

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE BAGI KECERDASAN  
EMOSI MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
YOGYAKARTA**

**Novia Fetri Aliza, Muhammad Azka Tijani**

*Fakultas agama islam universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Jl. Brawijaya, Geblagan,  
Tamantirto, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183*

*Email : [Novia.psikologi@gmail.com](mailto:Novia.psikologi@gmail.com)*

*[m.azkatijani@gmail.com](mailto:m.azkatijani@gmail.com)*

***Abstrak***

Di era modern saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat dan telah dikenal oleh setiap kalangan tidak lagi mengenal Batasan usia. Saat ini teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi. Jenis penelitian ini menggunakan metode non-eksperimen dengan teknik regresi linier sederhana. Metode analisis data adalah menggunakan anova adapun hasil yang diperoleh dari pengolahan data diketahui nilai constant (a) sebesar 69.486 artinya pengaruh bermain online thp kecerdasan emosi adalah 69,486% dan signifikansi koefisien diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi. Sedangkan  $t_{hitung}$  sebesar  $3.689 > t_{tabel} 0.195$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online. berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi. artinya semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap game online maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya.

**Kata kunci:** *kecanduan game online, kecerdasan emosi. Remaja.*

### ***Abstrack***

In today's modern era, technology has developed very rapidly and has been spread to people regardless age and social class. Technology has become a necessity for every human in everyday life. This study aims to determine the effect the online game addiction on emotional intelligence. This study uses non-experimental methods with simple linear regression techniques. The data analyzed by ANOVA and shows that the constant value (a) is 69,486 and it means that the effect of playing online game to emotional intelligence is 69.486%. The significance value is 0.000 and smaller than standard 0.05, it can be concluded that the online game addiction variable (X) affects the emotional intelligence variable (Y). While t value of 3.689 > t distribution of 0.195 and it can be concluded that the online game addiction variable (X) affects the emotional intelligence variable (Y). The higher level of someone's addiction to online games, the lower their emotional intelligence.

**Keywords:** *Emotional Intelligence, Online Games Addiction, Teenager*

## **PENDAHULUAN**

Di era modern saat ini, teknologi sudah berkembang sangat pesat dan telah dikenal oleh setiap kalangan. Teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari tanpa mengenal batas usia. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih membuat hidup menjadi mudah, bahkan jika tidak mengikuti perkembangan teknologi rasanya kehidupan manusia tertinggal jauh dengan lingkungan sekitar. Perkembangan teknologi telah merambah sangat luas, termasuk pada dunia permainan anak-anak sampai remaja, yang telah dikenal dengan nama game online. Games pada umumnya tidak hanya memberikan dampak positif tetapi juga memberikan dampak negatif, apabila tidak dipergunakan dengan benar. Bahkan banyak juga anak-anak yang membawa gadget kesekolah untuk bermain game online. Permainan game online ini, tidak hanya digemari oleh kaum laki-laki saja tetapi juga oleh kaum perempuan.

Adib, (2011: 254) menyatakan pada awalnya teknologi berkembang secara lambat. Namun seiring dengan kemajuan tingkat kebudayaan dan peradaban manusia perkembangan teknologi berkembang dengan cepat. Semakin maju kebudayaannya, semakin berkembang teknologinya karena teknologi merupakan perkembangan dari kebudayaan yang maju dengan pesat. (Pibriana dan Ricoida, 2017: 105) menyebutkan perkembangan teknologi khususnya pada teknologi jaringan Internet saat ini secara tidak langsung sudah mengubah paradigma masyarakat dalam mendapatkan informasi dan komunikasi. Teknologi merupakan kebutuhan setiap manusia dalam kehidupan sehari-hari, sehingga teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat, dapat merubah pemikiran masyarakat dalam mendapatkan informasi dan komunikasi.

Menurut Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet Indonesia (2018) menyatakan bahwa tujuan orang menggunakan internet adalah untuk menonton film, bermain game online mendengarkan music. Game online mendapatkan peringkat ke 2 setelah streaming film/menonton film hal ini menjelaskan bahwa setiap orang yang menggunakan internet banyak sedikitnya untuk bermain game hingga mencapai rata-rata 17,1%. Dodes (Wulandari, 2015: 281) menyatakan kecanduan terdiri dari physical addiction, (kecanduan yang berhubungan dengan alkohol atau kokain) dan nonphysical addiction, (kecanduan yang tidak melibatkan alkohol maupun kokain) dengan demikian dapat dikatakan kecanduan game online termasuk dalam non-physical addiction.

