

ABSTRAK

Hastina Sari, 105281101521, 2025. *Pengaruh Game Online Terhadap Regulasi Emosi Siswa Kelas X Di SMKN 1 Barru. Dibimbing Oleh Rukiana Novianti Putri, dan Sandi Pratama*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap regulasi emosi pada siswa kelas X di SMKN 1 Barru. Permainan daring (game online) menjadi salah satu aktivitas yang banyak diminati oleh remaja, namun penggunaannya secara berlebihan dapat mempengaruhi aspek psikologis, termasuk kemampuan dalam mengelola emosi. Penelitian ini menggunakan pendekatan survei kuantitatif dengan metode korelasional product moment. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMKN 1 Barru yang berjumlah 322 siswa. Sampel yang digunakan sebanyak 76 responden, diambil dengan Teknik slovin. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, serta dilengkapi dengan dokumentasi dan observasi.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa intensitas bermain game online sebagian besar berada pada kategori sedang, yaitu sebanyak 42 siswa (55,3%), dan kategori tinggi sebanyak 23 siswa (30,3%). Sedangkan pada variabel regulasi emosi, mayoritas siswa berada dalam kategori sedang sebanyak 37 siswa (48,7%), dan kategori rendah sebanyak 26 siswa (34,2%). Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki kebiasaan bermain game online dengan intensitas cukup tinggi, yang diikuti dengan kemampuan regulasi emosi yang belum optimal. Hasil uji korelasi Pearson Product Moment menunjukkan adanya hubungan negatif yang signifikan antara intensitas bermain game online dan regulasi emosi siswa, dengan nilai koefisien korelasi sebesar -0,539 dan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Artinya, semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin rendah kemampuan siswa dalam mengelola emosinya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online dan regulasi emosi siswa. Semakin tinggi intensitas bermain, maka semakin rendah kemampuan siswa dalam mengelola emosinya.

Kata kunci: *Game online, Regulasi Emosi, Siswa SMK.*

ABSTRACT

Hastina Sari, 105281101521, 2025. The Influence of Online Games on the Emotional Regulation of Grade X Students at SMKN 1 Barru. Supervised by Rukiana Novianti Putri and Sandi Pratama.

This study aims to determine the influence of online gaming intensity on emotional regulation among Grade X students at SMKN 1 Barru. Online games are one of the most popular activities among adolescents; however, excessive use may affect psychological aspects, including the ability to regulate emotions. This research employed a quantitative survey approach with a correlational method using Pearson Product Moment analysis. The population of this study consisted of all Grade X students at SMKN 1 Barru, totaling 322 students. The sample included 76 respondents, selected using the Slovin formula. Data were collected through questionnaires that had been tested for validity and reliability, supported by documentation and observation.

Descriptive analysis results showed that most students had a moderate level of online gaming intensity, with 42 students (55.3%) in the moderate category and 23 students (30.3%) in the high category. In terms of emotional regulation, 37 students (48.7%) were in the moderate category, while 26 students (34.2%) were in the low category. These findings indicate that a significant number of students frequently engage in online gaming while possessing suboptimal emotional regulation abilities. The Pearson Product Moment correlation test revealed a significant negative relationship between online gaming intensity and emotional regulation, with a correlation coefficient of -0.539 and a significance value of 0.000 ($p < 0.05$). This means that the higher the intensity of online gaming, the lower the student's ability to regulate emotions. The study concludes that there is a significant negative relationship between online gaming intensity and emotional regulation among students. The higher the gaming intensity, the lower the students' ability to manage their emotions effectively.

Keywords: *Online games, Emotional regulation, Vocational school students.*