

HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA SMA KRISTEN SATYA WACANA SALATIGA

Lucy Prastyowati
BK FKIP Universitas Kristen Satya Wacana
Alamat e-mail : 132018045@student.uksw.edu

ABSTRACT

This study was conducted to determine the significance of the relationship between the intensity of playing online games and emotional intelligence. The samples used in this study were students of Satya Wacana Christian High School with a total of 174 respondents. Based on the results of the research that has been done, the hypothesis proposed is that there is a relationship with a negative direction between the variable intensity of playing online games and the variable emotional intelligence. The method used in this research is a quantitative approach with a correlational research type. Sampling using purposive sampling technique. This study uses two scales, consisting of a scale of intensity of playing online games with emotional intelligence inventory. Data analysis techniques in this study using Spearman Rank Correlation. Based on the results of the study obtained a correlation coefficient value (-0.107) with sig = 0.045 ($p < 0.01$) which indicates a significant negative relationship between the variable intensity of playing online games and the variable emotional intelligence, the higher the score of intensity of playing online games, the lower the emotional intelligence score. The categorization results show that the level of emotional intelligence of Satya Wacana Salatiga Christian High School students is in the low category.

Keywords: Intensity Of Playing Online Games, Emotional Intelligence

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui signifikansi hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SMA Kristen Satya Wacana dengan subjek 174 responden. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa hipotesis yang diajukan yaitu adanya hubungan dengan arah negatif variabel intensitas bermain *game online* dengan variabel kecerdasan emosional. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Pengambilan sampel menggunakan teknik simple purposive sampling. Penelitian ini menggunakan dua skala intensitas bermain *game online* dan inventori kecerdasan emosional. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan Korelasi Rank Spearman. Berdasarkan hasil yang diperoleh nilai koefisien korelasi (-0,107) dengan sig = 0,045 ($p < 0,01$) yang menunjukkan adanya hubungan dengan arah negatif yang signifikan variabel intensitas bermain *game online* dengan variabel kecerdasan emosional, semakin tinggi skor intensitas bermain *game online* maka semakin rendah skor kecerdasan emosional. Hasil kategorisasi menunjukkan tingkat kecerdasan emosional siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga pada kategori Rendah.

Kata Kunci: Intensitas Bermain *Game Online*, Kecerdasan Emosional

A. Pendahuluan

Garry B. Shelly, dkk (2007) menjelaskan bahwa "Smartphone adalah telepon 'jaringan' yang biasanya menawarkan fitur Personal Digital Assistant (PDA), seperti kalender, buku alamat, kalkulator, dan catatan". Selain memiliki fungsi yang telah disebutkan. Smartphone juga memiliki ukuran yang lebih ringan dari komputer, dan mudah dibawa kemana-mana dengan meletakkannya didalam tas atau saku celana.

Sobon (2019) juga menjelaskan bahwa "fungsi smartphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga untuk keperluan lain, seperti menjelajah internet, membaca e-book, berbelanja, mentransfer uang, dan bermain game." Game sendiri merupakan fitur pada smartphone yang digemari oleh remaja hingga orang dewasa.

Game dapat di akses secara online yang sering disebut dengan game online dimana diperlukan jaringan internet untuk menggunakannya. Game online adalah jenis permainan elektronik yang terhubung dengan internet dan dimainkan melalui komputer, smartphone, konsol game, dan

perangkat game lainnya dan bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh banyak pengguna dalam waktu yang bersamaan (Akbar, 2020). Salah satu game online yang populer pada masa kini adalah atau yang biasa disingkat dengan nama "ML". Di lansir dari Kumparan, sendiri merupakan permainan berjenis MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) permainan ini memiliki sistem dimana terdapat dua kelompok dengan 5 player pada setiap kelompok yang memiliki tujuan utama untuk menghancurkan base musuh, siapa yang basenya hancur terlebih dahulu maka itulah pemenangnya

Selain itu pada game online ini juga terdapat sistem ranking didalamnya, dimana pada rank tertinggi kita akan dihadapi dengan lawan yang memiliki skill setara dengan kita atau lebih. Hal yang merugikan dalam bermain game ini ketika mereka mengalami kekalahan beruntun (lose streak) yang seringkali membuat mereka menaikkan intensitas bermainnya hingga mendapatkan sebuah kemenangan. Tidak menutup kemungkinan remaja yang intensitas bermain tinggi kerap kali melalaikan tugas utama mereka sebagai pelajar. Game ini

membutuhkan kekompakan tim, apabila mereka bertemu dengan tim yang feed (mati secara berturut-turut dengan sengaja), bermain dengan tidak mengikuti meta yang ada seringkali membuat mereka tidak mampu mengontrol emosinya dan cenderung memberikan komentar negatif.

