

Hubungan Intensitas Bermain Game Online PUBG Terhadap Emotional Intelligence Pada Remaja Akhir

The Relationship Between Intensity of Playing PUBG Online Games and Emotional Intelligence in Late Adolescence

Dennis Prajonggi*, Ermina Istiqomah & Rendy Alfiannoor Achmad

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. A Yani Km. 36, Banjarbaru, 70714, Indonesia

ABSTRAK

Seorang remaja dikatakan memiliki *emotional intelligence* yang tinggi ketika remaja tersebut mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Seorang remaja dengan tingkat *emotional intelligence* yang rendah akan menimbulkan beberapa permasalahan yang salah satunya adalah kekerasan remaja. BPS menunjukkan terdapat peningkatan kasus kekerasan remaja tiap tahunnya hingga melebihi 10%. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi tingkat *emotional intelligence* adalah lamanya waktu kegiatan bermain *game online*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* terhadap *emotional intelligence* pada remaja akhir, dengan PUBG dan area wilayah Kalimantan Selatan sebagai studi kasusnya. Penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan cara menyebarkan kuesioner kepada 130 orang remaja di Kalimantan Selatan dengan rentang usia 15-18 tahun. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan berlawanan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan tingkat *emotional intelligence* remaja. Hal baiknya, untuk kasus remaja di Kalimantan Selatan sendiri masih memiliki *emotional intelligence* yang baik, artinya mereka dapat mengendalikan emosinya dengan baik dan dapat membatasi dirinya dalam hal bermain *game online*. Harapannya hasil pada penelitian ini dapat menjadi perhatian ke depannya bagi orang tua, remaja itu sendiri, dan orang lain yang terlibat agar dapat mempertahankan tingkat kecerdasan emosional yang ada pada remaja di Kalimantan Selatan.

Kata kunci: Intensitas bermain *game online*, PUBG, *emotional intelligence*, remaja akhir.

ABSTRACT

Teens are said to have high *emotional intelligence* when they have ability to control their emotions in their daily activity. Teenager with low level of *emotional intelligence* will cause several problems, such as youth violence. BPS shows that there is an increase in youth violence cases each year by 10%. One of the factors that can affect the *emotional intelligence* is online game playing intensity. This study aims to determine the relationship between the online game playing intensity and *emotional intelligence* in late adolescents, with PUBG and the South Borneo area as its case study. This research was conducted quantitatively by distributing questionnaires to 130 adolescents in South Borneo, aged 15-18 years. The results indicate that there is an opposite relationship between online game playing intensity and *emotional intelligence*. The good thing is, in the case of adolescents in South Borneo, they still have good *emotional intelligence*, meaning that they can control their emotions well and can limit themselves in playing online games. It is hoped that the results of this study can be the concern for parents, adolescents themselves, and other people involved in order to maintain the level of *emotional intelligence* in adolescents in South Borneo.

Keywords: Online game playing intensity, PUBG, *emotional intelligence*, late adolescence.

***Korespondensi:**
Dennis Prajonggi
yoshikawajonggi@gmail.com

Masuk: 5 Februari 2021
Diterima: 7 Agustus 2022
Terbit: 31 Agustus 2022

Sitasi:
Prajonggi, D., Istiqomah, R., & Achmad, R. A. (2022). Hubungan intensitas bermain *game online* pubg terhadap *emotional intelligence* pada remaja akhir. *Jurnal Kognisia*, 4(2), 97-106.
<http://doi.org/10.20527/kognisia.2021.10.002>

PENDAHULUAN

Masa remaja, masa dimana merupakan suatu peralihan kehidupan sebagai seorang anak-anak dengan masa dewasa yang dipenuhi tanggung jawab. Chaplin (2014) menyatakan *adolescence* merupakan suatu masa antara masa pubertas dengan masa dewasa, dengan usia berkisar diantara 12 sampai usia 21 bagi anak gadis yang lebih cepat dewasa dibandingkan anak laki-laki, kemudian bagi anak laki-laki berkisar di antara 13 sampai usia 22 tahun. Di masa transisi seperti ini, kaum remaja akan mengalami beberapa perubahan di segi relasi terhadap sesama individu lain misalnya seperti emosi, kepribadian, dan peran dalam kehidupan sosial serta perkembangan. Contoh perkembangan yang dimaksud seperti melawan perintah orang tua, lebih perasa terhadap perlakuan teman, suka menyakiti teman, merasakan kebahagiaan masa muda dalam suatu peristiwa tertentu (Santrock, 2003).

