**Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa**
Vol.10, No.2, Januari 2026, pp. 80 - 91

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

# Hubungan Kecenderungan Adiksi *Game Online* dengan Kecerdasan Emosional Siswa SD Negeri X

## *The Relationship Between Online Game Addiction Tendency and Emotional Intelligence of Students at SD Negeri X*

***Faizah Salma[1], Laelatus Syifa Sari Agustina[1]****

[1]Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Indonesia

[1]faizahsalma2@gmail.com, *[1]laelatussyifa.sa@staff.uns.ac.id

***Abstract****. The number of students using online games has increased due to easy access to the internet and technology. This study aims to analyze the effect of online game addiction on the emotional intelligence of elementary school students. The population in this study were 96 students of SD Negeri X from grades 1 to 6. While the sample used was 82 students with the criteria of having or currently playing online games. A questionnaire with a Likert scale was used to collect student assessments regarding the use of online games and the level of students' emotional intelligence. Validity and reliability tests are used to prove the validity of the data collected. Normality test, linearity and hypothesis testing are used as data analysis techniques. The research results show that all data is valid and reliable. Linear test showed p=0.615 so there is a relationship between online game addiction and emotional intelligence. The results of the hypothesis test also prove that there is an influence of online game addiction on the emotional intelligence of elementary school students with a significance value of 0.000 and a correlation coefficient of 0.489.*

***Keywords:*** *addiction; emotional intelligence; online games; students*

**Abstrak.** Jumlah siswa yang menggunakan *game online* meningkat diakibatkan mudahnya akses internet dan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan adiksi *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa SD. Populasi dalam penelitian ini adalah 96 siswa SD Negeri X dari kelas 1 sampai 6. Sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 82 siswa dengan kriteria pernah atau sedang bermain *game online*. Kuesioner dengan skala Likert digunakan untuk mengumpulkan penilaian siswa terkait penggunaan *game online* dan tingkat kecerdasan emosional siswa. Uji validitas dan reliabilitas digunakan untuk membuktikan validitas data yang terkumpul. Uji normalitas, linearitas dan uji hipotesis digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh data valid dan reliabel. Uji linier menunjukkan p=0,615 sehingga terdapat hubungan antara adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional. Hasil uji hipotesis juga membuktikan bahwa terdapat nilai signifikansi 0,000 dan koefisien korelasi 0,498, yang artinya terdapat hubungan yang signifikan antara kecenderungan anak bermain *game online* dan kecerdasan emosi.

**Kata Kunci:** adiksi; *game online*; kecerdasan emosi; siswa

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

## Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan manusia seutuhnya dalam segala aspek kehidupan, termasuk intelektual, emosional, dan spiritual. Mengolah kecerdasan emosional sejak dari masa anak-anak tidak kalah penting dengan mengolah kecerdasan intelektual dikarenakan kecerdasan emosional berpengaruh sangat besar terhadap kesuksesan dan masa depan. Kecerdasan emosional mampu kesuksesan sebanyak 80% (Goleman, 2009). Siswa yang berprestasi secara akademik tetapi kesulitan mengendalikan emosinya, seperti mudah tersinggung dan rewel, harus menganalisis emosinya dan membangun kecerdasan emosionalnya. Masih kurangnya pengetahuan siswa dalam memahami kecerdasan emosional pada dirinya, membuat siswa tidak mampu mengelola emosi dan menyesuaikan diri dengan situasi atau masalah yang sedang dihadapi (Murni,2015).

Layyinatus et al. (2019) berpendapat saat anak memasuki sekolah dasar, perkembangan fisik, kognitif dan psikologi anak terjadi sangat cepat sehingga perlu dibekali dengan bermacam keterampilan dasar. Peran belajar dan eksplorasi sangat mempengaruhi perkembangan emosi anak (Ashary et al., 2015). Anak usia dini yang baru masuk sekolah dasar juga rentan terhadap hal atau kejadian buruk yang terjadi di lingkungannya karena belum dapat membedakan perilaku yang pantas dan tidak pantas dalam situasi sosial (Beichler et al., 2000).

*Game online* menjadi salah satu aktivitas yang menarik untuk usia anak-anak yang kebutuhan bermainnya tinggi selain itu merupakan hal baru untuk mereka, sehingga bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain. Ditambah dengan pandemi covid 19, anak-anak semakin terbiasa menghabiskan waktu lama di depan layar karena semua aktivitas bersifat daring. Ketika anak memiliki banyak waktu luang, tanpa adanya kegiatan positif ditambah dengan orang tua yang sibuk bekerja, menjadikan *game online* sebagai alternatif untuk mengisi waktu luang tersebut.

