

---

**HUBUNGAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN  
EMOSIONAL SISWA KELAS XI SMK MUHAMMADIYAH 3  
YOGYAKARTA**

**Abid Fadhila<sup>1</sup>, Tiwi Sudyasih<sup>2</sup>, Suryani<sup>3</sup>**

[abidfadhila03@gmail.com](mailto:abidfadhila03@gmail.com)<sup>1</sup>, [tiwisudyasih@unisayogya.ac.id](mailto:tiwisudyasih@unisayogya.ac.id)<sup>2</sup>, [suryani@unisayogya.ac.id](mailto:suryani@unisayogya.ac.id)<sup>3</sup>

**Universitas 'Aisyiyah Yogyakarta**

**ABSTRAK**

Latar Belakang: Perkembangan teknologi digital telah meningkatkan popularitas game online di kalangan remaja, termasuk Siswa SMK. Aktivitas bermain game online dapat memiliki dampak positif maupun negatif terhadap kecerdasan emosional Siswa, yang mencakup kemampuan mengenali, memahami, dan mengelola emosi serta berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Tujuan: Mengetahui hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Metode: Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain analitik korelasional dan pendekatan cross-sectional. Sampel terdiri dari 78 siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang dipilih dengan teknik simple random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner bermain game online dan kuesioner kecerdasan emosional, kemudian dianalisis menggunakan uji chi-square. Hasil: Mayoritas responden memiliki tingkat bermain game online yang rendah (80,8%), dan sebagian besar memiliki kecerdasan emosional positif (51,3%). Hasil uji chi-square menunjukkan nilai  $p = 0,031$  ( $p < 0,05$ ), yang mengindikasikan adanya hubungan signifikan antara bermain game online dan kecerdasan emosional siswa. Simpulan dan Saran: Terdapat hubungan signifikan dan positif antara bermain game online dengan kecerdasan emosional Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Pihak sekolah disarankan untuk mengintegrasikan materi pengembangan kecerdasan emosional dalam kegiatan ekstrakurikuler serta program pembinaan karakter guna meningkatkan kesejahteraan emosional siswa.

**Kata Kunci:** Bermain Game Online, Kecerdasan Emosional, Siswa.

**ABSTRACT**

*Background: The development of digital technology has increased the popularity of online games among teenagers, including vocational high school students. Online gaming activities can have positive or negative impacts on students' emotional intelligence, which includes the ability to recognize, understand, and manage emotions and interact effectively with others. Objective: To determine the relationship between playing online games and the emotional intelligence of class XI students of SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Method: This study used a quantitative method with a correlational analytical design and a cross-sectional approach. The sample consisted of 78 class XI students of SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta who were selected using a simple random sampling technique. Data were collected using an online game playing questionnaire and an emotional intelligence questionnaire, then analyzed using the chi-square test. Results: The majority of respondents had a low level of online game playing (80.8%), and most had positive emotional intelligence (51.3%). The results of the chi-square test showed a  $p$  value = 0.031 ( $p < 0.05$ ), which indicated a significant relationship between playing online games and students' emotional intelligence. Conclusion and Suggestion: There is a significant and positive relationship between playing online games and emotional intelligence of class XI students of SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Schools are advised to integrate emotional intelligence development materials into extracurricular activities and character building programs to improve students' emotional well-being.*

**Keywords:** *Playing Online Games, Emotional Intelligence, Students.*

## PENDAHULUAN

Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai dengan perubahan fisik, emosional, dan psikososial (Tolukun, 2020). Masa remaja yaitu periode perkembangan dimana individu mengalami perubahan dari masa anak-anak menuju dewasa, yang dikatakan remaja yaitu penduduk pada rentang usia 10-19 tahun, pada masa remaja terdapat berbagai bentuk masalah kesehatan baik fisik maupun psikososial (Ulfa et al, 2021). Pada era digital saat ini, perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan remaja, salah satunya melalui kebiasaan bermain game online. Siswa SMK, yang berada dalam fase remaja akhir, sering kali menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain game online sebagai bentuk hiburan, interaksi sosial, atau pelarian dari tekanan akademik. Namun, fenomena ini menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap kecerdasan emosional mereka (Limbong et al., 2024).