Berdasarkan data yang diterima Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2013 lalu, banyaknya kasus kenakalan remaja di bumi pertiwi mencapai 6.325 kasus, dilanjutkan data pada tahun 2014 jumlahnya semakin naik menyentuh angka 7.007 kasus, terakhir tahun 2015 tembus hingga 7.762 kasus. Disimpulkan dari tahun 2013-2014 kenakalan remaja mengalami pelonjakan angka 10,7 %, kasus. Kasus yang meliputinya terdiri dari tindakan pencurian, pembunuhan, pergaulan bebas, dan narkoba. Di kasus lain yang berhubungan dengan faktor emosi remaja seperti kasus kekerasan sesama remaja yang mencapai angka hingga 50%. Sebagian besar kekerasan fisik yang dilakukan remaja disebabkan dari masalah pengendalian emosi. Kebanyakan remaja cenderung akan menggunakan kekerasan ketika menemui konflik, mereka kesulitan untuk mengendalikan emosinya karena kurang melatih keterampilannya untuk menyelesaikan masalah dengan *winwin solution*. Remaja saat ini juga cenderung hanya berpikir mengenai kepentingan pribadi tanpa memikirkan kepentingan bersama (Debora, 2019). Kasus lainnya juga datang dari sekolah, misalnya merokok di sekolah, kekerasan verbal dan nonverbal seperti memukul teman, mengejek teman dengan kata-kata kasar, vandalisme pada

fasilitas sekolah, dan berkelahi (Mutia, 2017). Untuk mencegah atau mengurangi kasus-kasus tersebut, salah satu hal yang perlu dimiliki remaja adalah *emotional intelligence*. Remaja yang memiliki *emotional intelligence* yang rendah juga akan mengalami kasus seperti kesulitan dalam bergaul dan tidak dapat mengontrol emosi dan perilakunya (Tridhonanto, 2010). Permasalahan *emotional intelligence* pada masa remaja bisa dilihat dari sikap remaja sebagai siswa yang kurang pandai mengatur waktu mereka, dan membolos untuk bermain *game online*. (Triatmojo, 2019)

Permainan daring atau lebih sering disebut dengan sebutan *game online* yang diminati oleh anak di usia belia mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga remaja Sekolah Menengah Atas. Hal ini dikarenakan banyak jenis *games* yang dapat dimainkan. Banyak remaja yang masih duduk di bangku SMP yang ikut terlena di dalam permainan daring, bahkan mereka rela menghamburkan uang yang diberikan oleh orang tuanya untuk permainan yang mereka mainkan di dunia daring tersebut. Permainan daring terus berkembang hingga sekarang, terutama dikalangan remaja karena permainan tersebut dapat dimainkan secara daring. *Game online* atau permainan daring adalah tipe permainan nirkabel komputer dengan wadah media, salah satu media yang dimaksud adalah media komputer. (LAN atau internet) (Young dalam Effendi, 2017).

Menurut studi yang dilakukan oleh Pokkt dengan *Decision Lab* (2018), dapat dilihat bahwa banyak pemain *game online* berada pada jenjang usia remaja akhir (*late-adolescent*) (15-18 tahun, Hurlock, 2011) (18-19 tahun, Santrock, 2016). Data ini juga didukung oleh data Kemenkominfo Republik Indonesia, dengan angka 142 juta pengguna internet, dan ada 30 juta anak remaja yang aktif bermain permainan daring di setiap waktu (Luthfi, 2019). Mudah-mudahan akses permainan daring, ditambah berbagai fasilitas yang tersedia, kemudian juga pengaruh dari lingkungan teman tentu remaja akan semakin terlena bermain permainan daring yang dimainkannya. Permainan daring dapat memberi efek negatif seperti, malas belajar dan acuh dengan lingkungan. Young (2006) memiliki pendapat, individu yang sering

bermain permainan daring, membuat individu tersebut mengalami ketergantungan. Ketergantungan dalam bermain permainan daring bisa menimbulkan dampak buruk, dan yang perlu digaris bawahi dari sisi akademik dan social dari anak tersebut. Jika dilihat secara psikis, individu menjadi tidak fokus karena memikirkan permainan daringnya sehingga individu lebih memilih untuk bolos.

