



## HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN *GAME ONLINE* DENGAN TINGKAT STRESS & KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA PADA ERA *NEW NORMAL*

Ni Made Yeshika Armiandeni<sup>1</sup>, Ni Luh Putu Dina Susanti<sup>2</sup>, Ni Wayan Manik  
Parwati<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Kesehatan Bali  
Denpasar, Indonesia

e-mail : [armiandenyeshika@gmail.com](mailto:armiandenyeshika@gmail.com)<sup>1</sup>, [nlpdina@gmail.com](mailto:nlpdina@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[manikparwati82@gmail.com](mailto:manikparwati82@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

*Game online* merupakan suatu permainan yang saat ini sangat populer dapat diakses melalui media elektronik dengan menggunakan jaringan internet. Intensitas yang berlebih dapat menyebabkan kecanduan pada bermain *game online* dan berdampak pada kesehatan mental seseorang beberapa diantaranya yaitu stress dan juga kecerdasan emosional. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan intensitas bermain *game online* dengan tingkat stress dan kecerdasan emosional remaja. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian korelasional. Sampel pada penelitian ini adalah 157 remaja yang bermain *game online* di Perumahan Griya Nugraha. Teknik sampling yang digunakan yaitu convenience sampling dan pengumpulan data dengan kuesioner. Hasil Spearman's Rho antara intensitas bermain *game online* dan tingkat stress dengan nilai p value < 0,001 dan r = 0,451 menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat stress dengan kekuatan korelasi sedang dan arah hubungan positif. Hasil Spearman's Rho antara intensitas bermain *game online* dan kecerdasan emosional dengan nilai p value < 0,001 dan r = -0,550 menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional dengan kekuatan korelasi sedang dan arah hubungan negatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat stress dan kecerdasan emosional.

Kata Kunci: *game online*, stress, kecerdasan emosional

### Abstract

*An online game is a game that can be accessed through electronic media connecting to an internet network. Addiction to playing online games has an impact on someone's mental health namely stress and emotional intelligence. This study aimed to determine the correlation between the intensity of online game playing toward stress levels and emotional intelligence in the new normal era. This study was quantitative research with a correlational design. There were 157 adolescents who played an online game at Perumahan Griya Nugraha recruited as a sample of this study which was selected through convenience sampling. The data were collected using a questionnaire and analyzed using Spearman's Rho test. The*

**Penulis  
korespondensi:**  
Ni Made Yeshika  
Armiandeni

Institut Teknologi  
dan Kesehatan  
Bali

Email:  
armiandenyeshika  
@gmail.com

*finding showed a positive correlation between the intensity of online game playing and stress level with p-value < 0.001 dan r = 0.451. There was a negative correlation between the intensity of playing the online game and emotional intelligence with p-value < 0.001 dan r = -0.550. it can be concluded that there is a correlation between the intensity of playing online games toward stress levels and emotional intelligence*

*Keywords: online games, stress, emotional intelligence*

## **PENDAHULUAN**

*Game online* ialah permainan daring yang memanfaatkan *smartphone*, tablet, laptop maupun komputer dengan menggunakan jaringan internet. Game ini mampu dilakukan dengan kawan di waktu bersamaan. Sifat dasar dari *game online* yang menantang, unik dan menyenangkan merupakan beberapa alasan mengapa *game online* banyak disukai khususnya pada kalangan remaja hingga dewasa muda<sup>(1)</sup>.

*Game online* dapat menyebabkan kecanduan, mempengaruhi kesehatan mental, dan mengubah perilaku. *World Health Organization* (WHO) tahun 2018 menjelaskan bahwa *game online* yang dilakukan secara berlebihan akan berakibat terhadap terganggunya mental seseorang yang ditandai dengan dorongan untuk terus menerus bermain game sampai dengan waktu lama dan tidak memperhatikan ataupun memperdulikan kegiatan lainnya<sup>(2)</sup>.

Survei *Entertainment Software Association* (ESA) tahun 2021 menyatakan bahwa saat ini, hampir 227 juta orang Amerika bermain video *game online*, 76% dimainkan oleh anak berusia dibawah 18 tahun dan sebagian besar dimainkan oleh anak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 55%. Sebanyak 80% anak usia 18-34 tahun, dengan rentan waktu lebih dari 3 jam untuk melakukan aktivitas *game online* setiap minggunya<sup>(3)</sup>.