Kecerdasan emosional adalah kemampuan individu dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi diri sendiri serta orang lain. Salovey dan Mayer (1990), kecerdasan emosional mencakup kesadaran diri, pengendalian emosi, empati, dan keterampilan sosial (Salovey & Goleman, 2007). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain game online dapat memengaruhi kecerdasan emosional remaja, baik secara positif maupun negatif. Bermain game dalam batas wajar dapat meningkatkan refleksi berpikir dan strategi pemecahan masalah, tetapi bermain secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan emosi dan sosial (Junaidi et al., 2021). Kecerdasan emosional memiliki peran penting dalam keberhasilan akademik, sosial, dan kesejahteraan mental siswa. Data dari Centers for Disease Control (CDC) menunjukkan bahwa 32,5% remaja di Amerika Serikat mengalami masalah emosional (Rahmah Nusa Fitria et al., 2022). Di Indonesia, prevalensi gangguan mental emosional pada remaja usia 15 tahun ke atas mencapai 2,8%, dengan Provinsi Yogyakarta sebesar 1,9% (SKI, 2023). Goleman (2015), kecerdasan emosional terdiri dari lima aspek utama, yaitu: Kesadaran diri mengenali emosi diri sendiri, pengendalian diri mengelola dan mengontrol emosi, motivasi menggunakan emosi untuk mencapai tujuan, empati memahami dan merasakan emosi orang lain, keterampilan sosial membangun hubungan yang sehat dan efektif.

Game online adalah permainan berbasis internet yang dimainkan oleh banyak pengguna secara simultan (Pokhrel, 2024). Purnamasari & Sabrina (2020), game online dikategorikan menjadi berbagai jenis, seperti MMORPG, MMOFPS, MMORTS, dan simulation games. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa bermain game online dapat meningkatkan keterampilan kognitif dan kerja sama tim (Motoh et al., 2020). Namun, penggunaan game yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, gangguan tidur, dan ketidakmampuan mengatur emosi (Fembi et al., 2022). Dengan meningkatnya jumlah remaja yang bermain game online, penelitian ini menjadi relevan untuk memahami dampak kebiasaan tersebut terhadap kecerdasan emosional mereka. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan dan kesehatan, serta menjadi referensi bagi sekolah dan orang tua dalam mengarahkan kebiasaan bermain game online yang lebih sehat. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan adanya hubungan negatif antara bermain game online dan kecerdasan emosional. Apriliyani (2020) menemukan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah tingkat kecerdasan emosional remaja. Sementara itu, studi Putra (2024) menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan berhubungan dengan peningkatan emosi negatif pada siswa.

Mayoritas responden dalam penelitian ini memiliki frekuensi bermain game online yang rendah (80,8%), sehingga kemungkinan besar dampak terhadap kecerdasan emosional mereka juga lebih kecil dibandingkan penelitian lain yang melibatkan responden dengan tingkat bermain game yang lebih tinggi. Jika penelitian sebelumnya melibatkan responden dengan intensitas bermain game yang lebih tinggi, maka hasilnya mungkin lebih mencolok

dalam menunjukkan hubungan positif atau negatif dengan kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional tidak hanya dipengaruhi oleh game online tetapi juga oleh faktor lain seperti lingkungan keluarga, pola asuh, interaksi sosial, dan pendidikan di sekolah. Dalam penelitian ini, 51,3% responden memiliki kecerdasan emosional positif, yang berarti ada faktor lain di luar bermain game yang berkontribusi dalam pembentukan kecerdasan emosional mereka. Jenis game yang dimainkan tidak dianalisis secara mendalam dalam penelitian ini. Game edukatif atau berbasis kerja sama (seperti MMORPG atau strategi) dapat meningkatkan kecerdasan emosional, sedangkan game yang lebih individualistis atau kompetitif dapat meningkatkan stres dan agresi. Jika sebagian besar responden memainkan game yang lebih ringan atau bersifat kasual, dampaknya terhadap kecerdasan emosional bisa lebih kecil dibandingkan penelitian lain yang meneliti game dengan intensitas emosional lebih tinggi.

