



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 6937-6944

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja di Kampung Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak

Putri Limbong^{1✉}, Wilson², Daeng Ayub³

Program Studi Pendidikan Masyarakat, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau

Email: putri.limbong2479@student.unri.ac.id[✉]

Abstrak

Mengetahui pengaruh game online terhadap kecerdasan emosi remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat Kecamatan Tualang Kabupaten Siak menjadi tujuan penelitian ini. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan menggunakan metode *ex post facto*. Populasi penelitian adalah 184 remaja akhir yang tinggal di Dusun Harapan Jaya kampung Maredan Barat. Sampel penelitian sebanyak 126 orang dipilih menggunakan teknik *simple random sampling*, dengan menggunakan bantuan Ms Excel dan SPSS versi 25, analisis statistik inferensial dan deskriptif digunakan sebagai metode utama analisis data dalam penelitian ini. hasil penelitian menunjukkan bahwa bermain game online mempunyai pengaruh sedang terhadap kecerdasan emosi remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat, yaitu sebesar 42,40% dan 58,60% ditentukan hal lain yang tidak bagian dari penelitian ini.

Kata Kunci: *Game Online, Kecerdasan Emosi, Remaja Akhir*

Abstract

Knowing the influence of online games on the emotional intelligence of late adolescents in Harapan Jaya Hamlet, West Maredan Village, Tualang District, Siak Regency became the purpose of this study. This type of research is quantitative using *ex-post facto* methods. The study population was 184 late adolescents living in Harapan Jaya Hamlet, West Maredan village. The research sample of 126 people was selected using *simple random sampling* techniques, using the help of Ms Excel and SPSS version 25, inferential and descriptive statistical analysis was used as the main method of data analysis in this study. The results showed that playing online games had a moderate influence on the emotional intelligence of late adolescents in Harapan Jaya Hamlet, West Maredan Village, That is, 42.40% and 58.60% were determined by other things that were not part of this study.

Keywords: *Online Games, Emotional Intelligence, Late Teens*

PENDAHULUAN

Kemampuan seseorang dalam memusatkan perhatian pada kesadaran diri dan orang lain, kesadaran menjalani, mengatur dan memotivasi dikenal dengan istilah kecerdasan emosional. Masa remaja akhir merupakan masa dimana kecerdasan emosional sangat rentan terhadap permasalahan karena periode waktu ini mewakili transisi dari masa kanak-kanak menuju perkembangan. Berdasarkan pendapat Hurlock, E. B. (1980:212-213) bahwa masa remaja adalah masa penuh gejolak dan sulit dimana modifikasi fisik menyebabkan meningkatnya ketegangan emosi. Sejalan dengan pendapat Sarwono, S. W. (2014:72), bahwa masa remaja dipandang sebagai masa yang sulit, masa transisi antara masa remaja dan masa dewasa, dimana individu yang menjalaninya seringkali dihadapkan pada situasi yang membingungkan. Berdasarkan pendapat Sarwono, S. W. (2014:76) bahwa masa remaja dapat dipisahkan menjadi tiga fase perkembangan: (1) masa remaja awal, yang terjadi antara usia 12 sampai 14 tahun; (2) tahap remaja pertengahan, yaitu antara usia 15 sampai 16 tahun; hingga (3) masa remaja akhir, yang terjadi antara usia tujuh belas dan sembilan belas tahun. Pengaruh game online terhadap kecerdasan emosi remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Usia 17 hingga 19 tahun menjadi subjek utama penelitian ini.

Game online merupakan salah satu hal yang mempengaruhi kecerdasan emosi. Hal ini selaras dengan pendapat Apriliyani, A (2020:41), bahwa faktor non-keluarga, seperti jumlah waktu bermain game online termasuk dalam faktor mempengaruhi kecerdasan emosional. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Apriliyani, A. (2020) bahwa kecerdasan emosi dan intensitas bermain game online berkaitan negatif. Remaja yang bermain game online dengan intensitas lebih besar cenderung menunjukkan tingkat kecerdasan emosional yang lebih rendah. sebaliknya, kecerdasan emosional remaja akan meningkat ketika mereka kurang intens bermain game online. Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan Ramadhan, B. I. (2022) bahwa jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain game online dan kecerdasan emosional memiliki hubungan negatif yang signifikan. Kecerdasan emosional remaja semakin berkurang seiring dengan meningkatnya intensitas mereka bermain game di internet. Di sisi lain, kecerdasan emosional remaja meningkat seiring dengan menurunnya aktivitas game online.

