

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa di Yogyakarta. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah terdapat hubungan yang negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa. Subjek penelitian berjumlah 60 orang mahasiswa di Yogyakarta yang berusia 18-22 tahun. Pengambilan sampel dilakukan dengan metode insidental sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan Skala frekuensi dan durasi bermain game online dan Skala Kecerdasan Emosi, dengan batasan koefisien korelasi $0,275$ dan reliabilitas $> 0,600$. Teknik analisis data yang digunakan yaitu korelasi product moment dari Pearson. Diperoleh koefisien korelasi sebesar $-0,456$ dengan $p < 0,01$. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi pada mahasiswa di Yogyakarta. intensitas bermain game online mempunyai sumbangan efektif sebesar $20,8\%$ terhadap kecerdasan emosi pada mahasiswa.

Kata Kunci : kecerdasan emosi, intensitas bermain *game online*, mahasiswa.

ABSTRACT

This study aims to determine the relationship between the intensity of playing online games with emotional intelligence in students in Yogyakarta. The hypothesis of this study is a negative relationship between the intensity of playing online games with emotional intelligence in students. The research subjects were 60 students in Yogyakarta aged 18-22 years. Sampling was done by incidental sampling method. Data collection method used in this research is a quantitative method using the frequency and duration scale of playing online games and the Emotional Intelligence Scale, with a correlation coefficient of 0.275 and reliability > 0.600. The data analysis technique used is product moment correlation from Pearson. Obtained a correlation coefficient of -0.456 with $p < 0.01$. The results of this study indicate there is a negative relationship between the intensity of playing online games with emotional intelligence in students in Yogyakarta. the intensity of playing online games has an effective contribution of 20.8% to emotional intelligence in students.

Keywords: Emotional Intelligence, Intensity of Playing Online Games, Students.