Hasil penelitian yang menunjukkan hubungan rendah ini dapat disebabkan oleh rendahnya frekuensi bermain game di kalangan responden, variasi faktor eksternal yang memengaruhi kecerdasan emosional, serta faktor metodologi penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada dugaan hubungan positif dalam studi lain, dampaknya tidak selalu sama pada setiap populasi dan konteks penelitian. Berdasarkan hasil penelitian (Hastuti et al., n.d.) menunjukkan bahwa responden laki-laki sebanyak 101 responden (52,3%) lebih banyak bermain game online dibandingkan perempuan sebanyak 92 responden (47,7%). Responden laki-laki lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online untuk menghilangkan rasa bosan, sementara jenis kelamin perempuan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk chatting, social media, youtube dan browsing.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain analitik korelasional menggunakan pendekatan cross-sectional. Pendekatan ini dilakukan untuk menganalisis hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta dalam satu waktu tertentu (Sugiyono, 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang berjumlah 346 siswa. Sampel diambil menggunakan teknik simple random sampling berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat toleransi kesalahan 10%, sehingga diperoleh sampel sebanyak 78 siswa. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dalam penelitian sebelumnya (Putra, 2024). Penelitian ini memperhatikan aspek etika, seperti informed consent, anonymity, confidentiality, dan prinsip beneficence (Sugiyono, 2019). Teknik Analisis Data pada penelitian ini adalah Analisis Univariat: Mendeskripsikan karakteristik responden dan distribusi variabel penelitian. Dan Analisis Bivariat: Uji chi-square digunakan untuk menguji hubungan antara bermain game online dan kecerdasan emosional.

Penelitian ini berfokus pada hubungan antara bermain game online dan kecerdasan emosional siswa. Ruang lingkup penelitian mencakup: Materi (Konsep bermain game online dan kecerdasan emosional dalam konteks Pendidikan), subjek (Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta), tempat (SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta), waktu (Penelitian dilaksanakan dalam periode Maret 2024 hingga Maret 2025). Variabel Independen: Bermain game online. Variabel Dependen: Kecerdasan emosional siswa. Variabel Pengganggu: Jenis game online, dukungan sosial, dan pola tidur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian meliputi karakteristik responden dan variabel yang diteliti. Karakteristik responden mencakup usia, jenis kelamin, dan tempat tinggal, frekuensi bermain game online, frekuensi kecerdasan emosional, tabulasi silang dan uji chi-square hubungan bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

Tabel 1. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
Usia	16	10	12.8
	17	64	82.1
	18	2	2.6
	19	2	2.6
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>100</b>
Jenis Kelamin	Laki – Laki	60	76.9
	Perempuan	18	23.1
<b>Total</b>		<b>78</b>	<b>100</b>
Tempat Tinggal	Rumah	62	79.5
	Kost	16	20.5
<b>Total</b>		<b>78</b>	<b>100</b>

Tabel 1. Menunjukkan sebagian besar responden berusia 17 tahun (82.1 %) dan sebagian kecil responden berusia 18 tahun sebanyak 2 responden (2,6%) dan berusia 19 tahun sebanyak 2 responden (2,6%). Mayoritas jenis kelamin sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (76.9 %) dan perempuan sebanyak 18 responden (23,1%). Serta tempat tinggal menunjukkan sebagian besar responden bertempat tinggal di rumah (79.5%) dan bertempat tinggal dikost sebanyak 16 responden (20,5%).

Tabel 2. Frekuensi Bermain Game Online

Kategori	Frekuensi	Persentase
Tinggi	0	0.0
Sedang	15	19.2
Rendah	63	80.8
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100</b>

Tabel 2. Menunjukkan frekuensi bermain game online sebagian besar Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta bermain game online rendah (80.8%), bermain game online sedang sebanyak 15 responden (19,2%).

