 18$$

Keterangan :

R = Range (jangkauan)

K = Kelas

n = Jumlah Responden

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Perilaku Bermain Game Online

Kategori	Skor	Frekuensi	(%)
Sangat Tinggi	≥101	53	52
Tinggi	83-100	18	17,6
Sedang	65-82	17	16,7
Rendah	47-64	14	13,7
Sangat Rendah	29-46		
Total		102	100

Berdasarkan tabel 1 di atas dapat dinyatakan bahwa mayoritas distribusi frekuensi Perilaku Bermain *Game Online* siswa di SMK Negeri 2 Salatiga berada pada kategori “Sangat tinggi” dengan persentase sebesar 52%.

Analisis Deskriptif Kecerdasan Emosional

Setelah data penelitian disebar dan diisi oleh subjek penelitian, peneliti mengelompokkan hasil skor total ke dalam lima kategori yaitu sangat rendah, rendah, cukup, sedang, tinggi dan sangat tinggi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat perilaku disiplin partisipan. Interval pada tabel distribusi frekuensi variabel Kecerdasan Emosional ditentukan dengan rumus Rentangan (R) / Jumlah Kelas (K) yaitu :

$$\text{Interval} = \frac{R}{K} = \frac{\text{nilai max} - \text{nilai min}}{5}$$

$$\text{Interval} = \frac{R}{K} = \frac{(4 \times 36) - (1 \times 36)}{5} = \frac{108}{5} = 21,6 = 22$$

Keterangan :

R = Range (jangkauan)

K = Kelas

n = Jumlah Responden

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional

Kategori	Skor	Frekuensi	(%)
Sangat Tinggi	≥124		
Tinggi	102-123	5	5
Sedang	80-101	15	14,7
Rendah	58-	82	80,3

	79		
Sangat Rendah	36-57		
Total	102		100

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dinyatakan bahwa mayoritas distribusi frekuensi Kecerdasan Emosional siswa di SMK Negeri 2 Salatiga yakni berada pada kategori “Rendah” dengan persentase sebesar 80,3%.

Uji Normalitas

Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov-smirnov, dimana dalam uji tersebut apabila nilai sig. < 0,05 maka data tidak terdistribusi dengan normal. Namun, jika nilai sig. > 0,05 maka data terdistribusi dengan normal (Ghozali, 2011).

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Variabel

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		102
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	18.85283392
	Absolute	.198
Most Extreme Differences	Positive	.198
	Negative	-.121
Test Statistic		.198
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^c
a. Test distribution is Normal.		

Berdasarkan uji Kolmogorov-smirnov dapat diketahui bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) kedua variabel sebesar 0.200. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0.050 (0.200 > 0.05). Dengan demikian dapat diartikan bahwa data distribusi normal dan analisis regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

Uji Linearitas

Uji Linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel mempunyai hubungan linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan Seperti yang dinyatakan oleh (Sugiyono, 2018).

Tabel 4 Hasil Uji Linearitas Variabel

ANOVA Table				
			Sum of Squares	f
Kecerdasan Emosional	Beberapa	(Combined)	53091.604	4
			2212.150	6.75

al	*	n				3	0
Perilaku	Gr		424			1	
Bermain	ou		16.4			2	
Game	ps	Linearit	30	1	424	9.	0
Online		y			16.	4	0
					430	8	0
						7	
		Deviati	106			1.	
		on from	75.1	3	464	4	1
		Linearit	74		.13	1	3
		y			8	7	1
	Within		252		327		
	Groups		23.1	7	.57		
			90		4		
	Total		783	1			
			14.7	0			
			94	1			

Berdasarkan nilai signifikansi (Sig) dari tabel output di atas, diperoleh hasil *Deviation from Linearity* Sig. antara variabel Perilaku Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional Siswa sebesar 0.131. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai sig. lebih dari 0,050 (0,131 > 0,050). Berdasarkan dari hasil tersebut dapat dimaknai bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel Perilaku Bermain Game Online (X) dengan variabel Kecerdasan Emosional Siswa (Y).