Emosi adalah suatu keadaan mental akibat peristiwa-peristiwa yang pada umumnya datang dari luar dan menimbulkan rangsangan pada diri orang tersebut (Latifah, 2012: 56). Sedangkan, salah satu tugas perkembangan remaja adalah kemandirian emosional (Hurlock, 2011: 213),

kemandirian emosional disini termasuk juga regulasi emosi. Menurut (Goleman, 2007: 512), (Fitri, 2013: 55), regulasi emosi adalah proses menyadari apa yang ada di balik suatu perasaan misalnya rasa sakit hati yang akhirnya dapat memicu amarah, mempelajari bagaimana menangani kecemasan, amarah serta kesedihan, dan mengelola emosi sehingga meningkatkan kualitas hidup pada individu. Regulasi juga terjadi dalam pengendalian emosi pada situasi tertentu, misalnya jika emosi yang muncul lebih ringan dapat menghentikan atau mengatur emosi yang muncul sebelum melakukan aksi dalam peristiwa tertentu (Hude, 2006: 18).

Emosi menurut Al-Jailani, (1996: 67), sama seperti potensi fitrah yang lain, melalui proses pertumbuhan dan perkembangan. Upaya mengenali, dan membina kematangan emosi memberi kesan positif dalam menyeimbangkan kesejahteraan manusia, selaras dengan firman Allah SWT:

وَفِي أَنْفُسِكُمْ أَفَلَا تُبْصِرُونَ (21) وَفِي السَّمَاءِ رِزْقُكُمْ وَمَا تُوعَدُونَ (22)

“...dan di bumi itu tanda-tanda (kekuasaan Allah) bagi orang-orang yang yakin, dan (juga) pada dirimu sendiri. Maka apakah kamu tidak memperhatikan?” (Al-Quran: Adz-Dzariat, 51:20 & 21)

Kepentingan memelihara dan mengurus jiwa emosi dalam al-Quran diperjelas dengan hadits Rasulullah SAW yang berbunyi; “...di antara kalian yang paling mengenal Tuhannya adalah yang paling mengenal dirinya” (Hadits riwayat Bukhari Muslim). Menurut (Najati, 1985: 132), Sehubungan itu, kebijaksanaan manusia mengendalikan arah tuju kehidupan, terletak pada sejauh mana kemampuan individu meneliti, dan menghayati proses penjernihan jiwa emosi.

Aliza, (2015: 2) menyatakan, masa remaja merupakan masa perkembangan yang sangat kritis bagi seorang individu, karena mereka dituntut untuk siap menghadapi berbagai kondisi baik positif maupun negatif demi tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang siap dan kuat untuk memasuki masa dewasa. Pada masa yang penuh dengan gejala emosi yang tidak stabil ini, remaja harus bisa beradaptasi atau menyesuaikan dirinya untuk menanggulangi tekanan yang dihadapinya. Remaja harus dapat beradaptasi dengan baik dalam perubahan fisik, emosi, sosial dan aturan yang terjadi.

Penelitian yang dilakukan oleh (Kusumadewi, 2009: 45) mengenai hubungan kecanduan game online terhadap keterampilan sosial remaja membuktikan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online terhadap keterampilan sosial remaja yaitu emotional sensitivity (ES) dan emosional expressivity (EE). Kesimpulan dalam penelitian ini bahwa semakin kecanduan seorang remaja terhadap game online maka semakin rendah keterampilan sosialnya. Orang yang kecanduan game online akhirnya cenderung asik dengan dunianya sendiri bahkan

sampai tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini sudah menunjukkan bahwa kecanduan bermain game online memberikan dampak negatif bagi kehidupan emosional remaja. Oleh karena itu, perlunya cara pengendalian emosi bagi remaja yang sudah kecanduan game online.