Tabel 3. Frekuensi Kecerdasan Emosional

Kategori	Frekuensi	Persentase
Positif	40	51.3
Negatif	38	48.7
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100.0</b>

Tabel 3. Frekuensi kecerdasan emosional menunjukkan sebagian besar Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki kecerdasan emosional positif (51.3%), dan kecerdasan emosional negatif sebanyak 38 responden (48,7%).

Tabel 4. Hubungan Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional

Bermain Game Online	Kecerdasan Emosional					
	Negatif		Positif		Total	
	F	%	F	%	F	%
<b>Tinggi</b>	0	0.0	0	0.	0	0.0
<b>Sedang</b>	7	46.7	8	53.3	15	100.0
<b>Rendah</b>	31	49.2	32	50.8	63	100.0
<b>Total</b>	38	48.7	40	51.3	78	100.0

**P-Value = .031**

Tabel 4. Menunjukkan hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional pada Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta. Pada kategori bermain game online rendah, sebanyak 32 siswa (50.8%) yang menunjukkan kecerdasan emosional positif. Pada kategori bermain game online rendah, sebanyak 31 siswa (49.2%) yang menunjukkan kecerdasan emosional negatif. Pada kategori bermain game online sedang, sebanyak 8 siswa (53.3%) menunjukkan kecerdasan emosional positif. Pada kategori bermain game online sedang, sebanyak 7 siswa (46.7%) yang menunjukkan kecerdasan emosional negatif. Dari hasil uji chi-square menghasilkan nilai p-Value  $0.031 < 0.05$ ) yang artinya dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, maka hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional pada Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang signifikan dan positif.

## Pembahasan

### 1. Bermain Game Online

Frekuensi Bermain Game Online pada siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta sebagian besar bermain game online rendah (80.8%). Berdasarkan data karakteristik jenis kelamin sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki (76.9 %) Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Made et al., 2023) menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi meningkatnya intensitas bermain game online atau kecanduan game online salah satunya yaitu jenis kelamin, yang mana laki-laki dikatakan lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap game online dan menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain game online dibandingkan perempuan dengan hasil karakteristik jenis kelamin, sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki yaitu 106 responden (67,5%), dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 51 responden (32,5%).

Berdasarkan data karakteristik Menunjukkan sebagian besar responden berusia 17 tahun (82.1 %) penelitian ini sejalan dengan (Prima Matur et al., 2021) bahwa sebagian besar yang bermain game online adalah remaja berusia 17 tahun, yaitu sebanyak 88 siswa (36%). Pada penelitian Gurusinga (2020) juga ditemukan bahwa mayoritas yang bermain game online adalah berumur 17 tahun, yaitu sebanyak 36 siswa (52,2%). Bukti tersebut diperkuat karena bagi mereka yang masih berusia 17 tahun masih mencari kegiatan yang menyenangkan dalam memenuhi rasa ingin tahu dan selalu ingin mencoba hal yang baru. Pada masa tersebut, remaja masih dalam kondisi tidak stabil sehingga cenderung untuk mencoba hal-hal yang baru (Prima Matur et al., 2021).

Regulasi waktu layar serta pengawasan dari orang tua juga berperan penting dalam membatasi penggunaan game online. Orang tua yang menetapkan batas waktu bermain dan memantau aktivitas digital anak mereka dapat membantu mengendalikan durasi bermain game (Hanafie et al., 2022). Melihat banyak fakta mengenai maraknya penggunaan gadget di kalangan remaja awal, terutama dikaitkan dengan ber-media sosial dan bermain game, mengingat remaja awal pada usia 13-18 yang merupakan usia transisi dan awal pubertas,