Pada dasarnya bermain permainan daring baik dan bukanlah hal buruk, selama tidak berlebihan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Han, Hwang, & Renshaw (2010) bermain permainan daring dianggap sebagai suatu masalah, apabila dimainkan lebih dari 4 jam disetiap harinya. Griffiths, Davies, & Chappell (2004) mengatakan, jika pemain remaja lebih sering menghabiskan waktunya dan dengan keterikatan yang jauh lebih kuat untuk bermain permainan daring jika dibandingkan orang dewasa. Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013) memiliki angka 10,15% remaja di Indonesia candu terhadap permainan daring. Tentu ini merupakan hal negatif dalam perkembangan remaja yang candu tersebut.

Intensitas bermain permainan daring yang tinggi juga mempengaruhi individu dalam aktivitas keseharian mulai dari kualitas berinteraksi bersama keluarga, *image* diri, dan perubahan sikap dan perilaku individu itu sendiri. Dari banyaknya waktu yang mereka "buang" di dunia daring dan bersenda gurau dengan teman dan pemain di dalamnya menyebabkan remaja kurang bersosialisasi di dunia nyata. Hal ini akan mempengaruhi emosi remaja tersebut. Remaja dengan *emotional intelligence* yang tinggi bisa mengendalikan emosinya, di kehidupan nyata atau dalam permainan dan hal itu juga berlaku sebaliknya. Remaja yang mempunyai tingkat kecerdasan emosi yang tinggi, emosinya akan terkendali dengan normal untuk mengambil keputusan dalam kegiatan dan aktivitasnya sehari-hari (Casmini, 2007).

Ada beberapa faktor yang menyebabkan intensitas bermain *game online* menjadi tinggi, beberapa diantaranya seperti jenuh, kurang liburan, suasana rumah yang kurang nyaman, sehingga individu lebih suka berada di warnet (warung internet), ditambah teman yang mengajak untuk bermain permainan daring

(Budhi & Indrawati, 2017). Intensitas bermain *game online* sangat berdampak pada penurunan kesehatan fisik, gangguan mental, terhambatnya proses pendewasaan diri, kesulitan dalam bersosialisasi dan lain-lain (Maulidar, Hambali & Aklima, 2019). Mauludiyah & Darminto (2020) mengatakan sering kali ditemui adanya perilaku menyimpang yang disebabkan oleh intensitas bermain permainan daring yang tinggi. Intensitas bermain *game online* tiap individu berbeda-beda. Perbedaan intensitas bermain *game online* tersebut dipengaruhi oleh jenis *game* yang dimainkan dan kondisi psikologis individu tersebut (Marlina dkk., 2014). *Game online* memiliki beberapa jenis *genre* salah satunya adalah *genre battle royale* seperti *player unknown's battle ground* (PUBG) (Fauzi, 2019).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Apriliyani (2020), menunjukan jika terdapat tingkat hubungan sedang antara intensitas bermain permainan daring dengan *emotional intelligence*. Hal ini dapat diartikan jika intensitas bermain remaja semakin tinggi dalam permainan *online*, *emotional intelligence* akan semakin rendah, dan hal itu juga berlaku sebaliknya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2014) intensitas bermain *game online* berlawanan dengan interaksi sosial, yang mempunyai arti negatif. Menurut penelitian tersebut, jika intensitas bermainnya tinggi, maka akan berefek pada interaksi sosial yang semakin rendah. Sedangkan dalam interaksi sosial, *emotional intelligence* sangat dibutuhkan. Nuhan (2016), mengungkapkan, bahwa permainan daring berdampak pada menurunnya prestasi belajar. Siswa-siswi yang telah memiliki candu dengan permainan daring, sulit menyesuaikan dirinya dalam lingkungan sosial karena bisa saja terjadi konflik dengan para pemain dalam permainan daring yang dimainkan. Untuk psikologisnya, siswa yang memiliki candu permainan daring emosinya kurang stabil sehingga mudah untuk melampaikan amarahnya.