Dampak negatif dari *game online* pada anak adalah amarah anak mudah terpancing dan meledak-ledak tanpa sebab ketika kalah dalam bermain (Fithri Azni, 2017). Pada saat yang sama, perkembangan sosial-emosional anak-anak yang tidak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya secara langsung terpengaruh secara negatif dan peningkatan waktu layar menambah kecenderungan kecanduan *game online* (Şenol et al., 2023). Ditambah munculnya pandemi *covid-19* yang menyebabkan munculnya kebiasaan melakukan aktivitas secara daring. Hal ini memudahkan anak mengakses *smartphone* dan lebih memilih menggunakan *game online* untuk menghabiskan waktu di rumah.

Dengan munculnya fenomena dan dampak pada *game online* saat ini, maka bisa jadi membuat anak mengalami kecenderungan adiksi atau kecanduan (Fasya dan Amelia, 2017). Menurut Young (2009) setiap pemain *game online* akan semakin tertarik dalam bermain *game online* itu karena memperoleh kepuasan tersendiri. Artinya, jumlah waktu untuk memainkan

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

*game online* menjadi semakin lama yang akan berdampak pada munculnya perasaan senang saat selesai bermain dan sebaliknya akan muncul rasa cemas dan bosan jika tidak memainkan *game online*. Ketidakmampuan perilaku anak secara sosial, masalah emosional seperti kesepian, depresi, perilaku agresif serta kecemasan juga dapat muncul karena anak terlalu berlebihan dalam memainkan *game online*.

*Game online* memiliki hubungan yang kompleks dengan kecerdasan emosi anak (Kaimudin dkk, 2024). Kecerdasan emosional anak dipengaruhi oleh adiksi *game online* dalam dua hal yaitu jika anak semakin intens bermain *game* maka kecerdasan emosionalnya akan semakin rendah dan jika siswa bermain *game* kurang intens maka kecerdasan emosionalnya akan lebih tinggi (Fasya dan Amelia, 2017). *Game online* memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan emosional anak (Andriyanto, 2016). Bermain *game* secara berlebihan dapat mengganggu kecerdasan emosional anak melalui beberapa cara. Sebuah penelitian menunjukkan terdapat hubungan yang signifikan antara adiksi *game online* dengan kecerdasan emosi pada remaja. Banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* mengurangi waktu yang bisa dialokasikan untuk aktivitas yang mendukung perkembangan intelektual. Bermain *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan stress dan gangguan emosi lainnya. Keinginan untuk mencapai target tertentu, kalah bertanding maupun konflik dalam komunitas gaming dapat membuat individu stress (Kaimudin dkk, 2024). Peningkatan kecanduan *game* digital pada anak-anak berdampak negatif pada perkembangan sosial dan emosional. Kecanduan *game* daring seringkali mengganggu kemampuan individu dalam mengelola emosi, mengakibatkan ketidakstabilan emosi dan mengurangi kemampuan mereka untuk berempati dan berinteraksi secara positif dengan orang lain (Ulya dkk, 2021). Faktor-faktor seperti isolasi sosial dan pengaruh konten gim yang memicu emosi negatif seperti agresi, frustrasi, dan kecemasan berperan dalam menurunkan tingkat kecerdasan emosional mereka.

Remaja seringkali merasa tertantang , dan intensitas bermain *game online* dapat mempengaruhi Kesehatan mental dan persepsi mereka terhadap lingkungan sekitar (Yuliana & Hartati, 2023). *Online game* memiliki dampak yang negative terhadap kecerdasan emosi pemainnya, yang dikarakteristikkan dengan kehilangan control dan dorongan yang tidak terkendali (Adam & Rahman, 2023).

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan pada bulan Juli 2022 di SD Negeri X, didapatkan hasil bahwa terdapat 14 siswa yang sudah mengetahui cara mengoperasikan aplikasi *game online* melalui ponsel ataupun bermain di *game center* dan sebagian besar siswa sudah memiliki ponsel sendiri. Alasan siswa menggunakan *game online* berbeda-beda, diantaranya merasa senang ketika mabar dengan teman, supaya naik level dalam *game*, supaya tidak bosan ketika di rumah dan menyukai tantangan dalam *game*. Salah satu wali kelas di SD Negeri X menjelaskan bahwa sebagian besar siswa sulit untuk dinasehati, bertindak agresif terhadap

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

teman dan tidak sopan terhadap orang yang lebih tua. Orangtua siswa juga menyatakan bahwa sikap anak sepulang sekolah berubah dan lebih cepat mencari *smartphone* untuk bermain *game online* dan tidak melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*.

Oleh karena itu, dilakukan penelitian terkait pengaruh adiksi *game online* pada siswa SD terhadap kecerdasan emosional siswa. Belum terdapat penelitian terdahulu yang meneliti secara rinci tentang mengenai hubungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional anak di SD Negeri X. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan adiksi *game online* dan kecerdasan emosional anak khususnya pada siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan mampu manggambarkan dampak *game online* terhadap kecerdasan emosional siswa sehingga hasil penelitian dapat menjadi pertimbangan guru dan orangtua untuk memberikan kebijakan penggunaan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

## Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kuantitatif. Variabel yang digunakan dalam penelitian terdiri menjadi dua jenis, yaitu variabel dependen dan independen. Variabel independen dalam penelitian ini adalah kecenderungan adiksi *game online* sedangkan variabel dependen adalah kecerdasan emosional siswa. Populasi yang dipakai pada penelitian ini yaitu semua siswa SD Negeri X yang berjumlah 96 siswa (kelas 1 sampai kelas 6). Sampel pada penelitian ini terdiri dari siswa kelas 1, 2, 3, 4, 5 dan 6 berjumlah 82 siswa, dimana kriteria siswa yang pernah atau sedang bermain *game online* yang dikumpulkan memakai teknik total sampling, yaitu seluruh populasi dijadikan subjek penelitian. Menurut Arikunto (1998) menyatakan apabila jumlah populasi kurang dari 100 maka keseluruhan populasi dapat dijadikan sebagai partisipan penelitian. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner dengan skala Likert 1-4. Pengujian dilakukan menggunakan uji validitas dan reliabilitas. Teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji linear, analisis deksriptif dan uji hipotesis dengan menggunakan uji linear sederhana. Penelitian ini menggunakan SPSS untuk melakukan uji statistic.

## Hasil

Uji coba pada alat ukur menunjukkan hasil alpha Cronbach alat ukur adiksi *game online* ($\alpha$ = 0.946) dan kecerdasan emosi ($\alpha$ = 097) yang menunjukkan nilai yang reliabel. Peneliti juga melakukan uji daya beda untuk menentukan item skala dengan nilai r hitung > 0,30, dan diperoleh seluruh aitem pada kedua skal memiliki daya beda yang baik sehingga tidak ada aitem yang digugurkan.

Proses analisis data dilakukan untuk dapat membuktikan hipotesis penelitian. Uji hipotesis dilakukan setelah memenuhi syarat uji yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berikut merupakan hasil ujinormalitas dan linearitas yang dilakukan dalam penelitian ini.

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

### Uji normalitas

Uji normalitas dipakai guna mencari tahu mengenai data penelitian terdistribusi normal atau tidak dengan memperhatikan nilai dari Kolmogorov- Smirnov. Data dikatakan terdistribusi normal jika taraf signifikansinya lebih besar dari 0,05 (Priyatno, 2014). Hasil uji normalitas penelitian ini bisa dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.**
*Hasil uji normalitas variable Kecenderungan Adiksi Game Online dan Kecerdasan Emosi*

| Variabel | Asymp. Sig. | Keterangan |
|---|---|---|
| Kecenderungan adiksi *game online* | 0.605 | Normal |
| Kecerdasan emosi | 0.340 | Normal |

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas, didapatkan nilai *Asymp. Sig.(2- tailed)* atau nilai signifikansi dari kedua skala, yaitu 0,605 (p>0,05) yang nilainya > 0,05, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya data hasil penelitian pada dua variabel di atas dikatakan terdistirbusi secara normal.