Koefisien Korelasi

Tabel 5 Uji Koefisien Korelasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.736 ^a	.542	.537	18.94686
a. Predictors: (Constant), Perilaku Bermain Game Online				
b. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional				

Berdasarkan tabel 5 diatas didapatkan nilai R sebesar 0,736 artinya koefisien korelasi sebesar 0,736 yang menunjukkan derajat korelasi antara variabel Perilaku Bermain Game Online (X) dengan Kecerdasan Emosional (Y) siswa. Kemudian didapatkan nilai R² sebesar 0.542 yang menunjukkan angka koefisien determinasinya (R²). Artinya besaran sumbangan variabel Perilaku Bermain Game Online (X) terhadap variabel Kecerdasan Emosional (Y) siswa sebesar 54,2%, sisanya (45,8%) berasal dari variabel lain.

Koefisien Determinasi

Tabel 6 Uji Koefisien Determinasi

ANOVA ^a						
	Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	42416.430	1	42416.430	118.157	.000 ^b

Residual	35898.364	100	358.984
Total	78314.794	101	
a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional			
b. Predictors: (Constant), Perilaku Bermain Game Online			

Berdasarkan tabel 6 diatas didapatkan nilai F_{hitung} sebesar 118,157 dengan Sig. = 0,000. Oleh karena sig. < 0,050 maka H_0 ditolak yang artinya variabel Perilaku Bermain *Game Online* (X) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel Kecerdasan Emosional (Y) siswa.

Persamaan Garis Regresi

Tabel 7 Persamaan Garis Regresi

		Coefficients ^a			
Model		Unstandardized Coefficients	Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	32.001	8.503		3.764 .000
	Perilaku Bermain Game Online	.919	.085	.736	10.870 .000
a. Dependent Variable: Kecerdasan Emosional					

Berdasarkan tabel 7 di atas yang diperoleh dari hasil pengolahan data dengan menggunakan SPSS versi 26.0, maka diperoleh persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = 32,001 + 0,085X$$

Persamaan regresi linier di atas dapat diartikan sebagai berikut :

- Nilai konstanta sebesar 32,001 apabila tidak ada variabel Perilaku Bermain *Game Online* (X) maka besarnya Kecerdasan Emosional (Y) siswa sebesar 32,001 satuan.
- Koefisien regresi untuk variabel Perilaku Bermain *Game Online* (X) sebesar 0,085.

Pengujian Hipotesis

Berdasarkan rangkaian uji yang telah dilakukan, diperoleh :

- Nilai t_{hitung} untuk variabel Layanan BK adalah sebesar 10,870 dan dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 0,000 dengan df (*Degree of Freedom*) sebesar 100 maka dapat diketahui bahwa nilai t_{tabel} sebesar 3,390 yang berarti bahwa nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $10,870 > 3,390$ serta nilai signifikansi t kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).
- Koefisien regresi untuk variabel Perilaku Bermain *Game Online* (X) sebesar 0,919 yang dapat dinyatakan bahwa variabel Perilaku Bermain *Game Online* mempunyai pengaruh positif terhadap Kecerdasan Emosional siswa. Apabila nilai variabel Perilaku Bermain *Game Online*-nya naik satu satuan, maka nilai Kecerdasan Emosional siswa juga akan naik sebesar 0,919 satuan dengan asumsi variabel lainnya dianggap tetap.
- Diperoleh nilai Sig. 0,000 ($0,000 < 0,050$) maka variabel Perilaku Bermain

Game Online berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Kecerdasan Emosional siswa.

Berdasarkan kalkulasi di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis (H_1) yang menyatakan “Adanya pengaruh yang signifikan antara perilaku bermain *game online* siswa dengan kecerdasan emosional siswa” dapat DITERIMA.