Berdasarkan studi pendahuluan, subjek bermain *game online* 2-3 jam sehari per-hari. Data ini diperoleh ketika sebelum kondisi pandemi Covid-19. Namun, ketika kondisi pandemi seperti pada saat ini intensitas bermain *game online* mereka meningkat menjadi 5-6 jam

per hari menurut 3 orang pemain *game online*. Selain durasi bermain bertambah, frekuensi bermain nya pun bertambah. Mereka mengatakan biasanya hanya bermain 2-3 hari per minggu, namun pada kondisi saat ini mereka memainkan hampir setiap hari.

Hasil wawancara, subjek pertama mengatakan jika bermain *game online* membuatnya bisa lupa waktu, karena terlalu lama bermain dan juga bisa lupa untuk makan. Menurut subjek kedua, dirinya sering bermalas-malasan jika sudah bermain *game online*, entah malas untuk belajar atau malas jika diminta tolong oleh orang rumah. Subjek ketiga mengatakan jika bermain *game online* menyita waktunya karena *game online* tidak bisa di *pause*, dirinya memilih untuk menyelesaikan ronde permainan di *game onlinenya* dulu baru melakukan tugas lain. Dirinya juga mengatakan saat sudah terlalu lama bermain *game online*, dirinya tidak tahu apa yang terjadi dengan dunia luar karena terlalu lama berada dalam kamar saat *bermain game online*. Ketiga subjek juga mengatakan kalau mereka kadang tidak bisa menahan emosi untuk berkata kasar jika kesal saat sedang bermain *game online*, entah kalah atau jika teman di *game online* bermain dengan buruk.

Berdasarkan latar belakang dan studi pendahuluan yang telah dilakukan ditambah dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang mengatakan jika bermain *game online* dapat berpengaruh terhadap *emotional intelligence*, dan juga karena di wabah covid-19 maka akan semakin banyak remaja yang bermain *game online* karena bosan di rumah, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian pada remaja akhir dengan *game online* yang sedang marak saat ini yaitu PUBG. Sehingga penelitian ini diberi judul “Hubungan Intensitas Bermain *Game Online* PUBG Terhadap *Emotional Intelligence* Pada Remaja Akhir”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik analisis korelasi. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berfokus pada data kuantitatif (angka) yang

telah dikolektif dari prosedur pengukuran yang kemudian diolah dengan metode analisis statistika (Azwar, 2017). Metode kuantitatif dalam penelitian ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui hubungan antara intensitas *game online* terhadap *emotional intelligence* remaja akhir.

Partisipan

Populasi dalam penelitian ini merupakan remaja yang masih berusia 15-18 tahun di Kalimantan Selatan. Tidak diketahui dengan jelas berapa jumlah populasi di dalam penelitian, sehingga jenis samplingnya adalah *purposive sampling*, bagian dari *non probability sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan seleksi khusus (Siyoto & Sodik, 2015). Teknik ini yaitu mengambil subjek penelitian berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti (Cozby & Bates, 2012). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah 15-18 tahun, berdomisili di Kalimantan Selatan dan juga pemain *game online* PUBG.

Pengukuran

Intrumen pada penelitian ini menggunakan metode skala intensitas bermain *Game Online* PUBG, skala *emotional intelligence*, dan *Informed consent*. Skala ini dibuat dengan aspek Horrigan (2002) yaitu frekuensi dan durasi. Untuk metode skala intensitas bermain *Game Online* PUBG disajikan dengan bentuk pernyataan-pernyataan. Bentuk skala ini berupa pilihan ganda dengan 4 pilihan jawaban (a,b,c,d). Untuk skala *emotional intelligence* menggunakan skala *emotional intelligence* berdasarkan aspek – aspek *emotional Intelligence* menurut (Goleman, 2015) yaitu, kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati, keterampilan sosial. Dan untuk *Informed consent* akan diberikan kepada subjek penelitian nanti.

Prosedur

Penelitian ini diproses secara *online*. Hal ini dikarenakan adanya pandemi covid-19. Instrumen penelitian disebarakan melalui link. *Link google form* sebagai media untuk pengambilan data penelitian.