Data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2019 menyatakan bahwa terdapat 73,7% atau sekitar 196,71 juta jiwa dari 266,91 juta jiwa jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet. Terdapat peningkatan sebanyak 8,9% atau sebanyak 25,53 juta jiwa dibandingkan dengan survei APJII pada tahun 2018 yaitu sebanyak 64,8% atau 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa jumlah penduduk Indonesia yang menggunakan internet pada saat itu. Jumlah pengguna internet di Bali mengalami peningkatan sebesar 0,2% yaitu

sebesar 3,41 juta jiwa pengguna internet pada tahun 2019, sementara 2,54 juta jiwa pengguna internet pada tahun 2018<sup>(4)</sup>. Kecanduan bermain *game online* dapat menyebabkan distorsi waktu, kurang perhatian, hiperaktif, tindakan kekerasan, emosi negatif, dan perilaku agresif<sup>(2)</sup>.

*Game online* biasanya digunakan oleh remaja dibandingkan orang dewasa, hal tersebut didukung karena masa remaja merupakan masa transisi dan adaptasi yang seringkali mudah untuk dipengaruhi oleh sesuatu yang baru dan menarik perhatian atau dapat dikatakan rasa ingin tahu mengenai hal baru tinggi. Remaja mudah stres dan menggunakan *game online* sebagai pereda stres sehingga melelahkan aktivitas sehari-hari<sup>(5)</sup>. *Game online* yang membuat candu dapat berpengaruh terhadap fisik maupun psikis seseorang bila tidak ditangani dan berlangsung secara terus menerus. Remaja dengan kecanduan tinggi terhadap *game online* akan kerap kali merasakan pegal pada jari-jari tangan, merasakan perih pada mata, dan lain sebagainya. Seseorang dapat kehilangan beberapa kemampuan atau fungsi otaknya akibat kecanduan bermain *game online*<sup>(1)</sup>.

Banyaknya remaja dengan mempunyai wawasan yang dapat dikatakan kurang tentang *game online* dan bahaya mengenai kecanduan. Wawasan serta pemahaman yang dimiliki oleh seorang individu untuk mengetahui seberapa besar bahaya yang akan ditimbulkan dari kecanduan *game online*, mampu dijadikan pertimbangan dalam pengambilan keputusan permainan online ini. Berdasarkan hal tersebut, kita dapat melakukan salah satu upaya guna mencegah remaja pada *game online* yang mengalami kecanduan dan memberikan pemahaman kepada remaja tentang bahaya kecanduan *game online* dengan penyampaian untuk edukasi.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, telah dilakukan penelitian tentang hubungan antara *game online* dan kesehatan mental, yang mana kesehatan mental akan lebih spesifik terhadap stres dan kecerdasan emosional remaja di era normal baru. Penelitian ini dilakukan di Griya Nugraha, Nusa Dua yaitu wilayah yang dapat dijangkau oleh fitur disekitar yang terdapat dalam aplikasi *game online Mobile Legend Bang Bang*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan rancangan korelasional. Populasi pada penelitian yakni 258 remaja berusia 12-21 tahun. Sampel pada penelitian ialah 157 remaja yang melakukan *game online* di Perumahan Griya Nugraha, pengambilan teknik menggunakan *convenience sampling* dan pengumpulan data dengan kuesioner dari *Psychology foundation of Australia* yang sudah baku. Uji normalitas dengan *Kolmogorov Smirnov* dengan nilai  $p$  pada setiap variabel yaitu  $0,000 < 0,05$  yang artinya data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal. Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji non parametrik *spearman's rho*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Karakteristik Responden

Tabel 1. Hasil Penelitian Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Tingkat Stress dan Kecerdasan Emosional Remaja Pada Era New Normal Berdasarkan Karakteristik Responden (n = 157)

Karakteristik	Frekuensi (f)	Persen (%)
<b>Umur</b>		
12-14 Tahun	13	8,3
15-17 Tahun	56	35,7
>17 Tahun	88	56,1
<b>Jenis Kelamin</b>		
Laki-laki	106	67,5
Perempuan	51	32,5

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil yakni rata-rata responden memiliki umur diatas 17 tahun yaitu berjumlah 88 responden (56,7%), responden yang usianya 15-17 tahun berjumlah 56 responden (35,7%), dan terakhir responden yang mempunyai usia 12-14 tahun berjumlah 13 responden (8,3%). Berdasarkan karakteristik jenis kelamin, sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki yaitu 106 responden (67,5%), dan responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 51 responden (32,5%).

