

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.*