Teknik Analisis Data

Uji validitas kedua variabel menggunakan *professional judgment* kepada para ahli. Seleksi aitem pada skala intensitas bermain *game online* PUBG menggunakan teknik *corrected item-total correlation*. Uji reliabilitas pada skala intensitas bermain *game online* PUBG menggunakan teknik koefisien *Alpha Cronbach*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat hubungan kedua variabel yang dibantu dengan menggunakan program statistik komputer atau SPSS.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada rentang usia 15-18 tahun yang berdomisili di Kalimantan Selatan sebanyak 130 orang, hasil penelitian dikategorikan kedalam 5 kategori, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 1 dan 2.

Berdasarkan hasil kategorisasi pada Tabel 1 dapat diketahui bahwa 16 remaja (20%) memiliki intensitas bermain *Game Online* PUBG dalam kategori rendah, 24 remaja (18,46%) memiliki intensitas bermain *Game Online* PUBG dalam kategori rendah, 31

remaja (23,84%) memiliki intensitas bermain *Game Online* PUBG berkategori sedang, 20 remaja (15,38%) memiliki intensitas bermain *Game Online* PUBG berkategori tinggi, 29 remaja (22,30%) memiliki intensitas bermain *Game Online* PUBG berkategori sangat tinggi.

Berdasarkan hasil kategorisasi pada tabel 2 di atas, didapatkan 9 remaja (6,92%) memiliki *emotional intelligence* dalam kategori sangat rendah, 21 remaja (16,15%) memiliki *emotional intelligence* dalam kategori rendah, 52 remaja (40%) memiliki *emotional intelligence* dalam kategori sedang, 35 remaja (26,92%) memiliki *emotional intelligence* dalam kategori tinggi, 13 remaja (10%) memiliki *emotional intelligence* dalam kategori sangat tinggi.

Pada table 3 nilai signifikan untuk skor skor intensitas bermain *game online* PUBG adalah 0,200 dan nilai signifikan untuk skor *emotional intelligence* 0,200. Berdasarkan nilai signifikansi ini, maka signifikansi seluruh variabel lebih besar dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa populasi data skor intensitas bermain *game online* PUBG dan *emotional intelligence* terdistribusi normal.

Tabel 1. Kategorisasi Intensitas Bermain *Game Online* PUBG

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
Intensitas Bermain <i>Game Online</i> PUBG	$X \leq 21$	Sangat Rendah	26	20%
	$21 < X \leq 27$	Rendah	24	18,46%
	$27 < X \leq 33$	Sedang	31	23,84%
	$33 < X \leq 39$	Tinggi	20	15,38%
	$39 < X$	Sangat Tinggi	29	22,30%

Tabel 2. Distribusi Kategorisasi Data Variabel *Emotional Intelligence*

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
<i>Emotional Intelligence</i>	$X \leq 48$	Sangat Rendah	9	6,92%
	$48 < X \leq 64$	Rendah	21	16,15%
	$64 < X \leq 80$	Sedang	52	40%
	$80 < X \leq 96$	Tinggi	35	26,92%
	$96 < X$	Sangat Tinggi	13	10%

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov ^a		Taraf Signifikansi
	Statistic	df	
Intensitas Bermain Game Online PUBG	0,068	130	0,200*
Emotional Intelligence	0,066	130	0,200*

Tabel 4. Hasil Uji Linearitas

Variabel	F	Taraf Signifikansi
Intensitas Bermain Game Online PUBG	25,484	0,000
Emotional Intelligence		

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi Variabel Intensitas Bermain Game online PUBG dengan Emotional Intelligence

Variabel	r	Taraf Signifikansi	r ²
Intensitas Bermain Game Online PUBG	-0,414	0,000	0,172
Emotional Intelligence			

Berdasarkan hasil uji linearitas di peroleh bahwa adanya variabel intensitas bermain *game online* PUBG dan *emotional intelligence* menunjukkan adanya hubungan yang linear dengan $F = 25,484$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel intensitas bermain *game online* PUBG dan *emotional intelligence*.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hubungan intensitas bermain *game online* PUBG dengan *Emotional Intelligence* memiliki korelasi $r = -0,414$ dari taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut, sehingga hipotesis dapat diterima. Selanjutnya berdasarkan pedoman interpretasi hubungan korelasi Sugiyono ialan sebagai berikut:

