

HUBUNGAN KEBIASAAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA SMA NEGERI 1 KASIHAN BANTUL YOGYAKARTA

Galih Putra Wahyu Purnama, Khristiana Dias Utami

INTISARI

Teknologi saat ini telah mengalami perkembangan, khususnya teknologi game. Perkembangan tersebut membuat kita menjadi lebih tertarik untuk memainkan game. Permainan dengan menggunakan koneksi internet tersebut memiliki banyak pengaruh dalam kehidupan salah satunya dapat mempengaruhi kecerdasan emosi panggunanya. Untuk itu perlu dilakukan penelitian guna mengetahui keeratan hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional pada siswa SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta. Model penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan non eksperimen yaitu penelitian yang tidak melakukan intervensi pada subjek penelitian. Pendekatan pada penelitian ini menggunakan cross-sectional study, jenis penelitian ini dilakukan dengan waktu pengukuran atau observasi data dari variabel independen dan dependen dilakukan sekali dalam waktu bersamaan. Dari penelitian ini diketahui kebiasaan bermain Game Online pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta paling banyak dalam katagori sedang yaitu sebanyak 60 orang (58,8%) dengan kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta paling banyak dalam kategori sedang yaitu sebanyak 50 orang (49%). Terdapat Hubungan antara kebiasaan bermain game online dengan kecerdasan emosional ditunjukkan dengan hasil Uji Kendall's Tau sebesar nilai $Sig = < 0,001$ ($p < 0,05$) serta keeratan hubungan antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta didapatkan kategori kuat ditunjukkan dengan hasil ($r = -0,524$). Arah hubungan pada hasil penelitian tersebut menunjukkan arah hubungan - (negatif), yang berarti bahwa semakin tinggi Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin rendah. Begitu pula sebaliknya, apabila semakin rendah Kebiasaan Game Online maka Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta semakin tinggi Koefisien korelasi ini menunjukkan bahwa kekuatan hubungan kuat antara Kebiasaan Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Kata-kunci: *game online*, kecerdasan emosional

¹Mahasiswa Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Dosen Program Studi Keperawatan Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**THE RELATIONSHIP BETWEEN ONLINE GAME HABITS AND
EMOTIONAL
INTELLIGENCE IN ADOLESCENTS SMA NEGERI 1 KASIHAN
BANTUL, YOGYAKARTA**

Galih Putra Wahyu Purnama, Khristiana Dias Utami

ABSTRACT

Technology is currently experiencing developments, especially game technology. These developments make us more interested in playing the game. Games using an internet connection have many influences on life, one of which can affect the emotional intelligence of the user. For this reason, it is necessary to conduct research to determine the closeness of the relationship between playing online games and emotional intelligence in SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta Yogyakarta. This research model is a quantitative study with a non-experimental design, namely research that does not intervene in research subjects. The approach to this study used a cross-sectional study, this type of research was carried out by measuring or observing data from the independent and dependent variables once at the same time. From this study, it is known that the habit of playing online games for adolescents at SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta is mostly in the medium category, namely 60 people (58.8%) with emotional intelligence in adolescents at SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta, most of them are in the medium category, namely as many as 50 people (49%). There is a relationship between the habit of playing online games and emotional intelligence as shown by the results of the Kendall's Tau Test of Sig = <0.001 ($p < 0.05$) and the closeness of the relationship between Online Game Habits and Emotional Intelligence in Adolescents SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta obtained a strong category indicated by the results ($r = -0,524$). The direction of the relationship in the results of this study shows the direction of the relationship - (negative), which means that the higher the Online Game Habit, the lower the Emotional Intelligence of Adolescents at SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta. Vice versa, the lower the Online Game Habits, the Emotional Intelligence of Adolescents at SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta, the higher The correlation coefficient indicates that the strength of the strong relationship between Online Game Habits and Emotional Intelligence at Adolescents SMA Negeri 1 Kasihan Bantul Yogyakarta.

Keywords: *game online, emotional intelligence.*

¹Student Of Nurse Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

²Lecturer Of Nurse Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta