

## Pengaruh Adiksi Game *Mobile Legend* Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja

Istiqomah Maharani Pasiori<sup>1\*</sup>, Erina Pricilia Ananta<sup>2</sup>, Fhazel Rasenria Endira<sup>3</sup>,  
Muhammad Noval Adrian<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Departemen Psikologi, Fakultas Psikologi dan Kesehatan

E-mail: Istiqomaharani@gmail.com

### ABSTRAK

Kecerdasan emosional penting untuk hubungan dan memengaruhi perilaku dalam interaksi sehari-hari. Namun, kecanduan *game online* dapat merusak kecerdasan emosional. Fenomena kecanduan *game online* ini dapat berdampak negatif terutama pada kecerdasan emosional remaja, karena mereka berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap perubahan emosional dan pengaruh lingkungan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif statistik deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain *Mobile Legends* dengan rentang usia 11–22 tahun. Untuk variabel adiksi game, peneliti menggunakan *Game Addiction Scale-7* (GAS-7) yang dikembangkan oleh Lemmens et al (2009). Sementara untuk kecerdasan emosi, pada penelitian ini menggunakan alat ukur *Assesing Emotional Scale* (AES), yang diciptakan oleh Schute et al. tahun 1998 dan dibangun berdasarkan teori Salovey & Mayer tahun 1990. Berdasarkan hasil uji didapatkan hasil bahwa nilai signifikansi 0,693 yang lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan bahwa tidak terdapat pengaruh antara adiksi *mobile legends* dengan kecerdasan emosi. Koefisien korelasi adalah -0,083, menunjukkan bahwa tidak ada korelasi. Karena koefisien korelasi negatif, maka dapat disimpulkan bahwa ketergantungan yang lebih tinggi terhadap *Mobile Legends* berkorelasi dengan kecerdasan emosional yang lebih rendah.

**Kata kunci:** Adiksi; Kecerdasan Emosi; Remaja

### ABSTRACT

Emotional intelligence is important for relationships and influences behavior in daily interactions. However, online game addiction can damage emotional intelligence. This phenomenon of online game addiction can have a negative impact especially on the emotional intelligence of adolescents, as they are in a phase of development that is vulnerable to emotional changes and environmental influences. This research is a descriptive statistical quantitative research. The subjects in this study were adolescents who actively played *Mobile Legends* with an age range of 11-22 years. For the game addiction variable, researchers used the *Game Addiction Scale-7* (GAS-7) developed by Lemmens et al (2009). While for emotional intelligence, this study uses the *Assesing Emotional Scale* (AES) measuring instrument, which was created by Schute et al. in 1998 and built based on the 1990 Salovey & Mayer theory. Based on the test results, the significance value is 0.693 which is greater than 0.05 so it can be said that there is no influence between *mobile legends* addiction and emotional intelligence. It can be seen that the correlation value is -0.083 which means there is no correlation. Because the correlation value is negative, it can be concluded that the correlation is that the higher the *mobile legends* addiction, the lower the emotional intelligence.

**Kata kunci:** Addiction; Emotional Intelligence; Adolescents

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Salah satu kemajuan teknologi yang paling berpengaruh saat ini adalah perkembangan perangkat *mobile* dan akses internet yang mudah dijangkau. Dengan meluasnya teknologi informasi ini membuat individu dapat memenuhi kebutuhan seperti akses informasi, komunikasi, serta hiburan melalui internet (Demir, Y., & Kumcağız, 2019). Kondisi ini memunculkan banyak *game online* berbasis perangkat seluler yang menarik perhatian di kalangan remaja.