(a) 0,00 – 0,119 = sangat rendah, (b) 0,20 – 0,399 = rendah, (c) 0,40 – 0,599 = sedang, (d) 0,60 – 0,799 = kuat dan (e) 0,80 – 1,00 = sangat

kuat

Berdasarkan pedoman interpretasi tersebut, dapat diketahui bahwa nilai $r = -0,414$ yang diperoleh menunjukkan hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *emotional intelligence* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan termasuk dalam kategori sedang. Nilai negatif pada r (-0,414) menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel adalah negatif, sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi *emotional intelligence* maka semakin rendah tingkat intensitas bermain *game online* pubg pada remaja akhir di Kalimantan Selatan, dan sebaliknya. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan arah kedua variabel adalah negatif atau saling berlawanan. Pada penelitian ini juga didapatkan koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,172. Sehingga dapat diartikan bahwa hubungan antara *emotional intelligence* dengan intensitas bermain *game online* adalah sebesar 17,14%, sedangkan

82,86% sisanya adalah variabel-variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini.

PEMBAHASAN

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *emotional intelligence* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan. Berdasarkan uji korelasi *product moment* dari Karl Pearson, diperoleh nilai korelasi sebesar $r = -0,414$ dan signifikansi $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Artinya ada hubungan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *emotional intelligence* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan. Pada penelitian ini didapatkan hasil koefisien bernilai negatif yang artinya arah hubungan kedua variabel adalah berlawanan. Hal ini menunjukkan semakin tingginya intensitas bermain *game online* PUBG maka *emotional intelligence* akan semakin rendah. Sebaliknya, semakin rendah intensitas bermain *game online* PUBG maka *emotional intelligence* akan semakin tinggi. Hasil korelasi pada penelitian ini sebesar $-0,414$, sehingga hasil tersebut berada pada tingkat sedang, yaitu $0,40 - 0,599$, berdasarkan pada pendapat dari Priyatno (2010).

Hasil di atas sesuai dengan pendapat dari Dewi (2014) yang menyatakan bahwa antara intensitas bermain *game online* dengan interaksi sosial berhubungan negatif. Karena Dewi juga berpendapat bahwa interaksi sosial sangat membutuhkan kecerdasan emosi. Individu dengan *emotional intelligence* yang tinggi merasakan, memahami, serta bereaksi dan berinteraksi dengan wajar pada orang lain disekitarnya, sebaliknya jika seseorang dengan tingkat *emotional intelligence* yang rendah, kurang peka merasakan emosi orang lain, dan hal tersebut disebabkan karena intensitas bermain yang sangat tinggi hingga lupa waktu (Horigan, 2002).

Berdasarkan kategorisasi variabel intensitas bermain *game online* PUBG menunjukkan bahwa kategorisasi remaja akhir di Kalimantan Selatan yang dikategorikan sangat rendah 26 remaja (20%), kategori rendah

sebanyak 24 remaja (18,46%), kategori sedang sebanyak 31 remaja (23,84%), kategori tinggi sebanyak 20 remaja (15,38%), dan kategorisasi sangat tinggi sebanyak 29 remaja (22,30%). Hasil ini menunjukkan bahwa remaja akhir di Kalimantan Selatan dalam penelitian ini memiliki intensitas bermain *game online* PUBG yang beragam dan cenderung termasuk dalam kategori sedang atau dapat dikatakan bahwa remaja akhir di Kalimantan Selatan memiliki jumlah jam maupun seringnya mengakses *game online* PUBG masih tergolong normal dan tidak bermasalah, karena sebanyak 81 remaja (62,31%) masih memiliki intensitas bermain *game online* PUBG dengan kategori sedang hingga sangat rendah.

Hasil yang diperoleh di atas sesuai dengan pernyataan Putu, Minarti dan Utami (2014) menyatakan intensitas bermain *game online* pada individu dapat berbeda, intensitas bermain permainan daring yang berbeda dipengaruhi oleh faktor seperti jenis permainan yang digunakan yang mempengaruhi pemain karena *game online* yang baru akan membuat pemain semakin termotivasi untuk memainkannya. Seorang remaja akhir di Kalimantan Selatan tentunya tidak akan terus bermain *game online* PUBG jika tidak diiringi dengan kepuasan psikologi yang remaja akhir tersebut dapatkan. Pengalaman positif dalam permainan video *game* olahraga, seperti mengembangkan keterampilan dan strategi, mengalami sensasi kemenangan dan bersenang-senang dapat berdampak positif pada *emotional intelligence* (Adachi & Willoughby, 2015).