### Uji linearitas

Uji linearitas dipakai guna mencari tahu mengenai hubungan kedua variabel apakah berhubungan linear secara signifikan atau tidak. Kedua variabel bisa dikatatakan linear jika taraf signifikansi pada *deviation from linearity* > 0,05 (Sugiyono, 2017). Hasil uji linearitas penelitian ini bisa dilihat melalui tabel berikut:

**Tabel 2.**
*Hasil uji linearitas variabel kecenderungan adiksi dan kecerdasan emosi*

| Nilai F | Sig. (p< 0.05) | Keterangan |
|---|---|---|
| 0.000 | 0.931 | Linear |

Berdasarkan hasil uji linearitas antara variabel kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional sesuai dengan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikan pada kolom *deviation from linearity* sebesar 0,931 (p>0,05) sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional berhubungan secara linear.

### Uji hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilaksanakan memakai *korelasi Product Moment Pearson* yang nantinya akan menunjukkan taraf atau derajat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Kedua variabel dinyatakan berkorelasi signifikan, jika nilai signifikansinya (sig.) < 0,05 (Sugiyono, 2017). Teknik analisis tersebut dilakukan guna

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

mengetahui hubungan antara kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional siswa di SD Negeri X.

Hasil uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* yang nantinya akan menunjukkan taraf atau derajat hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Kedua variabel dinyatakan berkorelasi signifikan apabila nilai signifikansinya (*sig.*) kurang dari 0,05 (Sugiyono, 2017). Teknik analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui hubungan antara kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional siswa di SD Negeri X. Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.**
*Hasil Analisis Korelasi Product Moment Pearson*

*Correlations*

| | | Kecenderungan Adiksi *Game Online* | Kecerdasan Emosional |
|---|---|---|---|
| Kecenderungan Adiksi *Game Online* | *Pearson Correlation* | 1 | .498** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 82 | 82 |
| Kecerdasan Emosional | *Pearson Correlation* | .498** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 82 | 82 |

Hasil uji hipotesis antara variabel kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SD Negeri X menunjukkan nilai koefisien korelasi sejumlah 0,498 dengan nilai sig. 0,000 ($p<0,05$). Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa hipotesis H0 ditolak dan hipotesis Ha diterima yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SD Negeri X dan hasil menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel masuk pada kategori moderat yang berada di rentang 0,40 – 0,599.

Berdasarkan hasil pengujian regresi linier berganda dalam penelitian ini diperoleh koefisien determinasi (*Adjusted* $R^2$) sebesar 0,248 dan di konversikan dalam bentuk persen menjadi 24,8 %. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel kecenderungan adiksi *game online* memiliki peran 24,8 % terhadap kecerdasan emosional atau dapat dikatakan tidak memberikan pengaruh besar dan sisanya 75,2 % di pengaruhi faktor lain.

## Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif berfungi guna mengetahui gambaran umum tentang hubungan antar variabel bebas dengan variabel terikat selain itu untuk memproyeksikan ringkasan data penelitian. Deskripsi data penelitian bisa diperhatikan pada tabel di bawah ini:

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

**Tabel 4.**
*Deskriptif Data Penelitian Kecenderungan Adiksi Game Online*

| Interval | Kategori | F | % | Nilai | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | Max | Min | Modus | Mean | Median |
| 51-60 | Sangat Rendah | 9 | 10,97 | 95 | 51 | 77 | 73,5 | 73 |
| 61-70 | Rendah | 16 | 19,5 | | | | | |
| 71-80 | Sedang | 35 | 42,69 | | | | | |
| 81-90 | Tinggi | 20 | 24,4 | | | | | |
| 91-100 | Sangat Tinggi | 2 | 2,44 | | | | | |
| Jumlah Resp | | 82 | 100 | | | | | |