DISKUSI

Berdasarkan uji regresi linier sederhana yang telah dilakukan diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,050$. Dapat diartikan bahwa variabel Perilaku Bermain *Game Online* (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Kecerdasan Emosional (Y) siswa SMK 2 Salatiga. Oleh karena nilai R_{Square} sebesar 0.542 yang menunjukkan angka koefisien determinasinya (R^2). Artinya besaran sumbangan variabel Perilaku Bermain *Game Online* terhadap variabel Kecerdasan Emosional Siswa sebesar 54,2%, sisanya (45,8%) berasal dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil hipotesis yang diajukan oleh peneliti, maka dapat diartikan, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari Perilaku Bermain *Game Online* terhadap kecerdasan emosional pada siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Salatiga.

Hasil tersebut sesuai dengan beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Apriliyani (2020) berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online dengan Kecerdasan Emosional” menghasilkan nilai r sebesar -0,506 dan nilai sig sebesar 0,014 ($P < 0,05$) yang menunjukan pengaruh yang negative dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional. Hal tersebut berarti semakin tinggi intensitas bermain game online pada remaja maka semakin rendah pula tingkat kecerdasan emosinya, sebaliknya jika semakin rendah intensitas bermain game online maka kecerdasan emosionalnya akan semakin tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Agustin (2018) berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 5 Palembang” menghasilkan adanya hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain game online kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang dibuktikan dengan koefisien korelasi sebesar -0,617 dan nilai $p = 0,000$ yang berarti bahwa Dapat diartikan bahwa semakin tinggi tingkat intensitas bermain game online yang dimiliki oleh siswa maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya, dan sebaliknya apabila semakin rendah intensitas bermain game online yang dimiliki siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang ada pada dirinya.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziyah (2022) berjudul “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosi pada Siswa di SMK PGRI 1 Kediri” menghasilkan tingkat Intensitas Bermain Game Online Siswa SMK PGRI 1 Kediri Tergolong Kategori Sedang Dimana Terdapat 98 Siswa Dengan Persentase 98,87%. Kemudian tingkat Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMK PGRI 1 Kediri Juga Tergolong Dalam Kategori Sedang Berjumlah 77 Siswa Dengan Persentase 75%. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa SMK PGRI 1 Kediri.

Hasil yang berpengaruh signifikan dalam penelitian ini disebabkan oleh karena variabel Perilaku Bermain *Game Online* yang cukup memiliki pengaruh terhadap kecerdasan

emosional siswa. Secara garis besar, indikator-indikator yang digunakan dalam penelitian ini serta masalah yang terdapat pada subjek penelitian yaitu siswa SMK Negeri 2 Salatiga tidak jauh berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan dan menjadi acuan dalam penelitian ini, sehingga akan memiliki hasil yang relatif sama yakni berpengaruh secara signifikan.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi pada mayoritas distribusi frekuensi Perilaku Bermain *Game Online* siswa kelas XI di SMK Negeri 2 Salatiga berada pada kategori “Sangat Tinggi” dengan persentase sebesar 52%. Kemudian dapat dilihat juga mayoritas distribusi frekuensi Kecerdasan Emosional siswa di SMK Negeri 2 Salatiga yakni berada pada kategori “Rendah” dengan persentase sebesar 80,3%. Kedua hal tersebut menunjukkan bahwa dengan tingginya tingkat bermain *game online* siswa baik di lingkungan sekolah maupun luar sekolah maka kecerdasan emosional siswa akan menurun.

Menurut Chen dan Chang (2010) dalam Yusup, dkk (2021) ketika siswa sudah merasakan titik nyaman dalam bermain permainan *online* maka akan timbul sikap kompulsif atau dorongan untuk bermain permainan tersebut secara terus menerus. Sikap kompulsif ini dapat menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat. Sebagian besar game yang beredar saat ini memang dibuat supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemainnya.

