



---

## PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA

Putri Yuliana<sup>1</sup>, Titik Haryati<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

---

### History Article

---

#### *Article history:*

Received July 10, 2023

Approved August 23, 2023

---

#### *Keywords:*

*Addiction, Emotional Intelligence,*

#### ABSTRACT

*This research was conducted with the aim of examining the Effect of Mobile Legend Online Game Addiction on the Emotional Intelligence of Students of SMAN 44 Jakarta. The Mobile Legend Online Game was chosen because it is considered to have a significant influence on students' emotional intelligence in the ever-developing digital technology era. The population of this study were students of class XI at SMAN 44 Jakarta as subjects in this study, with a total of 68 students divided into 6 classes (3 classes XI IPS and 3 classes XI MIPA), each class consisting of 36 students. The research sample was taken using purposive sampling technique and using observation and questionnaires as data collection tools. The results showed that there was a significant influence between online legend mobile game addiction and students' emotional intelligence. This can be seen from the results of statistical calculations, where the Fcount value of 15,328 exceeds the Ftable of 3.98 with a significance level of  $0.001 < 0.05$ . based on the established criteria, Ha's hypothesis which states addiction to online mobile legend games has an influence on emotional intelligence is accepted. The mobile legend online game addiction variable has an influence of 1.88%, while other factors not included in the research model can also affect emotional intelligence.*

#### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meneliti Pengaruh Adiksi Game Online Mobile Legend Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SMAN 44 Jakarta. Game Online Mobile Legend dipilih karena dianggap memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa di era teknologi digital yang terus berkembang. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMAN 44 Jakarta sebagai subjek dalam penelitian ini, dengan total 68 siswa yang terbagi dalam 6 kelas (3 kelas XI IPS dan 3 Kelas XI MIPA), setiap kelas terdiri dari 36 siswa. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik purposive sampling dan menggunakan

---

observasi dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara adiksi *game online mobile legend* dan kecerdasan emosional siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik, dimana nilai F-hitung sebesar 15.328 melebihi F-tabel sebesar 3.98 dengan tingkat signifikansi  $0.001 < 0.05$ . berdasarkan kriteria yang ditetapkan, hipotesis  $H_a$  yang menyatakan adiksi *game online mobile legend* memiliki pengaruh terhadap kecerdasan emosional diterima. Variabel adiksi *game online mobile legend* memiliki pengaruh sebesar 1.88%, sedangkan faktor lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian juga dapat memengaruhi kecerdasan emosional..

---

© 2023 Jurnal Ilmiah Global Education

---

\*Corresponding author email: [ptryuliana29@gmail.com](mailto:ptryuliana29@gmail.com)

---

## PENDAHULUAN

Pada era teknologi komunikasi yang semakin maju, internet dan aplikasi telah memberikan kemudahan dalam bertukar informasi dan melakukan aktivitas melalui internet. *Game Online*, seperti *Mobile Legend* (ML), menjadi salah satu permainan populer di kalangan remaja sebagai pelarian dari kebosanan sehari-hari. Pemain *game online* menetapkan tujuan untuk mencapai hasil yang diinginkan sebelum memulai bermain. MOBA, seperti *Mobile Legend*, merupakan salah satu genre *game* yang paling populer di kalangan remaja saat ini (Rosyidi, & Suparlan, 2021).

*Mobile Legends* menarik perhatian pemain karena pemain dapat mengubah tampilan karakter di dalam *game*, serta membuat tim yang sempurna untuk mengalahkan lawan. Namun, penggunaan *game online* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang dapat berdampak negatif pada kesehatan mental pemain, seperti stres, tekanan psikologis, dan perubahan emosional. Anak-anak lebih rentan terhadap kecanduan *game online*, yang dapat mengganggu aktivitas sehari-hari, mengabaikan panggilan orang tua, dan meningkatkan tingkat emosi yang lebih tinggi terhadap lingkungan sekitar.