maka dibutuhkan suatu pengarahan dan pengawasan dari pihak orangtua atau orang yang lebih tua seperti kakak dan guru. Fungsi orangtua, adalah (1) Sebagai penanggung jawab langsung literasi digital anak, (2) Sebagai model perilaku yang mempromosikan keefektifan positif dan kewaspadaan dunia maya. (3) Sebagai rujukan bagi anak untuk bisa meminta pertolongan (Vélez et al., 2017). Lebih jauh lagi, disebutkan dalam suatu penelitian bahwa kontrol penggunaan gadget akan lebih efektif jika mempertimbangkan lingkungan keluarga secara keseluruhan, melibatkan orangtua dan anggota keluarga lainnya, khususnya dalam hal penggunaan media layar anak di rumah, baik gadget maupun televisi (Lauricella, Wartella, and Rideout, 2015). Remaja merasa sedikit membutuhkan pengawasan terhadap diri mereka sendiri, dan perlunya pengawasan ketat oleh orang tua mereka (Shifflet-Chila, Harold, Fitton, and Ahmedani, 2016).

## **2. Kecerdasan Emosional**

Data mengenai emosi siswa menunjukkan bahwa sebagian besar dari mereka memiliki emosi positif dengan Frekuensi kecerdasan emosional menunjukkan sebagian besar Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki kecerdasan emosional positif (51.3%). Emosi positif berperan penting dalam kesejahteraan psikologis dan emosional seseorang. Salah satu bentuk emosi positif adalah rasa senang, yang ditandai dengan perasaan nyaman dan kepuasan. Individu yang merasa senang biasanya menunjukkan ekspresi seperti tersenyum, tertawa, dan merasa lebih rileks. Selain itu, optimisme merupakan sikap mental positif di mana seseorang cenderung melihat sisi baik dari setiap situasi dan meyakini bahwa hal-hal baik akan terjadi. Orang yang optimis memiliki harapan tinggi dan rasa percaya diri dalam menghadapi tantangan. Sementara itu, perasaan gembira adalah bentuk emosi positif yang ditandai oleh kebahagiaan mendalam dan suasana hati yang riang. Perasaan ini sering disertai dengan tawa serta energi yang lebih tinggi, membuat seseorang lebih bersemangat dan antusias (Waugh, 2020).

Sebaliknya, emosi negatif seperti kecemasan, pola pikir negatif, dan kemarahan berlawanan dengan emosi positif. Kecemasan merupakan emosi negatif yang ditandai dengan perasaan khawatir dan ketidakpastian. Berbeda dengan emosi positif, kecemasan dapat memicu stres dan ketegangan yang berdampak pada kesejahteraan emosional. Pola pikir negatif merujuk pada kecenderungan berpikir pesimis dan kurangnya rasa percaya diri. Orang dengan pola pikir negatif cenderung fokus pada kemungkinan terburuk, yang dapat menghambat perasaan bahagia dan optimisme. Kemarahan, sebagai bentuk emosi negatif lainnya, ditandai dengan perasaan frustrasi dan kebencian. Jika tidak dikendalikan, kemarahan dapat memicu perilaku agresif dan konflik dengan orang lain, yang bertolak belakang dengan emosi positif seperti kebahagiaan dan cinta (Vanderlind et al., 2020). Dalam konteks bermain game online, emosi negatif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah kurangnya regulasi emosi, yang dapat menyebabkan kesulitan dalam mengelola perasaan, sehingga memperburuk kondisi emosional pemain (Nugrahani et al., 2020). Selain itu, disfungsi emosional dan afek negatif telah diidentifikasi sebagai faktor risiko utama dalam gangguan permainan internet. Ketidakmampuan mengendalikan emosi negatif seperti kecemasan dan depresi dapat menyebabkan masalah yang lebih besar dalam kebiasaan bermain game online (Lin et al., 2023).