Berdasarkan kategorisasi variabel *emotional intelligence* menunjukkan bahwa kategorisasi remaja akhir di Kalimantan Selatan yang dikategorikan sangat rendah sebanyak 9 remaja (6,92%), kategori rendah sebanyak 21 remaja (16,15%), kategori sedang sebanyak 52 remaja (40%), kategori tinggi sebanyak 35 remaja (26,92%), dan kategorisasi sangat tinggi sebanyak 13 remaja (10%). Hasil ini menunjukkan banyak remaja di Kalimantan Selatan masih memiliki kecerdasan emosi yang baik, data di sini menunjukkan hanya 30 remaja

(23,08%) yang memiliki kecerdasan emosi yang masuk kategori rendah ke bawah. Sedangkan 100 remaja (76,92%) sisanya memiliki kecerdasan emosi yang sedang hingga sangat tinggi.

Berbanding lurus dengan Fatimah (2006) bahwa jikalau remaja memiliki *emotional intelligence* yang tinggi, maka remaja mengendalikan emosi dan hasrat bermainnya dengan baik. Hal ini terbukti dari hubungan yang signifikan namun berlawanan arah antara kedua variabel yang mana memperlihatkan bahwa yg memiliki intensitas bermain *game online* PUBG dan memiliki *emotional intelligence* sebanyak lebih dari 50%.

Faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini terkait *emotional intelligence* seperti penelitian dari Misnawati (2016) memaparkan bahwa apabila ada anak yang dikekang bermain daring, maka anak yang dikekang itu akan menunjukkan sikap negatif hingga diperbolehkan untuk bermain. Seperti halnya orang tua yang tidak mengizinkan anaknya untuk ke warnet (warung internet), anak akan marah karena tidak bisa mengendalikan emosinya. Karena hal itu banyak efek negatif yang muncul akibat tingginya intensitas bermain online, dari kehilangan kontak dengan dunia nyata hingga prestasi dan performa yang buruk dalam akademis. (Mayer, Salovey & Caruso, 2008).

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penelitian ini. Beberapa diantaranya adalah proses pelaksanaan penelitian ini dilakukan saat masa pandemi COVID-19, sehingga peneliti tidak dapat berinteraksi secara langsung dengan partisipan. Kekurangan lainnya yaitu dikarenakan dalam penelitian ini menggunakan 6 kuisioner penelitian dengan jumlah aitem yang cukup banyak. Hal ini dapat menyebabkan subjek merasa bosan dalam proses pengisian kuisioner yang dimana bisa membuat subjek mengisi secara sembarangan ketika sudah merasa bosan di akhir pengisian kuisioner penelitian. Kemudian pengambilan data terhadap remaja akhir di Kalimantan Selatan yang tidak merata pada seluruh kabupaten/kota yang ada di

Kalimantan Selatan, yang mana hanya didominasi oleh remaja yang berdomisili di Kota Banjarmasin, Kota Banjarbaru, dan Kabupaten Banjar. Hal ini cukup memuaskan bagi peneliti mengingat perlu upaya dan *reward* yang layak bagi subjek yang telah bersedia berpartisipasi dalam penelitian ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan atas permasalahan utama penelitian yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain *game online* PUBG dengan *emotional intelligence* pada remaja akhir di Kalimantan Selatan. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online* PUBG maka semakin rendah *emotional intelligence*.

Berdasarkan gambaran umum intensitas bermain *game online* PUBG, rata-rata partisipan berada dalam kategori bermain *game online* PUBG dalam intensitas yang sedang, di mana hal tersebut menunjukkan bahwa partisipan yang menjadi subjek penelitian hanya menggunakan *game online* sebatas untuk memberikan hiburan, menghilangkan penat setelah beraktifitas sehari-hari, dan media untuk menghilangkan stress. Intensitas partisipan dalam bermain *game online* PUBG tidak sampai membuat mereka berada pada tahap kecanduan.