Para *gamers*, termasuk remaja dan orang dewasa, sering kali bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi demi kemenangan dan skor tinggi. Mereka cenderung terus menerus bermain tanpa henti dan menghindari gangguan dari lingkungan sekitar. Fenomena kecanduan *game online* ini dapat berdampak buruk terutama pada aspek kecerdasan emosional remaja yang rentan dalam membedakan hal yang baik dan buruk. Banyak remaja yang mengikuti tren ini karena ketersediaan perangkat dan komputer pribadi yang semakin meluas di kalangan mereka. Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa anak-anak, remaja dan orang dewasa semua tertarik pada *game online*. Meskipun bermain *game online* sebagai hiburan adalah hal yang wajar, sulit bagi pengguna untuk mengontrol kebiasaannya, dan bermain dalam waktu yang sangat lama dapat mempengaruhi aspek kecerdasan emosional seorang *gamer*.

Kecanduan *game online* di kalangan remaja merupakan fenomena yang sudah lama terjadi di Indonesia. Remaja menganggap bermain *game online* sebagai hiburan yang mudah dan ringan, dan mereka menghabiskan waktu luang dengan bermain *game online* bersama. Adiksi *game online* ditandai dengan kecenderungan pemain untuk bermain secara berlebihan dan dapat menimbulkan dampak negatif. Pada pemain yang kecanduan cenderung tidak dapat mengontrol penggunaan internet mereka dengan baik, mengabaikan kehidupan sehari-hari, berbohong tentang waktu bermain, dan kurang mampu mengintegritaskan aktivitas *online* ke dalam rutinitas sehari-hari. Ketika kalah dalam permainan, remaja mudah marah, emosional dan menunjukkan perilaku yang tidak baik seperti berteriak keras dan berkata kasar. *Game online* berdampak negatif pada aspek emosional remaja, menyebabkan mereka kehilangan kendali, mudah marah dan memiliki kecerdasan emosional yang tidak stabil. Kebiasaan buruk ini dapat merusak karakter remaja dan mempengaruhi stabilitas emosional mereka.

Kecerdasan emosional, menurut Goleman (2009), melibatkan kemampuan mengelola diri sendiri, menghadapi masalah dengan sabar, mengendalikan dorongan emosi, memotivasi diri sendiri, mengatur suasana hati, berempati, dan membangun hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional penting dalam hubungan dengan orang lain. Kecerdasan emosional penting dalam hubungan antar manusia dan mempengaruhi perilaku interaksi sehari-hari. Namun, kecanduan *game online* dapat mempengaruhi kecerdasan emosional seseorang. Keterlibatan yang tinggi dalam dunia maya dapat mengurangi kecerdasan emosional. Kecanduan bermain *game online Mobile Legend* dapat mempengaruhi emosi individu, khususnya menghasilkan emosi negatif. Kecanduan tersebut juga dapat menyebabkan individu menarik diri dari pergaulan sosial, menjadi kurang peka terhadap lingkungan sekitar dan membentuk kepribadian sosial yang menghambat kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Penggunaan kata adiksi lebih tepat digunakan pada kecanduan. (Young,2017) Mendefinisikan adiksi telah mengalami pergeseran arti dengan mencakup sejumlah perilaku seperti bermain *game*, makan berlebihan, olahraga, hubungan percintaan, dan menonton televisi. Masa remaja sering kali dihadapkan pada masalah-masalah karena ketidakstabilan emosi. Intensitas bermain *game online* yang tinggi dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa, termasuk persepsi mereka terhadap lingkungan sekitar. Kecanduan *game online*, seperti bermain *Mobile Legend*, memiliki efek negatif pada kecerdasan emosional pemain. Kecanduan ditandai oleh dorongan tak terkendali, kehilangan kontrol, dan terus menggunakan meskipun menyebabkan masalah. Penggunaan istilah “adiksi” lebih sesuai untuk menggambarkan kondisi kecanduan ini. Studi yang dilakukan di Amerika oleh Gentile (2009) menunjukkan bahwa sekitar 5% remaja usia 8-18 tahun menunjukan gejala kecanduan *game online* yang mengarah pada perilaku obsesif, terutama pada aspek emosional remaja. Sebuah studi oleh His dan Shu (2008) menemukan bahwa 60% responden bermain *game online* setiap, dengan sekitar 33% bermain lebih dari 3 jam sekaligus.