(Suryatni, 2015), berpendapat bahwa kecerdasan emosional merupakan komponen yang membuat seseorang menjadi pintar menggunakan emosi. Emosi manusia berada di lubuk hati, naluri yang tersembunyi, dan sensasi emosi, bila diakui dan dihormati, kecerdasan emosional menyediakan pemahaman yang lebih mendalam dan lebih utuh tentang diri sendiri dan orang lain (Setyoko, Andayani & Setiawan, 2019). Dalam firman Allah, “serulah (manusia) kepada jalan Rabbmu dengan hikmah dan pelajaran yang baik, serta bantahlah (berilah argumentasi kepada) mereka dengan cara yang lebih baik” (An-Nahal: 125). Dari ayat tersebut ilmu orang-orang khusus melalui hikmah yang tersimpan di dalamnya dan mengajarkan kepada

orang-orang awam melalui berbagai bentuk nasihat, serta menghadapi orang-orang yang keras kepala (jahil) dengan menggunakan argumentasi. Selain itu, ilmu juga dapat menyelamatkan diri pemiliknya dan orang-orang yang berada di sekitarnya. Itulah sesungguhnya letak kesempurnaan bagi manusia.

### **3. Hubungan Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional**

Hasil perhitungan statistik menggunakan uji Chi-Square menunjukkan menunjukkan nilai signifikansi (Sig) atau p value sebesar  $0,031 < 0,05$  yang artinya dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, maka hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional pada Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang signifikan dan positif. Hasil penelitian ini sejalan dengan (Mulyanti1 et al., 2024) dengan hasil analisis data, nilai p-value ditemukan sebesar  $0,000 < \alpha = 0,05$  sehingga hal ini mengindikasikan bahwa  $H_a$  dapat diterima, yang menunjukkan adanya hubungan antara variabel kecanduan gadget dengan variabel kecerdasan emosional. Selain itu, nilai koefisien korelasi rho sebesar 0,375 menunjukkan korelasi positif antara kedua variabel tersebut. Meskipun demikian, tingkat kekuatan korelasi antar variabel tersebut. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan game online dan emosi siswa. Hubungan ini dianggap signifikan karena game online memiliki pengaruh langsung terhadap kondisi emosional dan sosial siswa. bermain game online secara berlebihan cenderung membuat siswa lebih mudah marah, bersikap agresif, dan mengalami ketidakstabilan emosi.