*Game online* merupakan situs yang menawarkan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di tempat berbeda untuk terhubung secara bersamaan melalui

jaringan komunikasi *online*. Salah satu aplikasi *game online* yang banyak dikonsumsi remaja sekarang adalah *Mobile Legends* (Irfan et al, 2022). Di Indonesia sendiri, *game* ini menjadi *game* pertama teratas di *appstore* ataupun *google playstore*. Seperti yang dilansir oleh Liputan 6 pada tanggal 15 oktober 2024, berdasarkan data dari Montoon Indonesia selaku *developer* dan *publisher* *Mobile Legends*, pengguna aktif bulanan *Mobile Legends* di Indonesia mencapai angka 51 juta pemain. Namun, di balik popularitasnya, *Mobile Legends* juga menimbulkan risiko adiksi pada remaja yang dapat berdampak pada perkembangan emosi mereka.

Adiksi *game online* dapat didefinisikan sebagai ketergantungan psikologis terhadap *game online*, yang ditandai dengan perilaku bermain *game* yang kompulsif, bahkan ketika perilaku tersebut berdampak negatif pada kehidupan pribadi, sosial, atau akademis. Kecerdasan emosional penting untuk hubungan dan memengaruhi perilaku dalam interaksi sehari-hari. Namun, kecanduan *game online* dapat merusak kecerdasan emosional. Menurut Goleman (2009), kecerdasan emosional mencakup kemampuan mengelola diri sendiri, bertahan menghadapi masalah, mengontrol emosi, memotivasi diri sendiri, mengatur suasana hati, menunjukkan rasa kasih sayang, dan berhubungan dengan orang lain.

Fenomena kecanduan *game online* ini dapat berdampak negatif terutama pada kecerdasan emosional remaja, karena mereka berada pada fase perkembangan yang rentan terhadap perubahan emosional dan pengaruh lingkungan. Perubahan suasana hati yang cepat dan ekstrem, seperti kemarahan, kesedihan, dan euforia yang hebat, adalah hal yang umum terjadi selama masa pubertas. Ketidakstabilan ini membuat remaja lebih mudah melarikan diri, salah satunya melalui *game online*. Hal tersebut sejalan dengan penelitian terdahulu tentang kecanduan *game online* *Mobile Legends* dan emosi siswa SMAN 3 Batusangkar yang dilakukan oleh Ali Amran et al., (2020) yang menyatakan bahwa *game* *Mobile Legends* memberikan dampak negatif seperti siswa menjadi kurang istirahat hingga jatuh sakit, temperamental, mudah tersinggung, dan mengucapkan kata tidak pantas ketika kalah dalam permainan. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Adiksi *Game* *Mobile Legend* Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja” yang mana permasalahan pada penelitian ini dilakukan pada masalah, fenomena maraknya *game online* *Mobile Legends* pada kalangan remaja, sehingga berdampak pada emosi remaja.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif statistik deskriptif. Subjek pada penelitian ini adalah remaja yang aktif bermain *Mobile Legends* dengan rentang usia 11–22 tahun. Rentang usia ini mencakup masa remaja, yaitu usia 11–12 tahun hingga 18–22 tahun, sebagaimana dijelaskan oleh G. Stanley Hall (dalam Santrock, 2012). Seseorang dapat dikategorikan mengalami kecanduan ringan terhadap *game online* jika bermain setiap hari selama sekitar 30 menit, dengan pola hidup yang mulai tidak teratur serta menunjukkan kemalasan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Pratama et al., 2019).

Untuk variabel adiksi *game*, peneliti menggunakan *Game Addiction Scale-7* (GAS-7) yang dikembangkan oleh Lemmens et al (2009). Sementara untuk kecerdasan emosi, pada penelitian ini menggunakan alat ukur *Assesing Emotional Scale* (AES), yang diciptakan oleh Schute et al. tahun 1998 dan dibangun berdasarkan teori Salovey & Mayer tahun 1990. Modifikasi alat ukur terjadi dengan mengubah pilihan jawaban, yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS), dan sangat tidak sesuai (STS). Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan uji *Spearman* yang digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh adiksi *game online* terhadap kecerdasan emosional pada remaja. Uji asumsi menggunakan uji normalitas, linieritas dan hipotesis. Uji tersebut akan diolah menggunakan SPSS 20.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Analisis Data**

Sebelum menganalisis data, peneliti terlebih dahulu menguji normalitas dan linieritas data. Uji normalitas dilaksanakan melalui *One Sample Kolgomorov-Smirnov Test*.