Berdasarkan tabel di atas terdapat 9 orang (10,97%) yang bermain *game online* dalam kategori sangat rendah, 16 orang (19,5%) dalam kategori rendah, 35 orang (42,69%) dalam kategori sedang, 20 orang (24). %) dalam kategori tinggi, dan 2 orang (2,44%) dalam kategori sangat tinggi. Melalui distribusi yang telah dijelaskan di atas dapat diketahui bahwa siswa SD Negeri X yang dijadikan subjek penelitian memiliki kecenderungan adiksi *game online* sedang.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang diperoleh menyatakan bahwasanya hipotesis pada penelitian ini diterima (Ho ditolak, Ha diterima) yakni adanya hubungan antara kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional siswa SD Negeri X, dan termasuk dalam kategori tingkat hubungan sedang. Arah hubungan antar variabel negatif, hal ini dapat diartikan semakin tinggi kecenderungan adiksi *game online* maka semakin rendah kecerdasan emosional siswa, sebaliknya jika kecenderungan adiksi *game online* semakin rendah maka kecerdasan emosional siswa semakin tinggi. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh Brian (2005) dalam Apriliyani (2020) yaitu anak yang mengalami adiksi *game online* mempunyai kondisi psikologis yang bisa mempengaruhi kecerdasan emosional. Selain itu penelitian terdahulu mengatakan bahwa kecenderungan adiksi *game online* dapat berperan sebagai penghambat kecerdasan emosi anak (Sri Wahyuni, 2018). Kecanduan *game* daring dapat berdampak kompleks pada kecerdasan intelektual dan emosional seseorang. Indikator paling dominan dari kecanduan gim daring adalah perubahan suasana hati. Kecanduan gim daring dapat menghambat perkembangan kecerdasan emosional, seperti kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan untuk mengembangkan kemampuan mengendalikan emosi secara efektif. Dalam hal kecerdasan intelektual, kecanduan gim daring dapat menghambat perkembangan kognitif yang sehat, mengurangi kemampuan memecahkan masalah, dan mengganggu pola berpikir kritis dan analitis (Kaimudin dkk, 2024).

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

Berdasarkan hasil penelitian sebanyak 82 siswa dari populasi 96 siswa mengaku bermain *game online* yang ada di *smartphone* ataupun warung internet. Sebagian siswa juga mengaku telah diberikan ponsel sendiri oleh orang tuanya. Hasil persentase siswa SD Negeri X menunjukkan bahwa 9 orang (10,97%) bermain *game online* dengan tingkat intensitas sangat rendah, 16 orang (19,5%) dengan intensitas rendah, 35 orang (42,69%) dengan intensitas sedang, 20 orang (24,4%) dengan intensitas tinggi, dan 2 orang (2,44%) pada intensitas sangat tinggi. Melalui sebaran di atas, bisa diambil kesimpulan bahwa kecenderungan adiksi *game online* terhadap subjek penelitian, yaitu siswa SD Negeri X tergolong sedang. Anak-anak dianggap lebih sering bermain dan lebih peka terhadap akibat negatif dari bermain *game online* dibandingkan orang dewasa (Griffiths & Wood, 2000 dalam Lemmens, 2009). Hal ini juga didukung oleh pernyataan Lee dan Morgan(2018) bahwa anak adalah individu yang lebih rawan kecanduan bermain *game online* dikarenakan adanya efek suara dan visual pada *digital games*.

Durasi dalam memainkan *game online* bisa dilatarbelakangi oleh beberapa faktor yang jika dibiarkan akan membuat anak semakin menambah durasi dan mengakibatkan anak menjadi adiksi terhadap *game online*. Mudahnya akses dalam bermain *game online* menjadi salah satu faktor yang memicu individu mengalami adiksi (King, Delfabbro, Zwaans, & Kaptsis, 2014). Menurut King & Delfabbro (2018) individu cenderung bermain lebih sering dan lebih lama tanpa ada batasan ketika memilik kemudahan akses dalam bermain *game online* . Hasil analisis menunjukkan perlunya kontrol untuk anak kecil membuktikan bahwa kelompok ini paling rentan terhadap adiksi.

Orang tua sebagai pemberi akses nomor 1 terhadap anak tentunya sangat berpengaruh terhadap durasi anak dalam bermain *game online*. Kesadaran dan sikap orang tua terhadap penggunaan *smartphone* akan mempengaruhi kecenderungan adiksi terhadap *game online* dan kemungkinan adanya perbedaan tanggapan terkait dengan gejala adiksi. Orang tua yang tidak termasuk dalam kelompok pekerjaan umum dan memiliki latar belakang pendidikan yang rendah kemungkinan besar tidak menyadari kewajiban mereka untuk mengontrol penggunaan *smartphone* anak-anak mereka, atau mereka kurang mempunyai kemampuan untuk merawat anak-anak mereka (Cho, K. S., & Lee, J. M., 2017). Latar belakang orang tua juga menjadi salah satu faktor peneliti melakukan penelitian terhadap sekolah dasar di pedesaan.

