

## ABSTRAK

**Mahdina**, 190103040285, *Kontribusi Kecerdasan Emosional Terhadap Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin*. Skripsi, Program Studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin dan Humaniora. Tahun 2025. Pembimbing: Imadduddin, M.A, M.Kes dan Dr Taufik Hidayat, M.Kes., Psikolog

**Kata Kunci:** Kecerdasan Emosional, Kecanduan *Game Online*, Siswa.

Seiring perkembangan zaman, tidak bisa terbantahkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin cepat dan pesat serta penggunaannya dapat dijangkau oleh berbagai lapisan kehidupan dari segala bidang, usia dan tingkat pendidikan. *Game online* adalah teknologi dari pada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu *gameplay*. biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan *multiplayer* Banyaknya siswa yang memainkan game online yang sudah menjadi bagian kegiatan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi kecerdasan Emosional terhadap kecenderungan kecanduan *Game online*.

. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan sampel penelitian sebanyak 161 siswa Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan skala sikap model *Likert* yang di bagikan secara *offline* . Metode yang analisis data yang digunakan pada penelitian ini untuk mengetahui kontribusi masing-masing variabel.

Hasil penelitian ini menunjukkan siswa SMP Negeri 18 Banjarmasin memiliki tingkat Kecerdasan Emosional yang sedang menuju tinggi yakni di angka 68.3%. Sedangkan pada tingkat Kecanduan Game Online yang sedang menuju tinggi yakni di angka 75.2%.Taraf signifikansi variabel Kecerdasan Emosional dengan variabel Kecanduan Game Online sebesar 0,002, hal ini menunjukkan bahwa ada kontribusi yang signifikan antara variabel Kecerdasan Emosional (X) dan variabel Kecanduan Game Online (Y) sebab signifikansi kurang dari 0,05 Korelasi bernilai -0,246 yang mana bernilai negatif, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat Kontribusi negatif yang signifikan antara Kecerdasan Emosional dan variabel Kecanduan Game Online. Dengan nilai  $r$  hitung -0,246 atau -24,6% artinya Kecerdasan Emosional memberikan dampak negatif untuk terbentuknya Kecanduan Game Online yaitu semakin tinggi Kecerdasan Emosional maka akan menurunkan sebesar 24,6% kecanduan terhadap game online, untuk sisa 75,4% adalah dipengaruhi oleh variabel lain.