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data berdistribusi secara normal. Jika nilai signifikansi besar dari 0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi normal dan jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dapat dikatakan berdistribusi tidak normal.

**Tabel 1** Hasil Uji Normalitas

|                               | Signifikansi |
|-------------------------------|--------------|
| One Sample Kolgomorov-Smirnov | 0,66         |

Dari tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi sebesar 0,66 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi dengan normal.

### Uji Linieritas

Uji linieritas digunakan untuk melihat pengaruh antara variable bebas dan variable terikat. Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka data dapat dikatakan linier.

**Tabel 2** Hasil Uji Linieritas

|             | Deviation from Linearity | Signifikansi |
|-------------|--------------------------|--------------|
| EQ * Adiksi | 1.397                    | 0,340        |

Berdasarkan data tabel diatas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi adalah 0,340 sehingga data dapat dikatakan tidak linier. Sehingga untuk uji hipotesis menggunakan uji non parametrik dengan uji *Spearman*.

### Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk melihat besarnya pengaruh variable bebas terhadap variable terikat. Hasil analisis dengan menggunakan SPSS Version 20 untuk uji *Spearman* adalah sebagai berikut:

**Tabel 3** Hasil Uji Hipotesis

|                | Correlation Coefficient | Asymp. Sig (2 Tailed) |
|----------------|-------------------------|-----------------------|
| Spearman's rho | -0.083                  | 0,693                 |

Dari data pada tabel tersebut, nilai signifikansi sebesar 0.693 yang lebih besar dari 0.05 menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh antara kecanduan *Mobile Legends* dengan kecerdasan emosional. Nilai korelasi sebesar 0,083 menunjukkan bahwa tidak ada korelasi, hal tersebut sesuai dengan pedoman korelasi. Hasil koefisien korelasi juga bernilai negatif, yang berarti ketika satu variabel tinggi, maka variabel yang lain rendah. Dari sini, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi antara ketergantungan yang lebih tinggi terhadap *Mobile Legends* dengan kecerdasan emosional yang lebih rendah.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil uji hipotesis, adiksi *game mobile legends* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional remaja. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa, meskipun ada kemungkinan hubungan antara adiksi game dan kecerdasan emosional, hubungan tersebut tidak dapat dianggap signifikan dalam penelitian ini. Nilai signifikansi yang tinggi juga menunjukkan bahwa perubahan pada kecerdasan emosional remaja tidak dipengaruhi oleh adiksi *game Mobile Legends*. Hal ini mengindikasikan bahwa kecerdasan emosional remaja kemungkinan besar dipengaruhi oleh berbagai faktor lain, seperti faktor internal yang muncul dari dalam diri seseorang, seperti kondisi psikologis dan fisik. Selain itu, ada faktor eksternal yang mempengaruhi seseorang dari luar, seperti keluarga, kondisi lingkungan, dan faktor pendidikan (Mukhlisa et al, 2024).

Salah satu aspek penting dari analisis ini adalah hasil uji linieritas, yang menunjukkan bahwa hubungan antara tingkat adiksi *Mobile Legends* dan kecerdasan emosional tidak linier dengan kata lain, meskipun ada perbedaan dalam tingkat adiksi terhadap game, hubungan antara tingkat adiksi dan kecerdasan emosional tidak mengikuti pola linier yang jelas. Uji linieritas yang tidak signifikan juga menunjukkan bahwa perubahan dalam tingkat adiksi game tidak menghasilkan perubahan yang konsisten dalam kecerdasan emosional. Penelitian sebelumnya oleh Ali Amran (2020) telah

menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki dampak negatif pada emosi dan psikologis siswa. Siswa yang kecanduan game online cenderung tidak beristirahat, merasa lelah, dan bahkan jatuh sakit. Mereka juga sering merasa marah, sakit hati, dan menggunakan kata-kata kotor ketika mereka kalah atau gagal memenangkan tantangan *game online*. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dan kecanduan *game online*.