Mengingat bahwa semua kecenderungan adiktif memiliki efek positif yang signifikan terhadap perilaku bermasalah, dan efek negatif yang signifikan terhadap perkembangan (Senol, Y et al., 2023). Selain itu kecanduan *game online* pada anak berdampak negatif pada kecerdasan emosional mereka (Kuss & Griffiths, 2012). Berdasarkan hasil penelitian ini, kecerdasan emosional siswa SD Negeri X yang berkategorikan sangat rendah berjumlah 5 anak (6,1%), kategori rendah berjumlah 11 anak (13,42%), kategori sedang berjumlah 31 anak (37,8), kategori tinggi berjumlah 31 anak (37,8%), dan kategori sangat tinggi berjumlah 4 anak (4,88%). Melalui

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

sebaran yang sudah disajikan, bisa disimpulkan bahwa kecerdasan emosional anak terhadap subjek penelitian, yaitu siswa SD Negeri X tergolong sedang. Walaupun sudah tergolong sedang tetapi beberapa siswa masih mempunyai tingkat kecerdasan emosional yang rendah. Kecerdasan emosional pada usia anak masih bisa untuk dioptimalkan mengingat perkembangan pada tahap ini sangat pesat. Mengingat bahwa kecerdasan emosi bukanlah suatu hal yang mutlak, tingkat kecerdasan emosi individu masih bisa dikembangkan (Listia Fitriyani, 2015).

Hasil penelitian menyatakan bahwa adanya pengaruh adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional siswa SD Negeri X. Pada dasarnya waktu yang dihabiskan anak didepan layar dapat menurunkan peluang interaksi dengan teman sebaya akan menyebabkan kurangnya keterampilan sosial dan keterampilan emosional yang berkaitan dengan kecerdasan emosional karena anak semakin lama akan terbiasa dengan komunikasi satu arah saja terhadap layar. Walaupun ada beberapa *game* yang bisa melakukan interaksi dengan *game*rs lain tetapi interaksi tersebut hanya sebatas suara menjadikan anak tidak dapat menemukan kesempatan untuk terbuka terhadap lingkungan. Anak-anak yang kecanduan *game online* terlalu sering dibiarkan sendiri di depan layar, keterampilan sosial dan harga diri mereka dapat terpengaruh secara negatif (You et al., 2017). Oleh karena itu meningkatnya kecanduan *game* digital pada anak, perkembangan sosial dan emosional anak akan menurun.

Penelitian ini tidak lepas dari keterbatasan, bahwasanya perlunya untuk merinci jumlah siswa dari masing-masing kelas sehingga dapat lebih diketahui efek dari masing-masing variabel di masing-masing jenjang kelas. Hal ini didasarkan pada perbedaan kemampuan kognitif yang berbeda pada anak-anak dari kelas dasar awal ke kelas dasar akhir, kemampuan kognitif siswa seiring beranjaknya fase menunjukkan diferensiasi (Spiegel dkk, 2021).

## Kesimpulan

Berlandaskan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan oleh peneliti, didapatkan kesimpulan bahwasanya terdapat hubungan yang signifikan antara kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional pada siswa SD Negeri X sehingga hipotesih pada penelitian ini dinyatakan dapat terima.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa penelitian ini mampu menjawab hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, yaitu variabel bebas kecenderungan adiksi *game online* memprediksi kecerdasan emosional pada siswa SD Negeri X dengan makna bahwa terdapat hubungan antara kecenderungan adiksi *game online* dengan kecerdasan emosional. Meskipun hipotesis diterima, namun terdapat beberapa keterbatasan dan kekurangan dimana jumlah populasi yang terbatas serta waktu penelitian yang relatif singkat dan tidak diterapkannya variabel bebas lain dalam penelitian ini. Pemberian variabel bebas lain perlu ditambahkan untuk penelitian selanjutnya agar mampu memberikan sumbangan yang lebih spesifik lagi. Diharapkan

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

peneliti selanjutnya dapat mengambil kekurangan dan keterbatasan dari penelitian ini sebagai pedoman dan melakukan koreksi yang diperlukan.

## Implikasi

Artikel ini menunjukkan pemahaman penting tentang besarnya efek *game online* pada anak-anak terutama apabila dilakukan tanpa kontrol dari guru dan orang tua. Melalui penelitian ini, diharapkan agar instansi pendidikan, memberikan sosialisasi kepada orang tua untuk dapat membatasi penggunaan gadget pada anak dan melakukan pendampingan anak saat berselancar di dunia digital Selain itu, diharapkan agar instansi Pendidikan memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler di sekolah yang dapat mengurangi kegiatan bermain *game online*. dengan mengisi kegiatan-kegiatan yang positif yang dapat meningkatkan kercerdasan emosional anak, seperti belajar kelompok dan rajin membaca buku pengetahuan.