Remaja sangat antusias dengan game online, game online merupakan contoh utama kemajuan teknologi. Sejalan dengan pendapat Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019:7), bahwa meningkatnya popularitas game online sendiri merupakan cerminan betapa cepatnya jaringan komputer berkembang dari jaringan area lokal ke internet dan masih terus berkembang hingga saat ini. remaja yang bermain game online merupakan fenomena yang menarik perhatian, karena tidak jarang ditemui remaja yang kecanduan dan tidak dapat

berhenti memainkannya. Sejalan dengan pendapat Hussain & Griffiths dalam Novrialdy, E. (2019:149), bahwa saat ini banyak sekali game online yang dimainkan sebagai cara menghindari kenyataan hidup, sehingga berdampak pada meningkatnya kecanduan game online.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat serta kajian latar belakang, maka ditemukan gejala-gejala yang menjadi permasalahan penelitian ini, yaitu: (1) Sebagian remaja akhir tidak dapat mengendalikan perasaan senang, sedih, dan marah saat bermain dengan teman-temannya, (2) Terdapat beberapa remaja melampiaskan perasaan tidak menyenangkan saat bermain Bersama temannya dengan mengeluarkan kata-kata kasar, yang mana hal tersebut mereka anggap sebagai hal biasa dilakukan saat bermain, (3) Kebiasaan sedang bermain remaja ada diantara mereka susah membagi waktu untuk melakukan aktivitas yang lain, (4) Terkadang remaja akhir saat bermain tidak memperhatikan orang disekitarnya dan hanya fokus pada yang dimainkan, (5) Sebagian remaja akhir lebih memilih bermain daripada belajar. Berdasarkan gejala tersebut, peneliti tertarik mengkaji apakah terlibat dalam game online berdampak pada kecerdasan emosi remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini kuantitatif, berdasarkan pendapat (Sugiyono, 2019:27) bahwa terdapat beberapa metode penelitian kuantitatif, dalam penelitian ini menggunakan metode *ex post facto*, yaitu metode penelitian yang dipergunakan untuk menanyakan kembali peristiwa yang diteliti, peristiwa tersebut sudah dilalui oleh responden. Populasi penelitian adalah 184 remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat. Sampel penelitian 126 orang remaja akhir yang tinggal di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat, dipilih dengan teknik simple random sampling, berdasarkan pendapat Sugiyono (2019:134), "dikatakan simple (sederhana) karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu". Observasi dan kuesioner merupakan dua teknik yang digunakan dalam mengumpulkan informasi. Analisis deskriptif dan inferensial digunakan sebagai teknik analisis data dengan menggunakan *Ms Excel dan SPSS versi 25*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dalam penelitian bertujuan memberikan gambaran mengenai pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosi Remaja di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat. Berdasarkan hasil perhitungan data penelitian, maka diperoleh mean 3,61

variabel kecerdasan emosi dengan kategori tinggi dan variabel game online diperoleh mean 3,57 dengan kategori tinggi

Analisis statistic deskriptif studi profil responden dengan menggunakan indikator dan faktor penelitian sebagai dasar nilai rata-rata demografi responden mencakup usia responden, jenis kelamin responden, dan pekerjaan orang tua responden. Pada variabel kecerdasan emosi berdasarkan demografi diperoleh nilai mean tertinggi perempuan dengan perolehan 3,66, pada kategori umur yaitu umur 17 tahun 3,64, dan pada kategori pekerjaan orang tua yaitu buruh dengan perolehan mean sebesar 3,72. Kemudian variabel game online berdasarkan demografi diperoleh nilai mean tertinggi perempuan sebesar 3,63, pada kategori umur yaitu umur 18 tahun 3,60, dan pada kategori pekerjaan orang tua yaitu buruh dengan perolehan mean sebesar 3,62.