Berdasarkan gambaran umum *emotional intelligence*, rata-rata partisipan berada dalam kategori *emotional intelligence* yang sedang yang berarti bahwa mereka cenderung dapat mengendalikan emosi dan keinginan bermain permainan daring.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo*. 8 (1) : 67-82
- Azwar, S (2017). *Penyusunan skala psikologi*, edisi 2. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2017). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X semarang. *Empati*, 5(3), 478-481.
- Casmini. (2007). *Emotional parenting. dasar-dasar pengasuhan kecerdasan emosi anak*. Yogyakarta: Pilar Media
- Cozby, P.C., & Bates, S. (2012). *Methods in behavioral research*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Debora, B. (2019). Gambaran kecerdasan emosi pada remaja di pulau jawa dan bali. Gambaran kecerdasan emosi pada remaja di pulau jawa dan bali, 12(1), 81-100.
- Dewi, N. P. (2014). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial pada remaja. Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014.
- Effendi, R. (2017). Regulasi diri dalam belajar (self regulated learning) pada remaja yang kecanduan game online. *PSIKOBORNEO*, 2017, 5 (2) : 218-224.
- Fatimah, E. (2006). *Psikologi perkembangan*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Fauzi, A. (2019). Pengaruh game online pubg (player unknown's battle ground) terhadap prestasi belajar peserta didik. *ScienceEdu: Jurnal Pendidikan IPA*, [S.l.], p. 61-66.
- Goleman, D. (2015). *Emotional intelligence: kecerdasan emosional mengapa EI lebih penting daripada IQ*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & behavior*, 7(4), 479-487.
- Han, D. H., Hwang, J. W., & Renshaw, P. F. (2010). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction. *Experimental and clinical psychopharmacology*, 18(4), 297.
- Hurlock, E. B. (2011). *Psikologi perkembangan : suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Jap T, Tiatri S, Jaya ES, & Suteja MS (2013) The development of indonesian online game addiction questionnaire. *PLoS ONE*. 8(4): e61098.
- KBBI, (2020). Kamus besar bahasa indonesia (KBBI). [Online] Available at: <http://kbbi.web.id/pusat>, [Diakses 15 Juli 2020].
- Luthfi, (2019). 30 juta anak millenial gemar bermain game setiap hari. <https://techno.okezone.com/read/2019/03/28/326/2036223/30-juta-anak-milenial-gemar-bermain-game-setiap-hari> (Diakses pada September, 2019).
- Marlina., P. N., Minarti. N. M. A., & Utami. K.C. (2014). Hubungan bermain game online dengan prestasi belajar matematika anak usia sekolah kelas V di sekolah dasar saraswati I denpasar Tahun 2014. *Jurnal Ilmu Keperawatan FK Unud*. 2(3), 1-8.
- Maulidar, Hambali., & Aklima. F.N. (2019). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi belajar siswa di SD Negeri 2 banda aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*. 6(2), 302-310.
- Mauludiyah, R., & Darminto, E. (2020). Pengaruh kontrol diri pada tingkat kecanduan bermain game online peserta didik Smp Negeri 1 tulan sadoarjo. *Jurnal BK UNESA*, 11(4)
- Mayer, J. D., Salovey, P., & Caruso, D. R. (2008). Emotional intelligence: New ability or eclectic traits?. *American psychologist*, 63(6), 503
- Misnawati. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan game online pada siswa-siswi di smp yps (yayasan pendidikan samarinda). *Psikoborneo*, 4 (2), 312-329.
- Mutia, A. (2017). Hubungan kecerdasan emosi dengan kenakalan remaja di SMP PGRI 7 Samarinda. *MOTIVASI*, 5(1), 68-80.
- Nuhan, M. Y. G. (2016). Hubungan intensitas bermain game online dengan prestasi

belajar siswa kelas IV sekolah dasar negeri Jarakan Kabupaten Bantul Yogyakarta. *BASIC EDUCATION*, 5(6), 494-501.

Santrock. (2003). *Adolescence*. Jakarta: Erlangga

Santrock, J. W. (2016). *Adolescence fifteenth edition*. Dallas: University of Texas.

Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.

Triatmojo, D. W. (2019). Kontribusi perilaku game online terhadap motivasi belajar siswa SMA. *Cognicia*, 7(4), 527-538.

Tridhonanto, A. (2010). *Meraih sukses dengan kecerdasan emosional*. Elex Media Komputindo.

Young, K. S. (2006). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*. 355 – 372