Penelitian terdahulu oleh Ali Amran (2020) menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat memberikan dampak negatif pada emosi sensoris dan emosi psikis siswa. Siswa yang kecanduan *game online* cenderung kurang istirahat, merasa lelah, dan bahkan jatuh sakit. Mereka juga sering kali mengalami kemarahan, perasaan sakit hati, dan menggunakan bahasa yang kasar ketika kalah atau gagal dalam memenangkan tantangan dalam *game online* tersebut. Namun, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* tersebut. Penelitian terdahulu oleh (Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indraw) menemukan bahwa hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain *game online*, dimana peningkatan kecerdasan emosional berhubungan dengan penurunan intensitas bermain *game online*. Namun, penelitian mengenai hubungan antara kecerdasan emosional dan adiksi *game online* pada remaja masih terbatas, dan hasil penelitian terdahulu cenderung beragam. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut diperlukan, terutama pada remaja akhir yang sedang mengalami masa transisi ke masa dewasa, untuk memahami pengaruh adiksi *game online* terhadap kecerdasan emosional secara lebih mendalam. Maka peneliti tertarik untuk meneliti : ”Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legend* terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI SMAN 44 Jakarta”.

## METODE

Metode penelitian kuantitatif korelasional digunakan untuk penelitian ini, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman mengenai apakah ada tidaknya pengaruh antara dua variabel. Metode penelitian korelasional dicirikan oleh fakta bahwa itu tidak membutuhkan banyak subyek. Jumlah populasi penelitian ini secara keseluruhan adalah 216 siswa kelas XI SMAN 44 Jakarta, siswa kelas XI SMAN 44 Jakarta menjadi sampel pada penelitian ini.

Sugiyono (2010) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sedangkan menurut Yusuf (2018) sampel adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 68 siswa. Dengan demikian, besar sampel SMAN 44 Jakarta sebanyak 68 siswa dengan menggunakan teknik pengambilan sampel berdasarkan suatu karakteristik yang

sesuai dengan penelitian. Perhitungan yang dilakukan dalam penentuan jumlah sampel di setiap kelas dilaksanakan melalui angket sederhana untuk menentukan sampel penelitian.

Jenis instrumen pada penelitian ini adalah instrumen angket atau kuesioner, dimana skala likert mencakup skala adiksi *game online Mobile Legend* serta kecerdasan emosional. Penelitian ini dilakukan melalui metode analisis deskriptif kuantitatif.

Untuk mengumpulkan informasi untuk penelitian ini, peneliti mengisi kuesioner. Metodologi survei yang digunakan dalam penelitian ini diperhitungkan melalui skala likert karena lebih menggambarkan konteksnya. Pernyataan yang tersedia adalah bersifat *favorable* dan *unfavorable* serta memiliki 4 (empat) alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Menurut (Sugiyono, 2010) skala merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Skala merupakan salah satu alat instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data dengan cara memberi sejumlah pernyataan tertulis kepada responden.

Analisis data yang dilakukan untuk Pemeriksaan pretest pada hasil studi ini dapat dianalisis dengan menggunakan metode statistik termasuk mean, median, modus, standart deviasi, dan perhitungan persentase. Dalam penelitian ini . data pada variabel dianalisis dengan menggunakan statistik, dan hasilnya digunakan untuk menguji hipotesis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Kecerdasan Emosional

Data penelitian mengenai kecerdasan emosional telah didapatkan berdasarkan jawaban siswa kelas XI SMAN 44 Jakarta berdasarkan 30 item pernyataan pada skala likert dengan skor 1-4. Berikut tabel data deskriptif kecerdasan emosional pada tabel 1