(Masya, Candra, 2016: 159) menyebutkan penyebab orang kecanduan game online ada 2 faktor yaitu dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi keinginan yang kuat dari dalam diri untuk menyelesaikan game tersebut, rasa bosan yang dirasakan, ketidak mampuan mengutamakan prioritas, kurangnya selfcontrol dalam diri. Faktor eksternal yaitu lingkungan dan hubungan sosial yang kurang baik. Dapat disimpulkan bahwa ada 2 faktor yang menyebabkan orang bisa kecanduan game online yaitu faktor internal dan faktor eksternal,

Faktor internal, seperti keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh poin yang tinggi dalam game online, karena game online dirancang sedemikian rupa agar gamer semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi, rasa bosan yang dirasakan ketika berada di rumah, ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainya juga menjadi penyebab timbulnya adiksi terhadap game online, kurangnya selfcontrol dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain game online secara berlebihan.

Sedangkan dari faktor eksternal yang menyebabkan orang kecanduan game online, lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temanya yang lain banyak yang bermain game online dan kurang memiliki hubungan sosial yang baik di lingkungan sekitarnya, sehingga memilih alternatif bermain game sebagai aktivitas yang menyenangkan.

Data yang didapatkan pulsagram.com (diakses 21 Desember 2019), di Indonesia perjalanan game online telah memasuki tahun ke tujuh, dimulai dengan masuknya Nexia Online di Indonesia untuk pertama kali 7 tahun yang lalu. Sebenarnya Game online telah ada sejak tahun 2001, namun dari tahun 2001 hingga 2004 banyaknya game online yang sudah menutup layanannya, karena sekarang banyak sekali game online yang bisa dimainkan oleh android yang tak kalah serunya dengan permainan PC, ada juga permainan PC yang bisa dimainkan dengan android.

Pada awalnya game online ini hanya dimainkan oleh orang yang memiliki PC (Personal Computer) dan jaringan internet dirumah, namun semenjak banyaknya warnet membuat game online (game center) ini semakin mudah diakses untuk dimainkan oleh setiap orang sekalipun mereka tidak memiliki PC dirumah. Mereka dapat bermain di game center dengan biaya yang

terjangkau. Bisnis warnet yang berada di belakang berkembangnya permainan game online ini menjamur di kota-kota besar di Indonesia.

Perkembangan game online sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan computer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan computer yang dahulunya berskala kecil (small network) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang.

Ahmad Luthfi, (2019), menyatakan 142 juta pengguna akses internet, 30 jutanya berasal dari anak milenial atau yang berstatus aktif bermain game setiap harinya, Data statistic pecandu game online perguruan tinggi. Oktarini (2019). Dari [www.hitekno.com](http://www.hitekno.com) (diakses 20 desember 2019), kasus mahasiswa yang kecanduan game online di Thailand anak remaja berusia 17 tahun ditemukan tewas setelah dia tidak bisa berhenti bermain game, karena terlalu lama di depan komputer dan di diagnosis oleh dokter dia mengidap penyakit kronis yaitu gagal jantung.

Menurut penelitian (Ariantoro, 2016: 39) pengaruh negative dari game online menghasilkan dampak yang buruk bagi kesehatan psikologis pemain game, Mendorong melakukan hal-hal negatif, seperti mencuri ID pemain lain dengan berbagai cara, kemudian mengambil uang didalamnya atau menjual item yang mahal-mahal, berbicara kasar dan kotor saat bermain game, terbengkalainya kegiatan di dunia nyata seperti tugas sekolah tugas kuliah dan pekerjaannya.

Memperhatikan fenomena game online beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di DIY ini sendiri, oleh sebab itu, maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam “Pengaruh kecanduan game online terhadap emosi mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Fakultas Agama Islam, Prodi Komunikasi penyiaran islam.

## **METODELOGI PENELITIAN**

Populasi adalah wilayah generelasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016:119). Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa S1 UMY yang bermain game 1-3 jam per hari yang berjumlah 20,563 dengan menghitung ukuran sampel yang dilakukan menggunakan rumus isaac dan michael untuk mempermudah penelitian maka peneliti mengambil tingkat kesalahan 10% untuk menentukan berapa banyak sampel yang akan peneliti ambil menurut (sugiyono, 2016: 128).