## Daftar Pustaka

Adam, M., & Rahman, A. (2023). Impact Of *Online Game* For Students. *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies*, 402-406

Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video *game*s on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, *12*(5), 353-359. https://doi.org/10.1111/1467-9280.00366

Andi A. (2020). Pengaruh Kontrol Diri Dan Kesepian Terhadap Kecanduan *Game Online* Di DZ *Game Center* Depok. (*Skripsi*. Fakultas : Psikologi, Universitas Persada Indonesia).

Andriani, A. (2014). Kecerdasan emosional (*emotional quotient*) dalam peningkatan prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal)*, *2*(1), 86-99.

Andriyanto, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia *Game* Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VI SD Negeri Percobaan 2 Yogyakarta. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, *5*(2).

Angela. (2016). Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir. *E-jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Arikunto.*

Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan *Online* Dengan Kecerdasan Emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *8*(1), 40-47.

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ashary, Y., & Fatimah, J. M. (2015). Pengendalian perilaku emosional anak tk melalui komunikasi antara guru dengan orang tua di kec. Biringkanaya kota makassar. *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 415-434.

Awang, I. S., Merpirah, M., & Mulyadi, Y. B. (2019). Kecerdasan Emosional Peserta Didik Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, *6*(1), 41-50. https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.7946

Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain *Game Online* Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, *5*(2), 110-121. https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.28

Azwar, S. (1999). *Dasar-dasar psikometri.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Benrazavi, R., & Teimouri, M. (2014). The application of parental mediation model on *online game* addiction among adolescents: A conceptual review. *International Journal of Technical Research and Applications*, *2*(7), 45-48.

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

Budhi, F. H., dan Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di *game center* x Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478-481.

Chang, H. H., & Chen, S. W. (2008). The Impact of Customer Interface Quality, Satisfaction and Switching Costs on E-Loyalty: Internet Experience as a Moderator. *Computers in Human Behavior*, 1016 (10).

Chen, C. Y., & Chan, S. (2008). An exploration of the tendency to *online game* addiction due to user's liking of design features. *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(4), 38-51.

Cho, K. S., & Lee, J. M. (2017). Influence of *smartphone* addiction proneness of young children on problematic behaviors and emotional intelligence: Mediating self-assessment effects of parents using *smartphone*s. *Computers in Human Behavior*, *66*, 303-311.

Clark, D. B., Nelson, B. C., Chang, H. Y., Martinez-Garza, M., Slack, K., & D'Angelo, C. M. (2011). Exploring Newtonian mechanics in a conceptually-integrated digital *game*: Comparison of learning and affective outcomes for students in Taiwan and the United States. *Computers & Education*, *57*(3), 2178-2195.

Ekawati, S. (2012). Peningkatan Kecerdasan Anak Emosi Melalui Bermain Tebak Ekspresi. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.

Fisher, K., & Phillips, C. (2009). The ecology, epidemiology and virulence of Enterococcus. *Microbiology*, *155*(6), 1749-1757.

Fitriani, L. (2015). Peran pola asuh orang tua dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak. *Lentera*, *17*(1).

Ghozali, I. (2013). Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS (Edisi 7). *Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro*, 160.

Goleman, D. (2000). *Kecerdasan emosional..* Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.

Hurlock. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta. Erlangga Press.

Kaimudin, E., Putri, D., & Priambodo, G. (2024). The Impact of *Online Game* Addiction and Transformations of Emotional Intelligence and Intellectual Intelligence in Middle Adolescents. *International Journal of Public Health Excellence (IJPHE)*. https://doi.org/10.55299/ijphe.v4i1.856.

Kant, R. (2018). Relationship of Internet Addiction With Emotional Intelligence Among Youths. *Education Sciences & Psychology*, *48*(2).

Kasiram, Moh. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif – Kuantitatif*. UIN Malang Press.

Kerlinger, F.N., (2002). Asas-asas Penelitian Behavioral (Edisi terjemahan oleh R Simatupang). *Gajah Mada University Press*.

King, D. L., Delfabbro, P. H., Kaptsis, D., & Zwaans, T. (2014). Adolescent simulated gambling via digital and social media: An emerging problem. *Computers in Human Behavior*, *31*, 305-313.