Hasil tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan Novrialdy yang menyatakan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi meningkatnya intensitas bermain *game online* atau kecanduan *game online* salah

satunya yaitu jenis kelamin, yang mana laki-laki dikatakan lebih mudah untuk bisa menjadi candu terhadap *game online* dan menghabiskan lebih banyak waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan perempuan<sup>(6)</sup>. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Tias dengan jumlah responden terbanyak yang memainkan *game online* berusia 13-15 tahun, yaitu sebanyak 90,9%. Mayoritas responden yang memainkan *game online* berjenis kelamin laki-laki, yaitu sebanyak 72,7%<sup>(7)</sup>.

### Intensitas Bermain *Game online*

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Game online* (n = 157)

Kategori	Frekuensi (f)	Persen (%)
Tinggi	87	55,4
Sedang	70	44,6
Rendah	0	0

Berdasarkan tabel 2 diatas, menunjukkan hasil yakni rata-rata responden mempunyai intensitas melakukan *game online* yang tinggi yaitu berjumlah 87 responden (55,4%), responden yang mempunyai intensitas bermain *game online* sedang yaitu berjumlah 70 responden (44,6%), sedangkan intensitas rendah tentang bermain *game online* tidak ada. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan bahwa nilai median dari intensitas bermain *game online* yaitu 55,00 yang mana nilai median tersebut termasuk kedalam kategori intensitas bermain *game online* tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar remaja yang bermain *game online* memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Syarifudin, pada tahun 2020 yang menyatakan bahwa 55% mahasiswa memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi<sup>(8)</sup>.

### Tingkat Stres

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Tingkat Stres (n = 157)

Kategori	Frekuensi (f)	Persen (%)
Sangat Berat	24	15,3
Berat	41	26,1
Sedang	74	47,1
Rendah	14	8,9
Normal	4	2,5

Berdasarkan tabel 3 di atas menunjukkan bahwa rata-rata responden mempunyai tingkat stress sedang yakni berjumlah 74 responden (47,1%). Terdapat 24 responden (15,3%) yang memiliki tingkat stress sangat berat, 41 responden (26,1%) memiliki tingkat stress berat, 14 responden (8,9%) memiliki tingkat stress rendah dan 4 responden (2,5%) normal.

Tingkat stress ialah tingkat keparahan ketegangan fisik atau mental yang diperoleh dari faktor stress, atau dapat dikatakan tingkat stress merupakan hasil dari sebuah respond tubuh terhadap stress<sup>(9)</sup>. Hasil penelitian dengan nilai median 24,00 menunjukkan bahwa rata-rata responden mempunyai tingkat stress sedang yakni berjumlah 47,1%. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo, dengan 70 responden berusia 18 – 22 tahun menunjukkan bahwa tingkat stress pada remaja 8,6% pada tingkat tinggi, 84,3% pada tingkat sedang dan 7,1% rendah. Penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat kategori tinggi dan sedang yang lebih banyak dialami oleh responden<sup>(10)</sup>.

Peneliti berpendapat mengenai sebagian besar remaja yang melakukan aktivitas *game online* dan memiliki tingkat stress sedang dipengaruhi oleh faktor internal atau faktor yang diakibatkan oleh individu itu sendiri. Terdapat beberapa level yang harus diselesaikan oleh pemain dalam bermain *game online*, hal tersebut akan mendorong rasa ingin memenangkan pertandingan atau rasa ingin melewati level tersebut semakin tinggi, namun jika pada saat bermain apa yang diharapkan tersebut tidak tercapai akan menyebabkan rasa kecewa yang mana seseorang tersebut dapat memiliki perasaan ragu terhadap kemampuan dirinya untuk mengatasi suatu masalah atau dapat dikatakan sebagai stress. Kejadian buruk yang terjadi dalam kehidupan dapat menjadi pemicu timbulnya stress, jika individu tidak dapat mengatasi hal tersebut seorang diri serta kekurangan dukungan eksternal maka individu tersebut akan mengalami stress yang berdampak negatif dan dapat mempengaruhi suasana hati<sup>(11)</sup>.

### Kecerdasan Emosional

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kecerdasan Emosional (n = 157)

Kategori	Frekuensi (f)	Persen (%)
Tinggi	59	37,6
Sedang	98	62,4
Rendah	0	0

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata responden mempunyai tingkat kecerdasan emosional sedang yaitu berjumlah 98 responden (62,4%), sementara 59 responden (37,6%) mempunyai tingkat kecerdasan emosional tinggi serta tidak ada responden yang mempunyai tingkat kecerdasan emosional rendah.