Horigan (2002) menyatakan bahwa adanya frekuensi seperti seberapa seringnya bermain game online dan seberapa seringnya aktivitas bermain game online dilakukan dapat memberikan dampak pada kecerdasan emosi seorang remaja . Apabila remaja dengan intensitas tinggi dalam bermain game online memiliki ketidakmampuan mengontrol diri dan menimbulkan rasa malas belajar, membolos, tugas terbengkalai, dan tidur tidak teratur. Maka dapat dikatakan remaja tersebut memiliki kecerdasan emosional yang rendah. Menurut Rivai (2010) ia menjelaskan bahwa "Kecerdasan emosional adalah kemampuan untuk menemukan dan mengekspresikan emosi, mengasimilasikan emosi ke dalam pemikiran, memahami emosi dan mengelolanya secara logis, serta membuat hubungan antara emosi

sendiri dan emosi orang lain,". Kemudian Goleman (2007) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan emosional yang meliputi kemampuan mengendalikan diri, keluwesan dalam menghadapi masalah, kemampuan mengendalikan dorongan hati, motivasi diri, kemampuan mengatur emosi, empati dan berhubungan dengan orang lain..

Membangun relasi manusia dengan kecerdasan emsoional tidak memiliki sebuah arti yang sempurna, akan tetapi kecerdasan emosional diperlukan dalam membangun relasi manusia guna meningkatkan keterampilan sosial.. Karena kecerdasan emosional memiliki kemampuan dimana seseorang dapat membaca perasaan terdalam dengan cara melakukan kontak, dengan hal itu dapat ditangani secara efektif.

Kecerdasan Emosional memiliki keuntungan lebih daripada Kecerdasan Kognitif, dan betapa fatalnya apabila seseorang tidak memiliki Kecerdasan Emosional (Goleman, 2007). Di dalam buku Goleman juga menjelaskan mengenai hal ini dapat dilihat dimana terdapat orang – orang dengan IQ tinggi namun kalah prestasi dengan orang

yang ber-IQ rendah. Goleman (2007) juga menceritakan bahwa ia menemukan banyak dari orang Amerika dengan kecerdasan atau IQ diatas 125 malah bekerja kepada orang dengan kecerdasan rata-rata 100. Goleman (2007) menambahkan lagi bahwa (IQ) hanya memiliki 20 % kemungkinan untuk kesuksesan hidup, sementara 80 % lainnya diisi oleh faktor Kecerdasan Emosional.

Di dalam bukunya, Goleman menceritakan kisah Gary dan Ellen. Dimana mereka merupakan sepasang kekasih yang sedang berkonsultasi kepada psikiater, dikarekan Gary yang cerdas dan merupakan ahli bedah yang terbaik, serta memiliki pola pikir yang tajam namun memiliki sikap yang dingin, sama sekali tidak tanggap akan setiap dan ungkapan perasaan. Goleman (2007) menjelaskan bahwa emosi Gary ini disebut aleksitimia yang berarti orang yang tidak memiliki perbendaharaan kata atas perasaan mereka. Walaupun Gary memiliki intelektual yang tinggi, namun ia tidak dapat membuat tunangannya bahagia malahan kesal dengan sikapnya. Bukan hanya Gary saja yang diceritakan oleh Goleman, akan tetapi ada kisah Eliot yang tidak

memiliki kemampuan untuk mengambil keputusan walau ia termasuk orang dengan kecerdasan kognitif yang bagus

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Agustin, H (2018) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI Siswa SMA Muhammadiyah 5 Palembang” dengan hasil ada hubungan dengan arah negatif antara kecerdasan emosi dan intensitas bermain game dengan koefisien korelasi sebesar $r_{xy} = -0,617$ dengan signifikiansi hubungan sebesar $0,000 < 0,05$. Mengartikan bahwa semakin Tinggi skor intensitas bermain game online maka semakin Rendah skor kecerdasan emosional. Atau sebaliknya semakin Rendah skor intensitas bermain game online maka semakin Tinggi skor kecerdasan emosional.