Menurut Goleman (2015) terdapat faktor internal yang memicu peningkatan kecerdasan emosional yaitu dari segi jasmani dan segi psikologis. Segi jasmani adalah faktor fisik dan kesehatan individu, apabila fisik dan kesehatan seseorang dapat terganggu, dapat dimungkinkan mempengaruhi proses kecerdasan emosinya. Sementara segi psikologis didalamnya mencakup pengalaman, perasaan, perilaku berfikir dan motivasi. Apabila segi psikologis tersebut telah dirusak atau dipengaruhi oleh dampak negatif dari perilaku bermain *game online* maka kecerdasan emosional akan terhambat perkembangannya, hal ini terbukti dari hasil penelitian ini yang menunjukkan tingkat kecerdasan emosional siswa yang berada pada kategori rendah (80,3%) akibat dari kemampuan bermain *game online* yang berada pada kategori sangat tinggi (52%). Oleh sebab itu penting halnya bagi para guru dan orang tua untuk lebih memperhatikan kegiatan siswa baik disekolah maupun diluar sekolah agar apapun yang menjadi kegiatan yang disukai siswa tidak dilakukan secara berlebihan terutama dalam bermain *game online*.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini dapat dirumuskan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada perilaku bermain *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa dengan besaran sumbangan variabel perilaku bermain *game online* (X) terhadap kecerdasan emosional siswa (Y) sebesar 54,2%, sisanya (45,8%) berasal dari variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, kemudian t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $10,870 > 3,390$ serta nilai signifikansi t kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) dan koefisien signifikansi $0,000 < 0,050$.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Adams, E. (2013). *Dasar-Dasar Desain Game*. New York: Penerbit Penunggang Baru.
- [2] Albin, R. S. (1996). *Emosi Bagaimana Mengenal, Menerima dan Mengarahkan*. Yogyakarta: Kanisius.
- [3] Ali, Mohamad. 2017. *Pendidikan Karakter*. Solopos
- [4] Ambarwati, Lusya. 2013. *Pengaruh Perilaku Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Pada Siswa Kelas X SMA Kristen 1 Salatiga Tahun Pelajaran 2012/2013*. Repository Universitas Kristen Satya Wacana: Salatiga
- [5] Apriliyani, Anggita. 2020. *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online dengan Kecerdasan Emosional*. Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi Vol. 8 No. 1
- [6] Azwar. Saifuddin. 2013. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- [7] Baggio, S., Dupuis, M., Studer, J., Spilka, S., Daepfen, J. B., Simon, O., Gmel, G. (2016). *Membingkai Ulang Permainan Video dan Kecanduan Penggunaan Internet: Perbandingan Lintas-Nasional Empiris Penggunaan Berat Dari Waktu ke Waktu dan Skala Kecanduan Diantara Pengguna Remaja*.
- [8] Desmita. (2011). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik; Panduan Bagi Orang Tua Dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP, dan SMA*. Bandung: Rosda Karya.
- [9] Ghuman, D., & Griffiths, M. D. (2012). *Studi Lintas Genre Permainan Online: Demografi Pemain, Motivasi Bermain, dan Interaksi Sosial Antar Pemain*. *Jurnal Internasional Perilaku, Psikologi dan Pembelajaran*, 2 (1), 13-29.
- [10] Goleman, D. (2015). *Emotional Intelligence-Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- [11] Guswani, Aprius Maduwita Kawuryan, Fajar. (2011). *Perilaku Agresi pada Mahasiswa Ditinjau Dari Kematangan Emosi*. *Jurnal Psikologi Pitutur*. Kudus: Volume 1, No 2. Hal 8692.
- [12] Hurlock, B. E. (2010). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- [13] Hussain, Z. & Griffiths, M.D (2009). *Penggunaan Berlebihan Permainan Peran Online Multi Pemain Secara Besar-Besaran: Studi Pendahuluan*. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7 (2), 563-571.
- [14] Ilham, Bayu. Ramadhan. 2022. *Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan Online dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja*. Repository Universitas Islam Riau
- [15] Johan, R. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di Ma Al Hidayah Depok*. *J. Educ.*, vol. 5, no. 2, p. 12.
- [16] King & Delfabbro, P. H. (2018). *Gangguan Game Internet: Teori, Penilaian, Pengobatan, dan Pencegahan*. New York: Academic Press.
- [17] Kiraly, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). *Game Online Yang Bermasalah*.
- [18] Monks, dkk. 2019. *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta. Gajaah Mada Universitas Press
- [19] Pratama, Adi. Fithriyana, Rinda. 2020. *Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek*. Prepotif: *Jurnal Kesehatan Masyarakat* Vol. 4 No. 2
- [20] Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rolling and Ernest Adams on Game Design*. New Riders.