**Tabel 1.** *Deskriptif Data Kecerdasan Emosional*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ADIKSI	68	57	112	90.31	15.782
KECERDASAN_EMOSIONAL	68	54	119	89.22	14.629
Valid N (listwise)	68				

Berdasarkan Tabel 1, diketahui nilai minimum adalah 54. Nilai maximum adalah 119. Diketahui juga nilai rata-ratanya yaitu 89.22 dan Standard deviasi atau standar deviasinya adalah 14.629. berdasarkan data tersebut diperoleh nilai klasifikasi rendah, sedang dan tinggi di tabel 4.2

**Tabel 2.** *Kategori Kecerdasan Emosional*

Kategorisasi	Rumus	Hasil
Tinggi	$X > Mean + 1 SD$	$X > 104$
Sedang	$Mean - 1 SD < X < Mean + 1 SD$	$74 < X < 104$
Rendah	$X < Mean - 1 SD$	$X < 74$

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa kecerdasan emosional tergolong tinggi jika memiliki skor 104 atau lebih; tergolong sedang jika memiliki skor di atas 74 dan di bawah 104; dan tergolong rendah jika memiliki nilai 74 atau kurang. Penyajian hasil data tersebut berdasarkan klasifikasi di Tabel 3.

**Table 3.** Hasil Kategorisasi Data Kecerdasan Emosional



**2. Adiksi Game Online Mobile Legend**

Berdasarkan data penelitian mengenai adiksi *game online mobile legend* yang diperoleh berdasarkan jawaban siswa kelas XI SMAN 44 Jakarta dengan 28 item pernyataan pada skala likert dengan skor 1 – 4. Berikut tabel penjelasan pada tabel 5.

**Tabel 4.** Deskriptif Data Adiksi Game Online Mobile Legend

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
ADIKSI	68	57	112	90.31	15.782
KECERDASAN_EMOSIONAL	68	54	119	89.22	14.629
Valid N (listwise)	68				

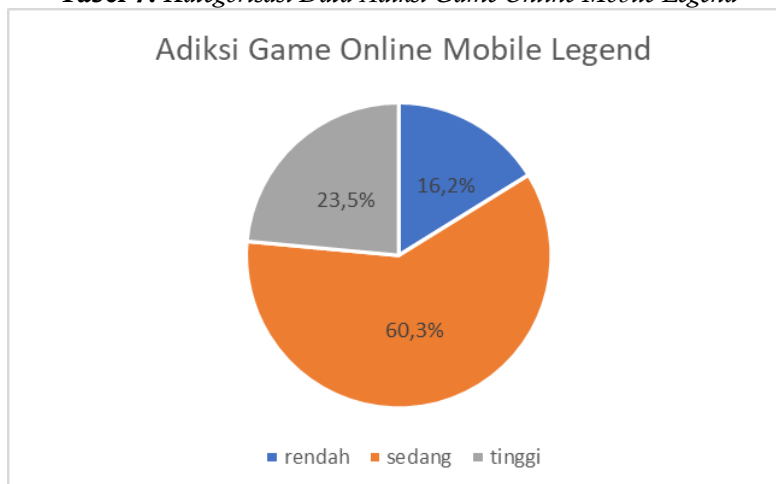
Berdasarkan Tabel 5 diketahui nilai minimum adalah 57. Nilai maksimum adalah 112. Nilai rata-rata yaitu 90.31 serta nilai Standard deviasi atau simpangan baku adalah 15.782. dari data tersebut didapatkan nilai klasifikasi tinggi, sedang dan rendah terdapat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Kategorisasi Adiksi Gama Online Mobile Legend

Kategorisasi	Rumus	Hasil
Tinggi	$X > Mean + 1 SD$	$X > 106$
Sedang	$Mean - 1 SD < X < Mean + 1 SD$	$74 < X < 106$
Rendah	$X < Mean - 1 SD$	$X < 74$

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat apabila Adiksi *game online mobile legend* tergolong tinggi jika mendapat nilai 106 atau lebih; tergolong sedang jika skornya di atas 74 dan di bawah 106; dan tergolong rendah apabila skornya di bawah 74. Penyajian hasil yang diperoleh berdasarkan klasifikasi tersebut dapat terlihat dalam Tabel 7.