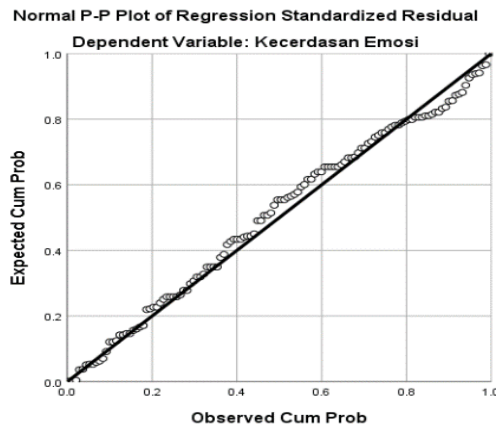
Selanjutnya, agar diketahui apakah data variabel berdistribusi secara normal atau tidak, dilakukan uji normalitas. Menggunakan uji normalitas *Kolmogorov Smirnov*, data dianggap berdistribusi, normal jika nilai signifikansi (sig) diatas 0,05 dan tidak normal jika nilainya dibawah 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan pendekatan asymptotic variabel kecerdasan emosi (Y) dan game online (X) diperoleh Sig 0,200 ($0,200 > 0,05$) pada variabel game online (X) menunjukkan bahwa data tersebut berdistribusi normal. Variabel kecerdasan emosi (Y) berdistribusi normal yang ditunjukkan dengan nilai Sig 0,201 ($0,201 > 0,05$)

Tabel 1 Hasil Uji Linearitas Variabel Kecerdasan Emosi (Y) dan Game Online (X)

Variabel	Sig
Kecerdasan Emosi dan Game Online	0,341

Sumber: Data olahan 2023

Berdasarkan tabel 1 di atas, kecerdasan emosi remaja akhir 0,341 lebih besar dari 0,05 menjelaskan signifikansi (sig) *Deviation from linearity* game online di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat, sehingga kecerdasan emosi dan bermain game online memiliki hubungan linier yang substansial. Sebaran data pada gambar 1 di bawah menunjukkan tingkat normalitas, bahwa data game online dan kecerdasan emosi tersebar pada garis linier.



Gambar 1 P-P Plot Variabel Penelitian

Selanjutnya, uji hipotesis $H_0: \rho_{x1.y} \leq 0$ $H_a: \rho_{x1.y} > 0$. Uji hipotesis H_0 tidak ada pengaruh positif antara game online (X) terhadap kecerdasan emosi (Y) remaja di Dusun Harapan Jaya kampung Maredan Barat, dan H_a terdapat pengaruh positif antara game online (X) terhadap kecerdasan emosi (Y) remaja di Dusun harapan Jaya Kampung Maredan Barat. Berdasarkan hasil uji korelasi pearson variabel game online (X) terhadap kecerdasan emosi (Y) menunjukkan adanya hubungan penting antara keduanya. Korelasi Pearson sebesar 0,651. Bermain game online (X) dan kecerdasan emosi (Y) saling berkaitan. Pada dengan P Value/Sig sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$) maka dapat dinyatakan X dan Y saling berhubungan.

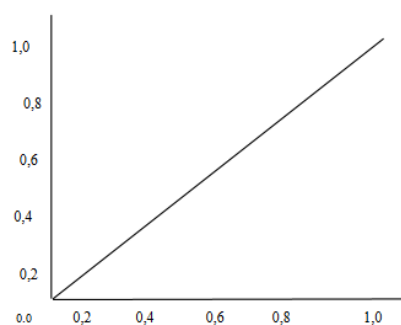
Tabel 2 Koefisien Variabel Game Online (X) Terhadap Kecerdasan Emosi (Y)

Model	B	Sig
(Konstant)	14,170	0,000
Game Online	0,613	0,000

Sumber: Data olahan 2023

Berdasarkan tabel 2 di atas tentang koefisien variabel Game Online (X) dengan Kecerdasan Emosi (Y), persamaan regresi $Y = 14,170 + 0,613 X$, sesuai dengan nilai yang diperoleh $a = 14,170$ dan $b = 0,613$ dapat diartikan bahwa variabel X dan Y signifikan dan linier.