Hasil pemeriksaan korelasi menunjukkan nilai  $-0,083$ . Nilai ini termasuk dalam kategori korelasi yang sangat lemah dan sangat rendah, menurut pedoman interpretasi korelasi. Menurut korelasi ini, tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dan adiksi *game Mobile Legends* yang artinya kemampuan remaja untuk mengendalikan dan memahami emosi mereka tidak sebanding dengan adiksi terhadap game. Walaupun ditemukan adanya korelasi negatif, yaitu semakin meningkatnya tingkat adiksi terhadap *game Mobile Legends* cenderung diikuti oleh penurunan kecerdasan emosional, nilai korelasi yang sangat rendah ini mengindikasikan bahwa tidak ada hubungan sebab-akibat yang signifikan antara kedua variabel tersebut.

Meskipun ada kecenderungan bahwa adiksi game dapat mengganggu perkembangan kecerdasan emosional, hubungan ini tetap sangat lemah. Memungkinkan adanya faktor lain yang memengaruhi kedua variabel ini, seperti faktor sosial, psikologis, atau lingkungan keluarga; remaja dengan kecerdasan emosional yang rendah mungkin lebih rentan terhadap kecanduan game. Selain itu, mungkin ada faktor lain yang lebih dominan yang menyebabkan korelasi negatif antara kedua variabel ini ditemukan. Dalam studi yang dilakukan oleh Septiani dan Kurniawan (2020), ditemukan bahwa menghabiskan terlalu banyak waktu untuk bermain *game online* dapat mengurangi kemampuan remaja untuk berinteraksi sosial dan meningkatkan kecerdasan emosional mereka. Namun, penelitian yang dilakukan oleh Rini (2021) menemukan hubungan yang signifikan antara waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dan kecerdasan emosional.

Selain itu, penelitian oleh Hartanto dan Pramudito (2021) menunjukkan bahwa hasil penelitian berbeda tergantung pada jenis game yang dimainkan oleh remaja dan konteks sosial di mana mereka berada. Studi mereka menunjukkan bahwa game kompetitif seperti *Mobile Legends* dapat menyebabkan kecanduan, tetapi itu tidak selalu mengganggu kecerdasan emosional remaja yang tetap menjalin hubungan sosial yang sehat di luar game. Secara keseluruhan, variabel-variabel lain yang belum teridentifikasi, seperti perbedaan dalam konteks sosial atau faktor pribadi remaja yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional dan tingkat adiksi terhadap game, mungkin memengaruhi hasil penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Maka penelitian ini menunjukkan bahwa adiksi game bukan satu-satunya komponen yang memengaruhi kecerdasan emosional remaja. Oleh karena itu, penting untuk mempertimbangkan komponen lain, seperti pengaruh teman sebaya, pendidikan emosional yang diberikan sekolah, dan interaksi keluarga, dalam mempengaruhi perkembangan kecerdasan emosional remaja. Penelitian lebih mendalam diperlukan untuk memahami faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hubungan antara adiksi game dan kecerdasan emosional

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **Kesimpulan**

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa ada sedikit korelasi antara kecerdasan emosional remaja dan adiksi *game Mobile Legends*. Meskipun ditemukan korelasi negatif yang lemah, hasilnya tidak cukup untuk mendukung hubungan sebab-akibat kedua variabel. Akibatnya, penelitian selanjutnya harus mempertimbangkan faktor lain yang lebih berpengaruh terhadap kecerdasan emosional remaja, seperti faktor sosial, lingkungan keluarga, dan dukungan emosional. Penelitian yang lebih mendalam yang melibatkan lebih banyak variabel dapat memberikan gambaran yang lebih baik tentang hubungan antara adiksi game dan kecerdasan emosional remaja.