Kusnaedi, R. (2018). Tingkat Aktivitas Jasmani Terhadap Kecerdasan Emosional Pada Remaja di SMA Muhammadiyah 1 Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Semarang).

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). *Online* gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of behavioral addictions*, *1*(1), 3-22.

Lee, M. (2018). *Toxic Relationships: 7 Alarming Signs That You Are in A Toxic Relationship*. Isaac Cruz.

Lee, G. L., & Morgan, H. (2018). Understanding children's attraction toward digital *game*s and preventing their gaming addiction. US-China Education Review A, 8(1), 11–17.

Lombogia, M. (2018). Kecanduan *Game Online*. *Indomedia Pustaka.*

Marlina, I. (2014). Pengaruh pola asuh orang tua terhadap kecerdasan emosi siswa kelas V SD se-gugus II Kecamatan Umbulharjo Yogyakarta (Skripsi, UNY)

Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon

**ISSN** 2442-8051 (*Print*)
2829-2987 (Online)
DOI https://dx.doi.org/10.20961/jip.v10i2.73166

prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: jurnal bimbingan dan konseling (e-journal)*, *3*(2), 103-118.

Masyhuri & Zainuddin. (2008). *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dan Aplikatif.* PT. Refika Aditama.

Mathiak, K., & Weber, R. (2006). Toward brain correlates of natural behavior: fMRI during violent video *games*. *Human brain mapping*, *27*(12), 948-956.

Nichols, S., & Selim, N. (2022). Digitally mediated parenting: A review of the literature. *Societies*, *12*(2), 60.

Patmonodewo, S. (2000). *Pendidikan anak prasekolah*. Rineka Cipta bekerjasama dengan Departemen Pendidikan & Kebudayaan.

Riyanto, P., & Mudian, D. (2019). Pengaruh aktivitas fisik terhadap peningkatan kecerdasan emosi siswa. *Journal Sport Area*, *4*(2), 339-347.

Sanditaria, W. (2012). Adiksi Bermain *Game Online* pada Anak Usia Sekolah di Warung Internet Penyedia *Game Online* Jatinangor Sumedang. *Students e-journal*, *1*(1), 32.

Şenol, Y., Şenol, F. B., & Can Yaşar, M. (2023). Digital *game* addiction of preschool children in the Covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. *Current Psychology*, 1-9.

Sholina, A., & Mukti, F. D. (2019). Kecerdasan Emosional Peserta Didik di SD Takhassus Al-Quran Kalibeber Wonosobo. *Jurnal Abdau: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *2*(1).

Spiegel, J., Goodrich, J., Morris, B., Osborne, C., & Lonigan, C. (2021). Relations between executive functions and academic outcomes in elementary school children: A meta-analysis.. *Psychological bulletin*, 147 4, 329-351 . https://doi.org/10.1037/bul0000322.

Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Alfabeta*, 26-33.

Sukandarrumidi. (2012). *Metode Penelitian Petunjuk Praktis untuk Peneliti Muda*. Yogyakarta. Universitas Gajah Mada Press.

Suryabrata, S (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta. Rajawali Press.

Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini: pengantar dalam berbagai aspeknya*. Kencana.

Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Kecerdasan Emosional (EQ) Dan Kecerdasan Spiritual (SQ) Siswa Sekolah Dasar SD Negeri 4 Bilokka Sebagai Upaya Meningkatkan Kualitas Diri Dalam Proses Pembelajaran PKn. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *1*(1), 11-29.

Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi pada anak sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *3*(4), 527-533.

Ulya, L., Sucipto, & Fatuhurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan *Game Online* Terhadap Kepribadian Sosial. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 1112-1119.

Umar, E. (2014). Kecerdasan emosi siswa pada peningkatan hasil belajar ips melalui belajar kooperatif di SD Laboratorium UNG. *Psympathic: Jurnal Ilmiah Psikologi*, *1*(2), 150-163.

Umar, H. (2007). *Riset Sumber Daya Manusia dalam Organisasi*. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama.

Widhiarso, (2011). Uji Hipotesis Koperatif. Yogyakarta: *FP UGM.*

Wijayanto, A. (2020). Peran Orangtua dalam Mengembangkan Kecerdasan Emosional Anak Usia Dini. Diklus: *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 4(1), 55-65.

Young, K. (2009). Understanding *Online* Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The american journal of family therapy*, 37, 355-37.

Yuliana, P., & Haryati, T. (2023). Pengaruh Adiksi *Game Online* Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 1731-1739.