$$\hat{Y} = 14,170 + 0,613 X$$



Gambar 2 Kurva Regresi Sederhana

Nilai kecerdasan emosi (Y) adalah sebesar 14,170 satuan jika tidak ada game online (X), sesuai dengan gambar 2 di atas, karena diketahui konstanta (a) sebesar 14,170. Koefisien regresi (b) adalah 0,613, dapat diartikan bahwa peningkatan kecerdasan emosi (Y) sebesar 0,613 satuan menyertai setiap peningkatan satuan pada variabel permainan game online (X).

Tabel 3 Pengaruh Variabel Game Online (X) Terhadap Kecerdasan Emosi (Y)

R	R Square	Sig F Change	Pengaruh (%)	Tafsiran
0,651	0,424	0,000	42,40%%	Sedang

Sumber: Data olahan 2023

Tabel 3 menunjukkan terdapat hubungan sebesar 0,651 antara kecerdasan emosi dan bermain game online. Pengaruh variabel X terhadap Y sebesar 42,40% kategorikan sedang. Koefisien determinasi atau r^2 selanjutnya ditentukan sebesar 0,424 atau 42,40%. Sementara itu faktor-faktor diluar lingkup penelitian ini menentukan sisanya sebesar 58,60%. Pengaruh ini menunjukkan terdapat pengaruh sedang antara variabel (X) dengan (Y).

Selanjutnya pembahasan hasil penelitian, mencakup pengaruh game online (X) terhadap kecerdasan emosi (Y) remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat.

a. Tingkat Kecerdasan Emosi (Y) Remaja Akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat

Dengan mean 3,61, hasil penelitian menunjukkan bahwa remaja akhir menunjukkan tingkat kecerdasan emosi tinggi. Jika dihitung persentase remaja akhir yang memiliki kecerdasan emosi sangat rendah terdapat 1 orang (0,8%), 3 orang tingkat kecerdasan emosi rendah (2,4%), sebanyak 35 orang (19,8%) kategori sedang, sedangkan yang masuk kategori tinggi sebanyak 84 orang (66,7%), dan 13 orang termasuk dalam kategori kecerdasan emosi sangat tinggi. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Goleman, D. (2016:42), bahwa kemampuan untuk menjaga semangat, mentoleransi rasa frustrasi, mengendalikan dorongan untuk memanjakan diri secara berlebihan, mengendalikan suasana hati dan menjaga agar stress tidak membatasi kapasitas keyakinan, kasih sayang dan pengabdian seseorang disebut sebagai kecerdasan emosional.

Berdasarkan demografi, remaja akhir perempuan mempunyai skor mean sebesar 3,66 dengan interpretasi yang tinggi, remaja akhir berusia 17 tahun memiliki mean 3,64 dengan interpretasi yang tinggi, dan remaja akhir yang pekerjaan orang tuanya sebagai buruh memiliki mean 3,72 dengan interpretasi tinggi. Hasil total tingkat kecerdasan emosi remaja akhir berdasarkan demografi sebesar 3,62 dengan tafsiran tinggi. Temuan ini diperkuat oleh pendapat Goleman, D. (2016:266), bahwa faktor kecerdasan emosi

yaitu lingkungan keluarga. Keluarga adalah pusat pembelajaran emosi pertama; dalam lingkungan keluarga belajar bagaimana merasakan emosi diri bersama dengan emosi orang lain, bagaimana menghadapi emosi sambil mempertimbangkan pilihan imajinatif, dan bagaimana mengakui dan mengungkapkan harapan dan kekhawatiran.

b. Tingkat Bermain Game Online (X) Remaja Akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat

Dengan skor mean sebesar 3,57, temuan penelitian menunjukkan bahwa remaja akhir memiliki tingkat bermain game online yang tinggi. Remaja akhir yang bermain game online masing-masing berjumlah 3 orang (2,4%) kategori rendah, kategori sedang sebanyak 28 orang (22,2%), sebanyak 91 orang (72,2%) kategori tinggi, dan sangat tinggi sebanyak 4 orang (3,2%). Temuan ini diperkuat oleh teori Kim dalam Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B (2019:5) berpendapat bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan banyak orang secara bersamaan melalui jaringan komunikasi virtual.

