

PENGARUH *GAME ONLINE* DAN KECERDASAN EMOSIONAL TERHADAP INTERAKSI SOSIAL

TAUFIQ FATHURRAHMAN

18416286206062

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online dan kecerdasan emosional terhadap interaksi sosial siswa SDN se-Gugus I Kecamatan Ciampel. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 5 SDN se-Gugus I Kecamatan Ciampel yang berjumlah 232. Dengan mengambil sampel 139 siswa dari jumlah populasi. Teknik pengumpulan data melalui angket Game Online dan Kecerdasan Emosional serta Interaksi Sosial. Teknik analisis data untuk menguji hipotesis dilakukan dengan perhitungan statistik korelasi product moment. Hasil dari uji validitas Game Online diperoleh 20 butir instrument yang dinyatakan valid dari 20 butir instrument, Kecerdasan Emosional diperoleh 20 butir instrument yang dinyatakan valid dari 20 butir instrument, Interaksi Sosial di peroleh 20 butir instrument yang dinyatakan valid dari 20 butir instrument yang di uji cobakan. Dilihat dari uji f sebesar 0,132 untuk game online, untuk kecerdasan emosional nilai f 0,112 dan interaksi sosial nilai signifikansi $< 0,05$ dan R senilai 72,9 berupa nilai positif dan adanya pengaruh X_1 dan X_2 terhadap Y secara bersama-sama. Sehingga bisa dianggap bahwa Game Online dan Kecerdasan Emosional merupakan faktor utama dalam mempengaruhi Interaksi Sosial.

Kata kunci : Game Online, Kecerdasan Emosional, Interaksi Sosial

THE INFLUENCE OF *ONLINE GAMES* AND EMOTIONAL INTELLIGENCE ON SOCIAL INTERACTION

TAUFIQ FATHURRAHMAN

18416286206062

ABSTRACT

*This study aims to determine the influence of online games and emotional intelligence on the social interaction of SDN students in Cluster I, Ciampel District. This research is a type of quantitative research. The population used in this study was all grade 5 students of SDN in Cluster I of Ciampel District which amounted to 232. By taking a sample of 139 students from the total population. Data collection techniques through online gaming questionnaires and emotional intelligence and social interactions. Data analysis techniques to test hypotheses are carried out by statistical calculations of product-moment correlation. The results of the Online Game validity test obtained 20 instruments that were declared valid from 20 instrument items, Emotional Intelligence obtained 20 instrument items that were declared valid from 20 instruments, and Social Interaction obtained 20 instruments that were declared valid from 20 instruments tested. Judging from the *f* test of 0.132 for online games, for emotional intelligence, the value of *f* is 0.112 and for social interaction the significance value of < 0.05 and *R* worth 72.9 in the form of positive values and the influence of *X*₁ and *X*₂ on *Y* together. So it can be considered that Online Games and Emotional Intelligence are the main factors influencing Social Interaction.*

Keywords : *Online Games, Emotional Intelligence, Social Interaction*