### **Saran**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intervensi yang bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan emosional remaja tidak hanya berfokus pada menghabiskan lebih sedikit waktu bermain *game Mobile Legends*. Sebaliknya, intervensi yang lebih komprehensif, yang melibatkan pembelajaran keterampilan sosial, peningkatan kemampuan mengelola emosi, dan memberikan

dukungan sosial yang kuat dari teman dan keluarga, mungkin lebih efektif dalam meningkatkan kecerdasan emosional remaja.

Faktor-faktor seperti psikologis dan sosial yang lebih mendalam, durasi permainan, dan jenis permainan yang dimainkan semuanya harus diperiksa untuk penelitian lanjutan. Penelitian lebih lanjut juga bisa mencakup pendekatan jangka panjang yang melihat bagaimana kecanduan *game online* berkembang seiring waktu dan dampaknya terhadap perkembangan emosional remaja dalam jangka panjang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amran, Ali, et al. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa Sman3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, vol. 2, no. 4, pp. 1118-1130, doi:10.24036/patriot.v2i4.733.
- Demir, Y., & Kumcağız, H. (2019). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığının farklı değişkenler açısından incelenmesi \*Investigating the effects of several variables on university students' social media addiction. *Türk P İko Ojik İsm R Hberlik Dergis*, 9(52), 23– 42. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tpdrd/issue/44557/550132>
- Dillman, D. A., Smyth, J. D., & Christian, L. M. (2014). Internet, phone, mail, and mixed mode surveys: The tailored design method (4th ed.). John Wiley & Sons Inc.
- Goleman, D. (2009). Kecerdasan Emosional: Mengapa EI lebih penting daripada IQ. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hartanto, W., & Pramudito, D. (2021). Peran sosial dalam mengurangi dampak kecanduan game terhadap kecerdasan emosional remaja. *Jurnal Psikologi Sosial dan Pendidikan*, 14(2), 102-115.
- Irfan, I., & Azmin, N. (2022). Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di Kecamatan Sape. *PEDAGOGOS: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 8-11.
- Lemmens, J. S., et al. (2015). The Internet Gaming Disorder Scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567-578.
- Mukhlisa, P., Yohenda, S., Yanti, U., & Yarni, L. (2024). Kecerdasan Emosional/Emotional Intelligence (EQ). *Atmosfer: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Budaya, Dan Sosial Humaniora*, 2(1), 115-127.
- Pratama, R. A., Widiyanti, E., & Hendrawati. (2019). Gambaran Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Pajajaran Psdku Garut. 6(3), 1–19.
- Rini, P. (2021). Analisis pengaruh waktu bermain game terhadap kecerdasan emosional remaja. *Jurnal Psikologi dan Perilaku*, 15(3), 212-224.
- Santrock, J. W. (2012). Perkembangan Anak (Edisi ke-13). Jakarta: Erlangga.
- Schutte, N. S., Malouff, J. M., Hall, L. E., Haggerty, D. J., Cooper, J. T., Golden, C. J., & Dornheim, L. (1998). Development and validation of a measure of emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 25(2), 167–177. [https://doi.org/10.1016/S0191-8869\(98\)00001-4](https://doi.org/10.1016/S0191-8869(98)00001-4)
- Septiani, D., & Kurniawan, H. (2020). Dampak adiksi game terhadap perkembangan sosial dan emosional remaja. *Jurnal Pendidikan dan Psikologi*, 12(1), 98-108.
- Tim Lifestyle. (2024). Pemain Game di Indonesia Makin Meningkat, Mobile Legends Bang Bang Jadi Mobile Game Terpopuler. *Liputan 6*. <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5749764/pemain-game-di-indonesia-makin-meningkat-mobile-legends-bang-bang-jadi-mobile-game-terpopuler>.