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif non-eksperimen. Dengan fokus dalam bentuk regresi linier sederhana, yakni penelitian ini akan mencari pengaruh satu variabel terhadap variabel lain yang menjadi fokus penelitian. Pengertian regresi linier sederhana menurut Sugiyono (2008:261) menyatakan bahwa regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**A. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi**

Untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dilakukan tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji Normalitas yang digunakan oleh peneliti yaitu dengan uji chi square atau chi kuadrat untuk mengetahui kenormalan data. Chi kuadrat merupakan salah satu test statistik non parametrik atau test bebas distribusi, perhitungannya didasarkan pada data hitung atau rangking. Test chi kuadrat untuk data diskrit yang salah satunya variabelnya tidak dipengaruhi oleh variabel yang lainnya. Kegunaan chi kuadrat adalah untuk mengestimasi kemungkinan adanya beberapa faktor yang menyebabkan adanya hubungan selain faktor kesalahan sampling oleh karena itu chi kuadrat adalah untuk mengestimasi kemungkinan adanya beberapa faktor kesalahan sampling (Hartono 2016 :125).

Tabel 1

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Jenis Kelamin * Jam Perhari	100	100.0%	0	0.0%	100	100.0%

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa terdapat 100 data yang semuanya di proses kedalam analisis maka tidak ada data yang hilang dan missing, sehingga tingkat kevalidannya 100%.

Tabel 2

## Crosstabulation Jenis Kelamin \* Jam Perhari

Count

		Jam Perhari				Total
		1-3 jam per hari	4-6 jam per hari	7-9 jam per hari	10 jam lebih per hari	
Jenis Kelamin	Laki Laki	37	16	9	12	74
	Perempuan	7	12	6	1	26
Total		44	28	15	13	100

Dari data diatas terlihat tabel tabulasi silang yang memuat informasi hubungan antara kecanduan game online dengan jenis kelamin. Pada baris 1 kolom satu pada tabel count terdapat angka 37. Angka ini menunjukkan bahwa ada 37 laki-laki yang bermain game dengan jumlah 1-3 jam dalam perhari.

Kriteria keputusan pengujian adalah :

$H_0$  diterima bila:

$X_{hitung} < X_{tabel}$

$H_0$  ditolak bila:

$X_{hitung} > X_{tabel}$

Tabel 3

## Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	10.257 <sup>a</sup>	3	.017
Likelihood Ratio	10.569	3	.014
Linear-by-Linear Association	.147	1	.701
N of Valid Cases	100		

a. 2 cells (25.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 3.38.

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai asymp sig (2- sided) pada uji pearson chi square adalah sebesar  $0.017 > 0.05$  maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan diatas, dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian



dapat diartikan bahwa “tidak adanya hubungan antara kecanduan game online dengan jenis kelamin”.

## 2. uji homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varian data tersebut sama atau tidak. Sebagaimana uji homogenitas pada nilai rata-rata pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi (laki-laki) dan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi (perempuan) sebagai berikut:

Tabel 4

### Test of Homogeneity of Variances

kecanduan game online dan kecerdasan emosi

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.950	1	198	.164

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi variabel pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi UMY sebesar 0,164. Sebagaimana nilai sig.  $0,164 > 0,05$  maka dapat disimpulkan dalam uji homogenitas diatas bahwa varian data hasil pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi dan pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi sama atau homogen.

## 3. uji regresi

Analisis regresi digunakan untuk memprediksi pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Bila variabel bebas diketahui maka variabel terikatnya dapat diprediksi besarnya.

Tabel 5

### Variables Entered/Removed<sup>a</sup>

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	kecanduan game online <sup>b</sup>		Enter

a. Dependent Variable: kecerdasan emosi

b. All requested variables entered.

Tabel diatas menjelaskan variabel yang dimasukan adalah variabel kecanduan game online sebagai variabel independent dan kecerdasan emosi sebagai variabel dependent, metode yang digunakan adalah metode Enter.

Tabel 6

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.349 <sup>a</sup>	.122	.113	12.276

a. Predictors: (Constant), kecanduan game online

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.349. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.122, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (kecanduan game online) terhadap variabel terikat (kecerdasan emosi) adalah sebesar 12.2%.