Kemudian dari faktor demografi responden remaja akhir yaitu jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua. Remaja akhir dilihat dari sisi demografi yang memiliki tingkat bermain game online yang tinggi yaitu remaja akhir dengan jenis kelamin perempuan memperoleh nilai mean sebesar 3,63 dengan tafsiran tinggi, remaja akhir umur 17 tahun memperoleh nilai mean 3,60 dengan tafsiran tinggi, dan remaja akhir yang pekerjaan orang tuanya pedagang memperoleh nilai mean sebesar 3,62 dengan tafsiran tinggi. Hasil total tingkat bermain game online remaja akhir berdasarkan demografi sebesar 3,57 dengan tafsiran tinggi.

Adapun tinggi rendahnya tingkat bermain game online dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagaimana pendapat Imanuel dalam Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B (2019: 28-29) bahwa remaja yang bermain game online berisiko mengalami kecanduan karena berbagai alasan internal dan lingkungan. 1) penyebab internal, yang meliputi: a) keinginan kuat remaja untuk mendapatkan nilai bagus dalam game online; b) rasa bosan dirumah atau di sekolah; dan c) ketidakmampuan mereka untuk memprioritaskan tugas-tugas penting lainnya; d) kurangnya pengendalian diri remaja sehingga mengakibatkan remaja tidak menyadari dampak buruk dari bermain game online secara berlebihan. 2) harapan, hubungan dengan orang lain, dan lingkungan merupakan contoh faktor eksternal.

c. Pengaruh Game Online (X) terhadap Kecerdasan Emosi (Y) Remaja Akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat

Terhadap kecerdasan emosi (Y) remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat diketahui variabel game online (X) mempunyai pengaruh yang signifikan

dan positif sebesar 42,40% dengan tingkat pengaruh sedang, sisanya 58,60% ditentukan oleh hal lain yang tidak diperhitungkan dalam penelitian ini. Peningkatan sebesar 0,613 pada kecerdasan emosi (Y) menyertai setiap peningkatan pada game online (X), yang menunjukkan pengaruhnya. Kecerdasan emosi dan bermain game online dikaitkan dengan nilai korelasi pearson produk momen antara game online dan kecerdasan emosi 0,651 dan sig (2-Tailed) 0,000.

SIMPULAN

Sesuai hasil penelitian, tingkat bermain game online (X) remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat dikategorikan tinggi dengan nilai mean 3,57. Nilai mean sebesar 3,57 dengan interpretasi tinggi diidentifikasi berdasarkan rincian demografi responden remaja akhir yaitu jenis kelamin, umur, dan pekerjaan orang tua. Di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat kecerdasan emosi remaja akhir sebesar 3,61 berada pada tingkat tinggi. Jenis kelamin, usia, dan pekerjaan orang tua merupakan variabel demografi utama yang digunakan untuk menentukan nilai rata-rata umum responden remaja akhir sebesar 3,62, yang dianggap tinggi. Kecerdasan Emosi (Y) remaja akhir di Dusun Harapan Jaya Kampung Maredan Barat ternyata dipengaruhi secara signifikan dan positif oleh variabel bermain game online (X) dengan besar pengaruh sebesar 42.40% dengan interpretasi sedang, 58,60% ditentukan hal lain yang tidak bagian dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1), 40-47.
- Goleman, D. 2016. *Kecerdasan Emosional*. Terjemahan T, Hermawan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hurlock, E. B. 1980. *Psikologi Perkembangan*". Terjemahan Istiwidayanti & Soedjarwo. Jakarta: Erlangga.
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. 2019. *Jangan Suka Game Online*. Jawa Timur: Ae Media Grafika.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin psikologi*, 27(2), 148-158.
- Ramadhan, B. I. (2022). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Sarwono, S. W. 2014. *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.