

Departemen Ilmu Keperawatan

Fakultas Kedokteran

Universitas Diponegoro

Juni, 2023

ABSTRAK

Risma Fatika Sari

Studi Komparasi : Perbedaan Kecerdasan Emosi Pada Remaja Adiksi *Game Online* Tinggi dan Rendah di SMP N 02 Bantarbolang

Xv + 74 Halaman + 8 Tabel + 2 Gambar + 12 Lampiran

Remaja yang memiliki kecerdasan emosi akan terhindar dari suatu hal yang negatif dimana hal tersebut merugikan diri sendiri maupun orang lain. Kecanduan *game online* masuk ke dalam masalah keperawatan jiwa. Permasalahan kecanduan *game online* merupakan gangguan psikologis yang biasanya terjadi pada anak dan remaja. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis perbedaan kecerdasan emosi pada remaja adiksi *game online* tinggi dan rendah. Metode penelitian yang digunakan yaitu studi komparasi dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian ini yaitu seluruh siswa SMP N 02 Bantarbolang sebanyak 672 siswa. Besar sample yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 277 siswa yang diambil menggunakan teknik *proportionate random sampling*. Responden yang berpartisipasi dalam penelitian adalah siswa yang telah mengoperasikan *game online* selama 6 bulan terakhir. Data diambil menggunakan 2 kuesioner yaitu *game addiction scale* dan *self-schutte emotional intelligence test*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji *independent t test* menunjukkan nilai *P value* sebesar $0,029 < 0,05$ artinya terdapat perbedaan kecerdasan emosi pada siswa adiksi *game online* tinggi dan rendah. Kecerdasan emosi pada remaja adiksi *game online* rendah mampu mengontrol keinginan remaja untuk bermain *game online*. Remaja adiksi *game online* rendah mengatakan bahwa mereka tidak mengalami ketergantungan pada game online baik secara fisik, psikis maupun pikiran. Hal tersebut justru berbanding terbalik pada remaja adiksi *game online* tinggi. Ketergantungan remaja terhadap *game online* dipengaruhi intensitasnya dalam bermain *game online* sehingga memicu munculnya gangguan kesehatan jiwa pada remaja. Agar tercipta kecerdasan emosi yang baik maka perlu diberikan pemahaman tentang pemanfaatan teknologi khususnya *game online* sebagai sarana hiburan.

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

Daftar Pustaka : 72 (2019 - 2023)

Department of Nursing
Faculty of Medicine
Universitas Diponegoro
June, 2023

Risma Fatika Sari

Studi Comparation : Differences in Emotional Intelligence in High and Low Online Game Addiction Adolescents at SMP N 02 Bantarbolang

Xv + 74 Pages + 8 Tables + 2 Pictures + 12 Attachments

ABSTRACT

Adolescents who have emotional intelligence will avoid negative thing where it harms themselves and others. Online game addiction is included in mental nursing problems. The problem of online game addiction is a psychological disorder that usually occurs in children and adolescents. The purpose of this study was to analyze the differences in emotional intelligence in adolescents with high and low online game addiction. The research method used is a comparative study with a quantitative approach. The population of this study was all 672 students of SMP N 02 Bantarbolang. The sample size used in this study was 277 students who were taken using a proportionate random sampling technique. Respondents who participated in the study were students who had operated online games for the past 6 months. Data were collected using 2 questionnaires, namely the game addiction scale and the self-Schutte emotional intelligence test. The data analysis used in this study is the independent t-test which shows a P value of $0.029 < 0.05$, meaning that there are differences in emotional intelligence in high and low online game addiction students. Emotional intelligence in adolescents with low online game addiction can control adolescents' desire to play online games. Adolescents with low online game addiction said that they did not experience dependence on online games either physically, psychologically, or mentally. This is inversely proportional to adolescents with high online game addiction. Teenagers' dependence on online games is influenced by their intensity in playing online games, which triggers the emergence of mental health disorders in adolescents. To create good emotional intelligence, it is necessary to provide an understanding of the use of technology, especially online games as a means of entertainment.

Keywords : Differences, Emotional Intelligence, Online Games, Adolescents
Reference : 72 (2019 – 2023)