Tabel 7

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2050.454	1	2050.454	13.606	.000 <sup>b</sup>
	Residual	14768.546	98	150.699		
	Total	16819.000	99			

a. Dependent Variable: kecerdasan emosi

b. Predictors: (Constant), kecanduan game online

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa nilai F hitung = 13.606 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel kecerdasan emosi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel kecanduan game online (X) terhadap variabel kecerdasan emosi (Y).

Tabel 8

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.486	8.658		8.026	.000
	kecanduan game online	.323	.088	.349	3.689	.000

a. Dependent Variable: kecerdasan emosi

Dari tabel diatas diketahui nilai constant (a) sebesar 69.486 sedang nilai kecanduan game online (b / koefisien regresi) sebesar 0.323, sehingga persamaan regresinya dapat ditulis:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 69.486 + 0.323X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan:

- konstanta sebesar 69.486, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 69.486.
- koefisien regresi X sebesar 0.323, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan game online, maka nilai kecerdasan emosi bertambah sebesar 0.323. koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah positif.

Kriteria keputusan pengujian adalah:

- H<sub>0</sub> diterima bila:  
 $X_{hitung} < X_{tabel}$
- H<sub>0</sub> ditolak bila:  
 $X_{hitung} > X_{tabel}$

Berdasarkan tabel output diatas diketahui nilai signifikansi: dari tabel coefficient diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi.

Berdasarkan nilai t : diketahui  $t_{hitung}$  sebesar  $3.689 > t_{tabel} 0.195$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi.

#### 4. Hubungan jenis kelamin dengan kecanduan game online

Tabel 9

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.298 <sup>a</sup>	.089	.079	13.510

a. Predictors: (Constant), jenis kelamin

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.298. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.089, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecanduan game online adalah sebesar 8.9%.

## 5. Hubungan jenis kelamin dengan kecerdasan emosi

Tabel 10

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.145 <sup>a</sup>	.021	.011	12.962

a. Predictors: (Constant), jenis kelamin

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.145. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.021, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 2.1%.

## B. Uji Hipotesis

Berdasarkan dari hasil *regression* (X) sebesar 0.323, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan game online, maka nilai kecerdasan emosi bertambah sebesar 0.323. koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat adalah positif artinya semakin tinggi tingkat kecanduan seseorang terhadap game online maka semakin rendah kecerdasan emosi yang dimilikinya. Pengujian hubungan kedua variabel menunjukkan nilai signifikansi  $0.000 < 0.05$ . sehingga hasil uji hipotesis yang menyatakan kecanduan game online sebagai variabel (X) berpengaruh terhadap kecerdasan emosi sebagai variabel (Y)

### 1. Pembahasan

a. Tabel f Anova yang dapat dipakai memprediksi pengaruh kecanduan game online

Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa nilai F hitung = 13.606 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi

variabel kecerdasan emosi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel kecanduan game online terhadap variabel kecerdasan emosi.

b. Hubungan jenis kelamin terhadap kecanduan game online

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.298. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.089, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecanduan game online adalah sebesar 8.9%.

c. Hubungan jenis kelamin terhadap emosi

Tabel diatas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.145. dari tabel diatas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.021, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh jenis kelamin terhadap variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 2.1%.

d. Pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi

Hasil penelitian ini terdapat pengaruh positif dan signifikan kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi. Hal ini dibuktikan dengan konstanta sebesar 69.486, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel kecerdasan emosi adalah sebesar 69.486. Koefisien regresi X sebesar 0.323, menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai kecanduan game online, maka nilai kecerdasan emosi bertambah sebesar 0.323. koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Berdasarkan hasil diatas maka penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang ditulis oleh (apriliani, 2020) yang berjudul “hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional (pada remaja pemain mobile legend di kota samarinda)” Hasil penelitian ini menunjukkan ada yang negative dan signifikan antara intensitas bermain game online dan emosional kecerdasan, dengan nilai  $r = -0.506$  dan nilai  $\text{Sig} = 0,014$  ( $P < 0,05$ ). Bahwa adalah, semakin tinggi intensitas bermain game online remaja, semakin rendah levelnya kecerdasan emosional. Sebaliknya, jika intensitas bermain online lebih rendah game untuk remaja, kecerdasan emosi akan lebih tinggi.