Hasil penelitian dengan nilai median 55,00 menunjukkan bahwa rata-rata responden mempunyai kecerdasan emosional sedang yakni berjumlah 62,4%. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurazmi, mengenai hubungan kecanduan *game online* terhadap regulasi emosi pada remaja dengan 267 responden yang menunjukkan bahwa remaja memiliki regulasi emosi yang tinggi sebanyak 54,7% responden, sedangkan remaja yang memiliki regulasi emosi rendah yaitu sebanyak 45,3% responden<sup>(12)</sup>. Perilaku dan pemikiran suatu individu sangat dipengaruhi oleh emosi individu tersebut. Remaja yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan menyadari dan dapat mengatur emosinya ketika mengalami perubahan emosi atau suasana hati<sup>(13)</sup>.

### Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Tingkat Stress

Tabel 5. Hasil Analisis Hubungan Intensitas Aktivitas *Game Online* dengan Tingkat Stress (n = 157)

		Intensitas Bermain <i>Game</i> <i>online</i>	Tingkat Stress
<b>Intensitas bermain <i>game online</i></b>	r	1.000	.451
	Sig. (2-tailed)	-	.000
<b>Tingkat stress</b>	r	.451	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	-

Berdasarkan tabel 5, setelah dilakukan uji korelasi menggunakan uji non parametrik *Spearman's Rho*, Hipotesis dalam penelitian ini diterima artinya ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan tingkat stres remaja pada era new normal. Hasil koefisien korelasi dalam pengujian hipotesis ini berada pada

kategori tingkat hubungan sedang dibuktikan dengan nilai korelasinya adalah 0,451, dimana rentang korelasinya adalah 0,400-0,599, dan memiliki hubungan yang baik atau searah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Januar tentang hubungan antara stres dan kecanduan *game online* pada remaja, yang menemukan korelasi yang rendah ( $p = 0,26$ ) antara keduanya<sup>(9)</sup>. *Game online* yang berlebihan dapat menyebabkan sulit tidur, stres, kesepian, kurangnya sosialisasi, dan kurangnya interaksi dengan lingkungan. Intensitas *game online* mempengaruhi kehidupan remaja, terutama tingkat stres mereka. Hal ini disebabkan oleh faktor aktivitas yang berhubungan dengan stres remaja<sup>(10)</sup>.

Menurut peneliti, pemain *game online* dengan ambisi tinggi cenderung stres. Menurut analisis, 24,1% remaja bermain *game online* dengan stres tinggi. Stres dapat menimbulkan kecemasan dan ketakutan pada remaja. 39,1% remaja bermain *game online* dengan stres sedang. Remaja dapat bereaksi positif terhadap stres, beradaptasi dan memotivasi diri untuk menghadapi tantangan.

### Hubungan Intensitas Bermain *Game online* dengan Kecerdasan Emosional

Tabel 6. Hasil Analisis Hubungan Intensitas Melakukan *Game online* dengan Kecerdasan Emosional (n = 157)

		<b>Intensitas Bermain <i>Game online</i></b>	<b>Kecerdasan Emosional</b>
Intensitas bermain <i>game online</i>	r	1.000	-.550
	Sig. (2-tailed)	-	.000
Kecerdasan emosional	r	-.550	1.000
	Sig. (2-tailed)	.000	-

Berdasarkan tabel 6 diperoleh hasil bahwa setelah dilakukan uji korelasi dengan uji non parametrik Spearman's Rho dengan p value 0,001,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, artinya ada hubungan antara intensitas *game online* dengan kecerdasan emosional remaja. Koefisien korelasi dalam uji hipotesis ini memiliki tingkat hubungan sedang (-0,550) dan arah hubungan negatif (0,400-0,599) yang artinya semakin tinggi intensitas bermain *game online* maka semakin rendah kecerdasan emosionalnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Pratama, mengenai hubungan intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional

pada mahasiswa program studi S1 Penjas Kresek dengan hasil penelitian yaitu terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan kecerdasan emosional dengan nilai  $p \text{ value} = 0,000 < 0,05^{(13)}$ .

Menurut asumsi peneliti, banyaknya remaja yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi disebabkan karena faktor lingkungan dan pengaruh dari teman sebaya. Berdasarkan hasil analisis terdapat 19,5% remaja yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi namun memiliki kecerdasan emosional yang baik. Hal itu disebabkan karena remaja dapat memahami secara lebih efektif terhadap kepekaan emosi yang mencakup kemampuan memotivasi diri sendiri dan orang lain, kemampuan dalam mengenai dan mengendalikan emosi serta kemampuan untuk berpikir positif dan optimis. Selain itu, terdapat 80,5% remaja yang memiliki intensitas bermain *game online* tinggi tetapi memiliki kecerdasan emosional yang kurang baik. Hal tersebut dapat disebabkan karena remaja tidak tenang dalam menghadapi masalah, tidak bisa bekerjasama dengan orang lain dan enggan memulai percakapan dengan orang yang belum dikenal.