Pada penelitian yang dilakukan Pakali, dkk (2022) dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada remaja di SMP Kristen Citra Bangsa Kupang” mendapatkan hasil dimana $p = 0,467 > 0,05$ berarti tidak ada hubungan yang

signifikan antara variabel intensitas bermain game online dengan variabel kecerdasan emosional pada remaja di SMP Kristen Setra Bangsa Kupang. Tidak ada jaminan bahwa remaja yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi memiliki kecerdasan emosional yang rendah, dan sebaliknya, tidak ada jaminan bahwa remaja yang memiliki intensitas bermain game online yang rendah memiliki kecerdasan emosional yang tinggi.

Terdapat perbedaan hasil yang dilakukan oleh H, Agustin (2018) dan Pakali, dkk (2022) dengan variabel intensitas bermain game online dan kecerdasan emosional, dimana keduanya mendapatkan hasil yang berbeda. H, Agustin (2018) mendapatkan hasil bahwa terdapat hubungan yang negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional, sebaliknya Pakali, dkk (2022) mendapatkan hasil bahwa tidak ada hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional. Perbedaan hasil dari H, Agustin (2018) dan Pakali, dkk (2022) membuat peneliti tertarik untuk meneliti ulang penelitian ini dengan judul yang sama

“Hubungan Intenesitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional” untuk mengetahui kebenarannya.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian kuantitatif korelasional. Menurut Sugiyono (2017), penelitian korelasional adalah jenis penelitian yang bersifat menjelaskan suatu masalah dalam bentuk hubungan korelasional antara dua variabel atau lebih.. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menentukan apakah ada korelasi antar variabel atau membuat prediksi dari korelasi antar variabel. Populasi penelitian ini adalah siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga yang bermain *game online* sebesar 174 orang. Teknik sampel yang digunakan adalah *random sampling* dengan bantuan rumus *slovin* dengan jumlah sampel sebesar 121 orang.

Metode. Pengumpulan data menggunakan skala intensitas bermain *game online* dan inventori kecerdasan emosional milik T. Safaria dengan menggunakan aspek-aspek kecerdasan emosional menurut Goleman .

Teknik analisa data yang digunakan *Kendal tau_b*, untuk mencari hubungan dan menguji hipotesis antara dua variabel atau lebih, bila datanya berbentuk ordinal atau ranking (Sugiyono 2017) dengan bantuan program SPSS Versi 25.0 for windows.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskriptif subjek penelitian

Deskriptif subjek penelitian ini berdasarkan jenis kelamin, usia yang disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1 Deskripsi subjek penelitian berdasarkan Jenis Kelamin:

No	Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
1	Laki-laki	66	54,54%
2	Perempuan	55	45,45%
Total		121	100%

Tabel 1 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki dengan presentase (54,54%).

Tabel 2 Deskripsi subjek berdasarkan usia:

No	Usia	Frekuensi	Presentase
1	15 tahun	30	27,30%
2	16 tahun	51	42,14%
3	17 tahun	28	23,14%
4	18 tahun	9	7,43%

Total	121	100%
-------	-----	------

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah siswa berusia 16 tahun (42,14%).

2. Analisis deskriptif Frekuensi

Deskriptif intensitas bermain game online, dan kecerdasan emosional dikategorikan menjadi 5 kategori, yaitu Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Sangat Rendah. Rekapitulasi kategori intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosional pada tabel berikut :

Tabel 3

Distribusi Frekuensi Intensitas

Bermain *game online*

Kategori	Rentang skor	Frekuensi	Presentase
Sangat Tinggi	52-58	9	7,43%
Tinggi	46-51	38	31,40%
Sedang	40-45	32	26,44%
Rendah	34-39	30	24,80%
Sangat Rendah	28-33	12	9,91%
TOTAL		121	100%

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa intensitas bermain game online sebagian besar siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga berada pada kategori Tinggi (31,40%).