Pada penelitian yang ditulis oleh (agustin, 2018) yang berjudul “Intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 5 Palembang”. Hasil dari penelitian ini adanya hubungan negative yang signifikan antara

intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada siswa XI Muhammadiyah 5 Palembang. Dibuktikan dengan koefisien korelasi sebesar -0.617 dan nilai  $p = 0.000$  yang berarti dapat diartikan bahwa semakin tinggi 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 oleh siswa maka semakin tinggi kecerdasan emosi yang dimilikinya.

## **KESIMPULAN**

Adapun kesimpulan yang bisa diperoleh dari pengolahan data yaitu: Tabel di atas menjelaskan besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0.349. dari tabel di atas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0.122, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (kecanduan game online) terhadap variabel terikat (kecerdasan emosi) adalah sebesar 12.2%.

Berdasarkan tabel output di atas diketahui nilai signifikansi: dari tabel coefficient diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0.000 < 0.05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi.

Berdasarkan nilai t : diketahui  $t_{hitung}$  sebesar  $3.689 > t_{tabel}$  0.195, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel kecanduan game online berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosi.

## **SARAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

Bagi pemain game online, berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang menyatakan bahwa adanya pengaruh kecanduan game online bagi kecerdasan emosi. Diharapkan pemain game online lebih bisa mengatur emosinya dalam bermain game online, dan juga bisa mengatur waktu dalam bermain game online kearah yang lebih positif seperti memperbanyak kegiatan di kampus, berorganisasi atau menekuni hobi lain yang lebih baik untuk kesehatan.

Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan bagi peneliti selanjutnya dan lebih dikembangkan seperti menambah terkait sosial agar dapat memperkaya teori-teori sosial.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adib, M. (2011). No Title. In *Filsafat Ilmu: Onto-Logi, Epistemologi, Aksiologi, Dan Logika Ilmu Pengetahuan*. Pustaka Pelajar.

- Priatini, Woro, Melly Latifah, And S. G. (2008). Pengaruh Tipe Pengasuhan, Lingkungan Sekolah, Dan Peran Teman Sebaya Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen 1.1*, 43–53.
- Kusumadewi, T. N. (2009). *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online Dan Keterampilan Sosial Pada Remaja*.
- Masya, Hardiyansyah, And D. A. C. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal) 3.2*, 97–112.
- Aliza, Novia Fetri. (2015). Pengaruh Terapi Psikospiritual Untuk Meningkatkan Kesejahteraan Psikologis Remaja. *Empathy, 3, No.*
- <https://Apjii.Or.Id/Survei2018s>, Diakses 23 Desember 2019, 11.21
- <http://www.pulsagram.com/blog/perkembangan-game-online-di-indonesia/>
- [https://Techno.Okezone.Com/Read/2019/03/28/326/2036223/30-Juta-Anak-Milenial Gemar-Bermain-Game-Setiap-Hari](https://Techno.Okezone.Com/Read/2019/03/28/326/2036223/30-Juta-Anak-Milenial_Gemar-Bermain-Game-Setiap-Hari)
- <https://Www.Hitekno.Com/Games/2019/11/06/104500/Kecanduan-Game-Mahasiswa-Berprestasi-Ini-Tewas-Karena-Gagal-Jantung>
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA FAKULTAS AGAMA ISLAM  
FORMULIR PERSETUJUAN NASKAH PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Azka Tijani

NIK : 20160710137

adalah Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Novia Fetri Aliza S.Psi., M.Psi., Psikolog

NPM : 19860505201610 113 069

Fakultas : Agama Islam

Program Studi : Komunikasi Penyiaran Islam/Komunikasi Konseling Islam

Judul Naskah Ringkas : PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP  
KECERDASAN EMOSI MAHASISWA (Studi kasus komunitas game online di UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA)

Hasil Tes Turnitin\*.....

Menyatakan bahwa naskah publikasi ini telah diperiksa dan dapat digunakan untuk memenuhi syarat tugas akhir.

Yogyakarta, \_\_\_\_\_.....

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing  
Skripsi,



Novia Fetri Aliza S.Psi., M.Psi., Psikolog

(.....)

(.....)

\*Wajib menyatakan hasil tes Turnitin atas naskah publikasi.