**Tabel 7.** Kategorisasi Data Adiksi Game Online Mobile Legend



Untuk mengetahui apakah adiksi *game online mobile legend* memberikan pengaruh signifikan kepada kecerdasan emosional, perlu dilaksanakan pengujian prasyarat melalui pengujian normalitas dan linearitas, yang dilanjutkan dengan pengujian hipotesis dalam rangka mengetahui apakah adiksi *game online mobile legend* memberikan dampak signifikan kepada kecerdasan emosional. Berikut hasil yang disajikan dalam bentuk tabel di bawah ini :

**Tabel 8.** Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Unstandardized Residual	
N		68	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	13.17815001	
Most Extreme Differences	Absolute	.059	
	Positive	.041	
	Negative	-.059	
Test Statistic		.059	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.200 <sup>d</sup>	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>	Sig.	.803	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.793
		Upper Bound	.813

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa adiksi *Game Online* dan Kecerdasan Emosional memiliki distribusi normal karena memiliki nilai signifikansi 0.200 lebih besar dari 0.05.

**Table 9.** Uji Linearitas

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KECERDASAN_E	Between	(Combined)	9292.125	43	216.096	1.028	.483
MOSIONAL *	Groups	Linearity	2702.227	1	2702.227	12.854	.001
ADIKSI		Deviation from Linearity	6589.897	42	156.902	.746	.801
Within Groups			5045.567	24	210.232		
Total			14337.691	67			

Berdasarkan hasil uji linearitas pada "Anova Tabel" diatas diketahui bahwa nilai Sig. *Deviation From Linearity* antara Adiksi *Game Online Mobile Legend* dan Kecerdasan Emosional sebesar 0.001 karena nilai Sig 0.001 < 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa hubungan variable tersebut linear.

**Table 10.** Hasil Uji Analisis Regresi Linear Sederhana  
ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2702.227	1	2702.227	15.328	.000 <sup>b</sup>
	Residual	11635.464	66	176.295		
	Total	14337.691	67			

a. Dependent Variable: KECERDASAN\_EMOSIONAL

b. Predictors: (Constant), ADIKSI

Berdasarkan hasil data diperoleh nilai F-hitung = 15.328 Sedangkan F-tabel = F (n-k) = F (68-1) = 67 jadi hasil dari F-tabel sebesar = 3.98 hasil pengujian simultan diperoleh nilai F-hitung 21.825 > F-tabel 3.98 dan nilai signifikansi = 0.001 < 0.05 adapun kriteria H<sup>a</sup> diterima jika F-hitung > F-tabel dengan nilai 15.328 > 3.98

Maka, hasil uji regresi sederhana ini dapat diartikan bahwa Ha yang menyatakan terdapat pengaruh adiksi *game online mobile legend* terhadap kecerdasan emosional Ha diterima.

### B. Pembahasan

Hasil pengujian berdasarkan dari kuesioner yang telah diisi oleh para responden dengan hasil pengolahan data menunjukkan Variabel Kecerdasan Emosi Siswa di atas berada pada kategori "Rendah" sebanyak 11 siswa (14,7%), pada kategori "Sedang" sebanyak 44 siswa (66,2%), dan pada kategori "Tinggi" sebanyak 13 siswa (19,1%). Variabel *Adiksi Game Online Mobile Legend* di atas berada pada kategori "Rendah" sebanyak 12 siswa (16,2%), pada kategori "Sedang" sebanyak 41 siswa (60,3%), pada kategori "Tinggi" sebanyak 16 siswa (23,5%).