Tabel 4 Distribusi Frekuensi kecerdasan emosional

Kategori	Rentang Frekuensi	Presensi	Presentasi
Sangat Tinggi	106-113	1	0,82%
Tinggi	98-10	58	6,61%
Sedang	90-97	18	14,87%
Rendah	82-89	56	46,28%
Sangat Rendah	74-81	38	31,40%
TOTAL		121	100%

Dari tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar kecerdasan emosional siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga berada pada kategori Rendah (46,28%)

3. Analisis Korelasi

Tabel 5 hasil korelasi antara Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasa Emosional

Corellation		Intensitas Kecerdasan Bermani emosional Online	
Kendal Tau_b	Intensitas Bermain Game Online	Correlation Coefficient sig (1-tailed) N	1000 -,173 .004 121
	Kecerdasan Emosional	Correlation Coefficient sig (1-tailed) N	-.173 .004 121

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tabel 5 koefisien korelasi antara variabel Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional siswa SMA Kristen Satya wacana Uksw Salatiga sebesar $r_{xy} = -,107$ dengan $p = 0,045 < 0,05$.

4. Pembahasan

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan

arah negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga dengan koefisien korelasi $r_{xy} = -0,173$ dengan $p = 0,004 < 0,05$, artinya adanya kenaikan skor intensitas bermain *game online* akan diikuti dengan penurunan skor kecerdasan emosional dan sebaliknya, dimana penurunan skor intensitas bermain *game online* akan diikuti kenaikan kecerdasan emosional.

Mengapa ada hubungan yang signifikan dengan arah negatif, karena sebagian besar siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga memiliki intensitas bermain game online pada kategori Tinggi (31,40%), dan kecerdasan emosionalnya pada kategori Rendah (46,28%). Horigan (2002) menyatakan bahwa adanya frekuensi seperti seberapa seringnya bermain game online dan seberapa seringnya aktivitas bermain game online dilakukan dapat memberikan dampak pada kecerdasan emosi seorang remaja

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan Bayu Ilham (2022) dengan judul "Hubungan intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional siswa SMAN 1 Bagansiapiapi", dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif (berlawanan arah) yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional dengan koefisien $r_{xy} = -0,397$ dengan koefisien signifikan sebesar $0,0000 < 0,05$. Yang mengartikan bahwa semakin Tinggi skor intensitas bermain game online maka semakin Rendah skor kecerdasan emosional. Atau sebaliknya semakin Rendah skor intensitas bermain game online maka semakin Tinggi skor kecerdasan emosional.

Temuan peneliti ini berbeda dengan temuan penelitian yang dilakukan Pakali, dkk (2022) dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Kecerdasan Emosional pada remaja di SMP Kristen Citra Bangsa Kupang" mendapatkan hasil yang diperoleh koefisien $p = 0,467 > p = 0,05$ maka $p > \alpha$ yang berarti tidak ada hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional remaja SMP Kristen Citra Bangsa Kupang. Tidak ada jaminan bahwa remaja yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi memiliki kecerdasan emosional yang rendah, dan sebaliknya, tidak ada jaminan bahwa remaja yang memiliki intensitas bermain game online yang rendah memiliki kecerdasan emosional yang tinggi.

Terdapat perbedaan hasil penelitian yang dilakukan Pakali, dkk (2022) di SMP Kristen Citra Bangsa Kupang dikarenakan perbedaan pada subjek dan teknik dalam pengambilan sampel, dimana Pakali, dkk meneliti siswa SMP dan menggunakan Total Sampling. Sedangkan dalam penelitian ini sejalan dengan H, Agustin (2018), menggunakan random sampling dan melakukan penelitian di jenjang SMA. Hal ini sesuai dengan pernyataan dari Azwar (2001) bahwa signifikan-tidaknya suatu statistik yang diuji tergantung antara lain pada ukuran sampel (n) dan variabilitas data.