Penelitian yang dilakukan oleh MC Pareswara (2021) menemukan bahwa anak-anak yang bermain game online secara berlebihan sering mengalami perubahan emosi yang drastis. Mereka cenderung lebih mudah tersulut emosi dan menunjukkan perilaku agresif, terutama saat menghadapi tantangan atau mengalami kekalahan dalam permainan (Pareswara & Lestari, 2021). Hasil ini didukung oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa game online dapat meningkatkan risiko munculnya emosi negatif seperti kemarahan dan frustrasi (Sidaria et al., 2023). Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh HSIH Sa (2022) mengungkapkan bahwa bermain game online secara berlebihan juga berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosional anak. Studi lain juga menunjukkan bahwa kecanduan game online dapat berdampak pada penurunan kecerdasan emosional. Remaja yang bermain game dengan intensitas tinggi memiliki kecenderungan untuk menunjukkan tingkat kecerdasan emosional yang lebih rendah, yang berarti mereka lebih sulit dalam mengelola emosi mereka secara efektif (Limbong et al., 2024). Secara keseluruhan, hubungan antara penggunaan game online dan emosi siswa cukup signifikan karena game online dapat berdampak negatif pada kesejahteraan emosional dan sosial mereka. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online yang berlebihan dapat meningkatkan emosi negatif seperti kemarahan, kecemasan, pola pikir negatif, frustrasi, dan agresivitas, serta mengurangi kemampuan dalam mengatur emosi dengan baik.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta bermain game online rendah (80.8%). Kecerdasan emosional menunjukkan sebagian besar Siswa SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta memiliki kecerdasan emosional positif (51.3%). Hasil uji chi-square menunjukkan nilai p-Value  $0.031 < 0.05$ , yang artinya dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, maka hipotesis menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain game online dengan kecerdasan emosional pada Siswa kelas XI SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang signifikan, dan positif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, Anggita. 2020. "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional." *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi* 8(1): 40.
- Fembi, P. N., Nelista, Y., Vianitati, P., Fakultas, D., Kesehatan, I.-I., Nusa, U., & Abstrak, N. 2022. Kecanduan Bermain Game Online Smartphone Dengan Kualitas Tidur Siswa- Siswi di SMPK Hewerbura Watublapi Kabupaten Sikka. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(15), 679–688. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7124153>
- Goleman, Daniel. 2015. *Emotional Intelligence*.
- Hastuti1, T. S., L.Tobing2, D., & Evin Novianti3. (n.d.). Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Remaja Di Sma Sejahtera 1 Depok. 0–4.
- Junaidi, Azwar, M., & Lubis, N. 2021. Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Pegawai Di Kantor Pelayanan Pajak. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 1(1), 64–71. <https://doi.org/10.55047/transekonomika.v1i1.15>
- Limbong, Putri, Wilson, and Daeng Ayub. 2024. "Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja Di Kampung Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak." *Journal Of Social Science Research Volume 4*: 6937–44.
- Made, N., Armiandeni, Y., Luh, N., Dina, P., & Manik, N. W. (2023). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Tingkat Stress & Kecerdasan Emosional Remaja Pada Era New Normal. *16(1)*, 170–180.
- Motoh, T. C., Journadi, F., & Fatmawati, A. 2020. Dampak Game Online Terhadap Siswa Kelas Xi Iis 1 Sma Negeri 3 Tolitoli. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–5. [https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara\\_umada/article/view/100](https://ojs.umada.ac.id/index.php/nusantara_umada/article/view/100)
- Mulyanti1, A., Dolifah2\*, D., & Delli Yuliana Rahmat3. (2024). The Relationship Between Gadget Addiction and Emotional Intelligence in Adolescents Hubungan Kecanduan Gadget dengan Kecerdasan Emosional pada Remaja. *7(1)*, 149–156. <https://doi.org/10.52774/jkfn.v7i1.160>
- Pokhrel, S. 2024. Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosional Siswa Sma Kristen Satya Wacana Salatiga. *Αγοη*, 15(1), 37–48.
- Prima Matur, Y., Simon, M. G., Ndorang, T. A., Ruteng, P., Yani, J. J. A., & Flores, R. (2021). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Sma Negeri Di Kota Ruteng. *55 Jwk*, 6(2), 2548–4702.
- Purnamasari, Ni, and Amaliah Sabrina. 2020. "Criminological Review on the Special Online Game Pecandu Children in the City of Balikpapan." *Jurnal Lex Suprema* 2(2): 153–67. <https://jurnal.law.uniba-bpn.ac.id/index.php/lexsuprema/article/download/415/PDF>.
- Putra, Reza Rahmanda. 2024. "Hubungan Penggunaan Game Online Dengan Emosi Pada Siswa Man Purworejo." : 36–38.
- Rahmah Nusa Fitria, S., Mariana Harahap, I., Agustina, S., Program Studi Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, M., & Keperawatan Anak Fakultas Keperawatan Universitas Syiah Kuala Banda Aceh, B. 2022. Kecerdasan Emosional Pada Anak Usia Remaja Emotional Intelligence in Adolescence. *JIM FKep*, VI, 94–100.
- Salovey Goleman. 2007. Pengaruh kecerdasan emosional terhadap prestasi belajar matematika siswa. *1*, 1–9.
- Suryatni, L. U. H. (n.d.). *Kecerdasan Emosional Dan Perilaku Manusia*.
- Tolukun, Threesje. 2020. "Penyuluhan Dampak Minuman Alkohol Pada Remaja Di Kelurahan Koya Kecamatan Tondano Selatan." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6(4): 1140–43.
- Ulfa, Rina, W. (2021). Hubungan Penggunaan Smartphone Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja Di Perumahan Kutabumi Tangerang The Relationship Of Smartphone Use With Sleep Quality In Adolescent At Kutabumi Housing, Tangerang. *1(7)*, 69–76.
- Vélez, A. P., José, J., Olivencia, L., & Zuazua, I. I. (2017). The role of adults in children digital literacy. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 237(June 2016), 887–892. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2017.02.124>.