Analisis hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh *Adiksi Game Online Mobile Legend* terhadap Kecerdasan Emosional siswa SMAN 44 Jakarta. Hasil ini dapat dilihat dari hasil uji statistik yang memperoleh nilai F-hitung 15.328 lebih besar dari nilai F-tabel (15.328 > 3.98) dengan signifikan sebesar 0.001 lebih kecil dari 0.05 (0.001 < 0.05) dengan demikian dapat disimpulkan bahwa variabel *adiksi game online mobile legend* berpengaruh terhadap variabel kecerdasan emosional untuk siswa dikelas XI SMAN 44 Jakarta.

Berdasarkan data penelitian yang telah diolah peneliti, terdapat pengaruh dan signifikan dari variabel *adiksi game online mobile legend* terhadap kecerdasan emosional siswa kelas XI SMAN 44 Jakarta. Hal ini ditunjukkan dari nilai Rhitung > Rtabel yaitu 0.434 > 0,2335.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMAN 44 Jakarta, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang kuat antara adiksi *game online mobile legend* dengan kecerdasan emosional siswa SMAN 44 Jakarta. Hasil Analisa data dengan menggunakan teknik korelasi Product Moment diperoleh angka koefisien korelasi atau Pearson Correlation sebesar 0,437 dengan taraf signifikansi 5%. Hubungan tersebut termasuk ke dalam kategori kuat. Artinya, semakin tinggi adiksi *game onlie mobile legend* semakin rendah kecerdasan emosionalnya. Begitu juga sebaliknya semakin rendah adiksinya maka semakin tinggi kecerdasan emosionalnya.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat *adiksi game online mobile legend* Sman 44 Jakarta dalam kategori sedang. Hal ini berdasarkan dari hasil 68 siswa yang telah mengisi kuesioner skala adiksi *game online*. Dimana sebanyak 11 siswa dengan persentase 16,2% memiliki tingkat adiksi *game online* rendah. Sedangkan 41 siswa dengan persentase 60,3% memiliki tingkat adiksi *game online* sedang, dan 16 siswa dengan persentase 23,5% memiliki tingkat adiksi *game online* yang tinggi.

Sedangkan pada variabel kecerdasan emosional siswa kelas XI SMAN 44 Jakarta dalam kategori sedang. Hasil ini berdasarkan hasil dari 68 siswa yang telah mengisi kuesioner skala kecerdasan emosional. Sebanyak 10 siswa dengan persentase 14,7 % memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah. Sedangkan 45 siswa dengan persentase 66,2% memiliki tingkat kecerdasan emosional sedang. Dan sebanyak 13 siswa dengan persentase 19,1% memiliki tingkat kecerdasan emosional tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anantyo Adhi, R. P., & Sri Indrawati, E. (2017). HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN INTENSI AGRESI PADA SISWA KELAS XI SMK X SEMARANG (Vol. 6, Issue 1).
- Andoko Ageng Setyawan, Dumoro Simbolon, Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar, (JPPM Vol. 11 No.1 (2018).
- Arikunto, Suharsimi, 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi revisi VI, Cetakan ke 13, PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., Yenes, R., Pendidikan, S., & Olahraga, K. (2020). KECANDUAN *GAME ONLINE* MOBILE LEGENDS DAN EMOSI SISWA SMAN 3 BATUSANGKAR. Jurnal Patriot, 2(4).
- Andy Chandra, “ Hubungan antara Kecerdasan Emosi dengan Motivasi Belajar Pada Mahasiswa”, Jurnal Psikologi Konseling, Vol. 10, No. 1, (Juni 2017).
- Daniel Golman, (2017)., “Kecerdasan Emosional”. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Desmita,. (2017) Psikologi Perkembangan. Bandung : PT Remaja Rosdakarya  
<https://sains.kompas.com/read/2018/06/19/192900123/who-resmi-tetapkan-kecanduan-game-sebagai-gangguan-mental>
- Hastuti, T. S., Tobing, D. L., & Novianti3, E. (n.d.). HUBUNGAN PERILAKU KECANDUAN *GAME ONLINE* DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA DI SMA SEJAHTERA 1 DEPOK.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain *Game online* terhadap Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(6), 5660–5670.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Astidewi, K. (2018). Hubungan Kontrol Diri dengan Perilaku Konsumtif Penggunaan Paket Kuota Internet. 6(1), 30–35.
- Kustiawan, P. M., Siregar, K. A. A. K., Saleh, L. O., Batistuta, M. A., & Setiawan, I. M. (2022). A review of botanical characteristics, chemical composition, pharmacological activity and use of scorodocarpus borneensis. Biointerface Research in Applied Chemistry, 12(6), 8324–8334. <https://doi.org/10.33263/BRIAC126.83248334>
- John Gottman dan Joan DeClaire, Kiat-kiat membessarkan anak yang memiliki Kecerdasan Emosional, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2019).