D. Kesimpulan

Kesimpulan pada penelitian ini dapat dirumuskan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan arah variabel negatif antara intensitas bermain game online dengan

kecerdasan emosional siswa SMA Kristen Satya Wacana Salatiga dengan koefisien korelasi $r_{xy} = -0,107$ dengan $p = 0,045 < 0,050$, artinya semakin tinggi skor intensitas bermain game online maka semakin rendah skor kecerdasan emosionalnya, begitu juga sebaliknya.

Saran

1. Bagi sekolah

Kecerdasan emosional adalah hal yang penting untuk dapat mengelola emosi dan mengenali emosi diri sendiri maupun orang lain. Goleman (2007) menyatakan bahwa "kecerdasan Emosional memiliki keuntungan lebih daripada Kecerdasan Kognitif, dan betapa fatalnya apabila seseorang tidak memiliki Kecerdasan Emosional". Berdasarkan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa kecerdasan emosional siswa SMA Kristen satya Wacana pada kategori Rendah, maka dari itu pihak sekolah perlu meningkatkan kecerdasan emosional sampai pada kategori Sedang atau Tinggi. Sekolah dapat meningkatkan kecerdasan emosional dengan cara melihat aspek mengelola emosi pada item (Saya sering memendam kesedihan, kekecewaan, atau

kemarahan di dalam diri saya dan Ketakutan saya membuat saya ragu-ragu dalam mengambil keputusan.) yang kurang berperan pada Kecerdasan emosional.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa ada hubungan dengan arah negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosional. Peneliti selanjutnya dapat mencari responden yang bermain game online sebagai tindak lanjut penelitian ini untuk mengetahui apakah ada hubungan yang signifikan dengan arah negatif atau positif apabila skor intensitas bermain game online Tinggi dengan skor kecerdasan emosional Tinggi, atau skor intensitas bermain game online Rendah dengan skor kecerdasan emosional Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, H. (2018). Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas Xi Siswa Sma Muhammadiyah 5 Palembang. In Skrispi Universitas Negeri Raden Fatah Palembang.
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja Siswa Sma Negeri 1 Kotamobagu. 1, 42–47
- Apa Itu Mobile Legends? Ini Cara Memainkannya.Kumparan.Com. 13 Juli 2021. 23 Juli 2022. <https://kumparan.com/info-sport/apa-itu-mobile-legends-ini-cara-memainkannya-1w6ho5wk6gh/full>.
- Azwar. S. (2001). Realibilitas Dan Validitas Spss. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Chaplin, J.P, Kamus Lengkap Psikologi. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 1999.
- Goleman, D. 2007. Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi. Cetakan Keempat. Jakarta: Gramedia
- Griffiths, M.D, Davies, M.N.O, & Chappell, D. (2004). Demographic Factors And Playing Variables In Online Computer Gaming. Journal Of Cyber Psychology & Behavior 2(7), 479-487 Guide And Reference. In Ibm Spss Statistics 26 Step By Step (17th Ed.).
- Horrigan, J. B. (2002). New Internet Users:What They Do Online, What They Don't, And Implications For The 'Net's Future. Journal Pew Internet And American Life Project. 1(2), 1-27.
- Mobile Legend Bang-Bang. Diakses Pada 2 Oktober 2021 Pukul 19:20 Wib. Dari

<https://Duniagames.Co.Id/Game/3091-Mobile-Legends>,

Methods.Cetakan
Bandung. Alfabeta

Ke-9.

Rexy, R. A. P., Barimbing, M., & wawo, B. (2022). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI SMP KRISTEN CITRA BANGSA KUPANG. CHMK NURSING SCIENTIFIC JOURNAL, 6(1), 10-17. Retrieved from <http://cyber-chmk.net/ojs/index.php/ners/article/view/1117>

Rivai, S. M. (2010). Pengaruh Budaya Sekolah, Kecerdasan Emosional, Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Guru Di Smk Negeri Kabupaten Deli Serdang. Tesis (tidak diterbitkan). Medan: Universitas Negeri Medan. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429056765>.

Sobon K Dan Mangundap.(2019). "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa." Pembelajaran: Jurnal Ilmu Pendidikan,Keguruan,Dan Pembelajaran Vol. 3 (1) (102-190)

Sternberg, R.J & Salovey. (2008). Psikologi Kognitif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sugiyono.(2017).Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi (Mixed