## **SIMPULAN**

Intensitas bermain *game online* remaja Perumahan Griya Nugraha didapatkan hasil nilai median 55,00 yang berarti nilai tersebut termasuk kedalam kategori tinggi. Maka dari itu, kesimpulannya intensitas bermain *game online* remaja tinggi. Tingkat stress remaja di Perumahan Griya Nugraha yang bermain *game online* didapatkan hasil nilai median 24,00 yang mana nilai tersebut masuk termasuk kedalam kategori tingkat stress sedang. Maka dari itu, kesimpulannya tingkat stress yang dimiliki remaja Perumahan Griya Nugraha sebagian besar masuk kedalam kategori sedang. Kecerdasan emosional remaja yang bermain *game online* di Perumahan Griya Nugraha dengan hasil nilai median 55,00 yang mana nilai tersebut termasuk kedalam kategori kecerdasan emosional sedang. Dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional remaja di Perumahan Griya Nugraha sebagian besar sedang.

Analisis dengan spearman's rho menunjukkan hubungan antara intensitas *game online* dan tingkat stres dengan P value 0,001 dan kekuatan hubungan sedang

dan arah hubungan positif. Analisis Spearman rho menunjukkan adanya hubungan antara intensitas permainan online dengan kecerdasan emosional dengan nilai  $p$ -value 0,001 dan kekuatan hubungan sedang.

### UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada Ketua Lingkungan Perumahan Griya Nugraha yang telah memberikan dukungan dalam pengambilan data pada penelitian ini.

### ETHICAL CLEARENCE

Untuk menghindari pelanggaran etika penelitian, peneliti telah mengurus etik dan perijinan penelitian ke Komisi Etik ITEKES Bali dengan nomor etik 03.0072/KEPITEKES-BALI/II/2022.

### DAFTAR RUJUKAN

1. Novrialdy E. Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Bul Psikol.* 2019 Dec 5;27(2):148.
2. Lestari A.D. Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi *Game online* Dan Kesehatan Mental Siswa Dengan Kualitas Pertemanan Sebagai Variabel 2018;5(1):46–62.
3. Gewab BTPA, Risanti ED, Herawati E, Mahmudah N. Hubungan Adiksi *Game online* Dan Merokok Dengan Stres Pada Remaja. *Biomedika.* 2020;12(2):117–23.
4. Novrialdy E. Kecanduan *Game online* pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Bul Psikol.* 2019;27(2):148.
5. Novrialdy E, Nirwana H, Ahmad R. High School Students Understanding of the Risks of Online Game Addiction. *J Educ Learn Stud.* 2019;2(2):113.
6. Tias E, Liza RG, Sahputra RE. Hubungan Stres dengan Tingkat Kecanduan *Game online* pada Siswa SMPN 5 Padang. *J Ilmu Kesehat Indones [Internet].* 2021;2(1):157–63.
7. Syarifudin A. Pengaruh Intensitas Bermain *Game online* Terhadap Interaksisosial Mahasiswa Pada Program Studi Bimbingan Konseling Tahun Akademik 2019-2020 Universitas Pancasakti Tegal. Vol. 2507. 2020. 1–9 p.
8. Januar J. Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kecanduan *Game online* Pada Remaja Kelurahan Ploso Baru Surabaya. 2017;1–89.
9. Prasetyo pindo wikan. Hubungan Kecenderungan Bermain *Game online* Dengan Tingkat Stres Pada Remaja. 2021;
10. Kusuma, Made Dian Shanti; Nuryanto, Kadek; Sutrisna IPG. Tingkat Gejala Depresi Pada Mahasiswa Program Studi Sarjana Keperawatan Di Institut Teknologi Dan Kesehatan (Itekes) Bali. *J Ris Kesehat Nas.* 2021;VOL 5

NO.:29–34.

11. Nurazmi1 A, Elita2 V. Hubungan Kecanduan Bermain *Game online* Terhadap Regulasi Emosi Pada Remaja. JOM FKp. 2017;11:2017.
12. Agustin H. Intensitas Bermain *Game online* Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang. J Psikol. 2018;1–10.
13. Pratama A, Fithriyana R, Studi P, Keperawatan S, Pahlawan U, Tambusai T. Hubungan Intensitas Bermain *Game online* Dengan Kecerdasan Emosional Pada Mahasiswa Program Studi S1 Penjas Kesrek. 2020;4.