- Maya Alfioni, Sulaiman dan Intan Safiah, "Hubungan Adiksi *Game online* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 02 Banda Aceh" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah*, Vol. 2, No. 3, Juli (2017).
- Masya, H & Chandra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan *Game online* pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al-Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol. 3. No. 1. hh. 153-169.
- Misnawati. (2016). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi di smp yps (yayasan pendidikan).
- Murnianti, D., Khairani Nurafni adalah dosen Fakultas Psikologi UIN Ar-Raniry, M., & Khairani adalah, M. (n.d.). Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) dengan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Kota Banda Aceh (Vol. 3, Issue 1).
- Naufal Ikram Arrajab, & Lilim Halimah. (2022). Pengaruh Kecerdasan Emosi terhadap Adiksi *Game online* Remaja Akhir. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(1). <https://doi.org/10.29313/bcsp.v2i1.1106>.
- Nurafni, Devi Murniati dan Maya Khairani, "Kecerdasan Emosional Siswa Sekolah Dasar Negeri (SDN) dengan Siswa Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) di Kota Banda Aceh", *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, Vol. 3, No. 1, (Maret 2017).
- Nurhayati Djhadah, Kecerdasan Emosional dan Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Aplikasi Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) di Madrasah, *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol. 5, No. 1, (Juni 2020).
- Reza Anantyo P dan Endang Sri Indrawati, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intensi Agresi pada Siswa Kelas XI SMK X Semarang", *Jurnal Empati*, Vol. 6, No. 1, (Januari 2017), h.360.
- Rosyidi, A. Z., & Suparlan, S. (2021). Register Bahasa Komentator Mobile Legends Dalam Turnamen MPL Season 5. *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 174-182.
- Siregar, E. Y., dan Siregar, R.H. 2013. Penerapan Cognitive Behavior Therapy (CBT) Terhadap Pengurangan Durasi Bermain Games Pada Individu yang Mengalami Games Addiction. *Jurnal Psikologi*, Vol. 9, No. 1.
- Sugiyono, (2013). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D (10th Ed.)*. Alfabeta.
- Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game online*", *Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 4, No. 1, (Mei 2017).
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction: a comparison between game users and non-game users. *The american journal of drug and alcohol abuse*, 36:268-276, 2010. Doi: 10.3109/00952990.2010.491879
- Yee, N. (2002). Ariadne- understanding MMORPG addiction. <http://www.nickyee.com/hub/addiction/home.html>.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *Cyber psychology & behavior*, 9, (6).
- Young, K. (2009). Understanding gaming addiction. Center for internet addiction recovery. Diunduh dari [www.netaddiction.com](http://www.netaddiction.com), tanggal 21 mei 2013.
- Young, K. (2017). Internet Addiction Test (IAT)
- Yusuf, M. (2018). *METODE PENELITIAN Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*.
- Zelin Eka Septia dan Endang Sri Indrawati, 2018, "Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intesitas Bermain *Game online* pada Komunitas Game Ingres di Bandung", *Jurnal Empati*, Vol. 7, No. 4.