- [21] Russoniello, C. V., O'Brien, K., & Parks, J. M. 2009. *Efektivitas Video Game Kasual Dalam Meningkatkan Suasana Hati dan Mengurangi Stres*. Jurnal Terapi & Rehabilitasi, 2 (1), 53-66.
- [22] Salovey, P., Brackett, M. A., & Mayer, J. D. (Eds.). (2004). *Emotional intelligence: Key readings on the Mayer and Salovey model*. Dude Publishing.
- [23] Sandy, T., & Hidayat, W. N. (2019). *Pembelajaran Mobile Game*. Malang: Edukasi Multi Media.
- [24] Santrock, J.W. (2017). *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- [25] Soesilo, T. D. (2018). *Penelitian Inferensial dalam Bidang Pendidikan*. Satya Wacana University Press.
- [26] Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [27] Dewi, Nurdiamah, and Achadiyani. "Pembentukan Kader Kesehatan untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Kemampuan Melakukan Deteksi Dini Kanker yang Sering Terjadi Pada Wanita di Desa Sukamanah dan Desa Cihaurkuning, Kecamatan Malangbong Kabupaten Garut." *Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat* 2, no. 2 (November 2013): 78–84.
- [28] Hanafi, Mohammad, Nabiela Naili, Nadhir Salahudin, and A. Kemal Riza. *Community-Based Research Sebuah Pengantar*. 1st ed. Surabaya: LP2M UIN Sunan Ampel Surabaya, 2015.
- [29] Mardela, Aira Putri, Khomapak Maneewat, and Hathairat Sangchan. "Breast cancer awareness among Indonesian women at moderate-to-high risk." *Nursing and Health Sciences* 19 (2017): 301–306.
- [30] Muhid, A., Sumarkan, Rakhmawati, Fahmi, L. "Perubahan Perilaku Open Defecation Free (ODF) melalui Program Sanitasi Total Berbasis Masyarakat (STBM) di Desa Babad Kecamatan Kedungadem Kabupaten Bojonegoro". *Engagement: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* 2, no. 1 (Maret 2018), 99–119.
- [31] Scarinci, Isabel C., Francisco A.R. Garcia, Erin Kobetz, Edward E. Partridge, Heather M. Brandt, Maria C. Bell, Mark Dignan, Grace X. Ma, Jane L. Daye, and Philip E. Castle. "Cervical Cancer Prevention: New Tools and Old Barriers." *Cancer* (2010): NA-NA.
- [32] Schiffman, Mark, Philip E. Castle, Jose Jeronimo, Ana C. Rodriguez, and Sholom Wacholder. "Human Papillomavirus and Cervical Cancer." *The Lancet* 370, no. 9590 (2007): 890–907.
- [33] Sulistiowati, Eva, and Anna Maria Sirait. "Pengetahuan Tentang Faktor Risiko, Perilaku Dan Deteksi Dini Kanker Serviks Dengan Inspeksi Visual Asam Asetat (Iva) Pada Wanita Di Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor." *Buletin Penelitian Kesehatan* 42, no. 3 (September 2014): 10.
- [34] Tim Riset Penyakit Tidak Menular. *Laporan Riset Penyakit Tidak Menular Tumor Payudara dan Lesi Prakanker Serviks*. Jakarta: Kementrian Kesehatan RI, December 2016.
- [35] Wantini, Nonik Ayu. "Efek Promosi Kesehatan Terhadap Pengetahuan Kanker Payudara Pada Wanita Di Dusun Terongan, Desa Kebonrejo, Kalibaru, Banyuwangi, Jawa Timur." *Jurnal Medika Respati* 13 (2018): 8.
- [36] Yunitasari, Esti, Retnayu Pradanie, and Ayu Susilawati. "Pernikahan Dini Berbasis

Transtuktural Nursing Di Desa Kara Kecamatan Torjun Sampang Madura." *Jurnal Ners* 11, no. 2 (2016): 6.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN