

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSI DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA-SISWI

Misnawati¹

*Program Studi Psikologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Mulawarman*

ABSTRACT. *The research was distributed by the phenomenon of the high level of play online games among the students especially students who are still sitting on the bench the first secondary schools indirectly will influence the students emotional intelligence. The purpose of this research to know the relationship between emotional intelligence with online gaming addiction on the students in SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). This research consists of two variables: the dependent variable specifically the addicted to online games and independent variables, the emotional intelligence. The technique of determination of the sample by using a sample of purposive sampling. The sample in this study are students in SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). There are 56 samples the students. The Data analysis technique were used is the method of analysis product moments correlation test. The results of this study showed that there was no relationship between the emotional intelligence with online gaming addiction on the students in SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda) with a value of $r = -0.170$, and $p = 0.210$.*

Keywords: *emotional intelligence, online game addiction.*

ABSTRAK. Penelitian ini didistribusikan oleh fenomena tingginya tingkat bermain *game online* di kalangan siswa terutama siswa yang masih duduk di bangku sekolah menengah pertama secara tidak langsung akan mempengaruhi kecerdasan emosional siswa. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). Penelitian ini terdiri dari dua variabel: variabel dependen khusus yang kecanduan *game online* dan variabel independen, kecerdasan emosional. Teknik penentuan sampel dengan menggunakan sampel purposive sampling. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). Ada 56 sampel siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah metode analisis korelasi product moment. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara kecerdasan emosional dengan kecanduan *game online* pada siswa di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda) dengan nilai $r = -0.170$, dan $p = 0,210$.

Kata kunci: kecerdasan emosi, ketergantungan *game online*.

¹ Email: misnawati@gmail.com

PENDAHULUAN

Survei yang dilakukan oleh Biro Pusat Statistik (BPS) diketahui jumlah pemain *game online* meningkat cukup pesat, tercatat lebih dari 19,8 juta pengguna internet pada tahun 2014 dan pengguna *game online* terbanyak adalah remaja. Hal ini juga terlihat dari pengunjung rental *game online* yang didominasi oleh remaja SMP dan SMA. Remaja dengan seragam sekolah biasa banyak terlihat memenuhi rental internet sebelum maupun setelah pulang sekolah. Tidak sedikit pula remaja smp yang ikut larut dalam permainan *game online*, bahkan rela menghabiskan uang jajannya untuk menikmati fasilitas permainan yang tersedia dalam *game online*. *Game online* terus berkembang dikalangan remaja karena dapat dimainkan secara online via internet (Young, 2006).

Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk fun atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. *Game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (internet). *Game online* dapat juga menghasilkan uang tambahan yaitu dengan menukarkan mata uang di *game online* dengan bentuk rupiah atau bisa juga dengan menjual karakter *game online* kepada orang lain (Rini, 2011).

Kemudahan mengakses *game online* dengan fasilitas menarik yang ditawarkannya serta pengaruh dari teman akan membuat anak-anak khususnya siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) semakin tertarik bermain *game online*. Bermain *game online* dapat berdampak kehilangan minat dalam belajar dan tidak peduli dengan teman-teman sekitarnya. Menurut Young (2006), siswa-siswi yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Secara psikis, pikiran jadi terus menerus memikirkan

game yang sedang dimainkan sehingga siswa-siswi menjadi sulit berkonsentrasi terhadap pelajaran dan sering bolos. Selain itu menurut Young (1996), *game online* dapat membuat pecandunya jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti pada keluarga, teman dan orang-orang terdekat.

Kecanduan internet *game online* dapat mempengaruhi aspek sosial dalam menjalani kehidupan sehari-hari mulai dari kualitas berinteraksi dengan orang-orang terdekat, pencitraan diri hingga perubahan perilaku individunya. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan siswa-siswi kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini terjadi dikarenakan siswa-siswi hanya terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer membuat perilaku siswa-siswi jadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata (Susanto, 2010).

Siswa-siswi yang kecanduan *game online* dapat menyebabkan perubahan pola pikir dan perilaku pada individu tersebut. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Santrock (2002), yang mengatakan bahwa dalam perkembangannya siswa-siswi khususnya remaja antara usia 11 sampai 15 tahun dalam perkembangannya mengalami perubahan mengenai pola pemikirannya. Dalam usia ini remaja dapat melakukan pemikiran operasional formal yang lebih abstrak, idealis, dan logis daripada pemikiran operasional konkret. Remaja terdorong untuk memahami dunianya karena tindakan yang dilakukannya dan penyesuaian diri biologis. Secara lebih nyata mereka mengaitkan suatu gagasan dengan gagasan lain. Mereka bukan hanya mengorganisasikan pengamatan dan pengalaman akan tetapi juga menyesuaikan cara berfikir mereka untuk menyertakan gagasan baru karena informasi tambahan membuat pemahaman lebih mendalam. Pada transisi sosial ini remaja mengalami perubahan dalam hubungan individu dengan manusia lain yaitu dalam emosi, dalam kepribadian, dan dalam peran dari konteks sosial dalam perkembangan, seperti membantah orang tua, serangan agresif terhadap teman sebaya, perkembangan sikap asertif, kebahagiaan remaja dalam peristiwa tertentu serta peran gender dalam masyarakat merefleksikan peran proses sosial emosional dalam perkembangannya yang mempengaruhi kecerdasan emosi pada remaja tersebut.

Kecerdasan emosi tidak berarti kesempurnaan dalam relasi manusia, namun diperlukan untuk meningkatkan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang bagus membantu menciptakan interaksi yang lebih baik. Dalam berelasi, kecerdasan emosi diperlukan karena kecerdasan emosi adalah kemampuan khusus untuk membaca perasaan terdalam mereka yang melakukan kontak dengan orang lain dalam berperilaku dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Kualitas interaksi dengan orang terdekat akan memberi perubahan pada perilaku individunya. Hal ini dapat berpengaruh terhadap kecerdasan emosi seseorang yang kecanduan *game online*, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya menyebabkan seseorang kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata (Kusumadewi, 2009).

Selain itu individu yang memiliki tingkat kecerdasan emosi yang lebih baik, dapat menjadi lebih terampil dalam menenangkan dirinya dengan cepat, lebih terampil dalam memusatkan perhatian, lebih baik dalam berhubungan dengan orang lain, lebih cerdas, penuh pengertian, mudah menerima perasaan-perasaan dan lebih banyak pengalaman dalam memecahkan permasalahannya sendiri, sehingga akan lebih banyak sukses disekolah dan dalam berhubungan dengan rekan-rekan sebaya disekitarnya serta akan terlindung dari resiko-resiko seperti kenakalan dan kecanduan pada *game online* yang sangat tinggi (Gottman dan DeClaire, 2001).

Kecanduan terhadap *game online* juga akan mempengaruhi hidup pemain. Pemain *game online* yang mengalami kecanduan akan merasa hidupnya membosankan jika mereka tidak memainkan *game online*. Hal ini akan berpengaruh pada emosi anak. Anak yang kecerdasan emosinya tinggi akan mampu mengendalikan emosinya saat bermain ataupun tidak bermain *game online* dan sebaliknya anak yang mempunyai kecerdasan emosi rendah tidak akan mampu mengendalikan emosinya walaupun tidak sedang bermain *game online*. Karena anak yang mempunyai kecerdasan emosi yang tinggi akan mampu mengendalikan emosinya untuk berpikir dan berperilaku (Casmini, 2007).

TINJAUAN PUSTAKA

Kecanduan *Game online*

Menurut Young (2006), *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet) sebagai medianya. Game adalah aktivitas yang dilakukan untuk *fun* atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan ada yang kalah. Selain itu, game membawa arti sebuah kontes, fisik atau mental, menurut aturan tertentu, untuk hiburan, rekreasi, atau untuk menang taruhan. Game atau permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. *Game online* adalah permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online (internet).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams (2003), *game online* lebih tepatnya disebut sebagai sebuah teknologi dibandingkan sebagai sebuah genre atau jenis permainan, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Dalam pengertian yang luas game berarti hiburan. Game juga merujuk pada pengertian sebagai kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang ingin dicapai pemainnya.

Kecerdasan Emosi

Menurut Casmini (2007) kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan emosi dirinya sendiri dan orang lain, membedakan satu emosi dengan lainnya dan menggunakan informasi tersebut untuk menuntun proses berpikir dan berperilaku seseorang. Dijelaskan lebih lanjut bahwa kecerdasan emosi mencakup pengendalian diri, semangat dan ketekunan, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, dan empati pada perasaan orang lain. Orang yang cerdas emosinya, akan menampakkan kematangan dalam pribadinya serta kondisi emosionalnya dalam keadaan terkontrol. Kecerdasan emosi juga merupakan daya dorong yang memotivasi kita untuk mencari manfaat dan potensi, dan mengaktifkan aspirasi nilai-nilai kita yang paling dalam "*inner beauty*", mengubahnya dari apa yang dipikirkan menjadi apa yang kita jalani.

Menurut Goleman (2002), kecerdasan emosional adalah kemampuan seseorang mengatur kehidupan emosinya dengan inteligensi (*to manage our emotional life with intelligence*); menjaga keselarasan emosi dan pengungkapannya (*the appropriateness of emotion and its expression*) melalui keterampilan dapat disimpulkan kesadaran diri, pengendalian diri, motivasi diri, empati dan keterampilan sosial.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode skala. Metode ini menggunakan skala Likert yang telah dimodifikasi. Alat pengukuran atau instrumen yang digunakan ada dua macam, yaitu kecanduan *game online* dan kecerdasan emosi.

Skala kecanduan *game online* disusun berdasarkan enam aspek yang dikemukakan oleh Young (1996) yaitu ciri khas (*saliency*), penggunaan yang berlebihan (*excessiveus*), pengabaian pekerjaan (*neglect to work*), antisipasi (*anticipation*), ketidakmampuan mengontrol diri (*lock of control*) dan mengabaikan kehidupan sosial (*neglect to social life*).

Skala kecerdasan emosi disusun berdasarkan lima aspek yang dikemukakan oleh Goleman (2005) yaitu mengenali emosi diri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Data yang dilakukan untuk pengolahan data penelitian adalah menggunakan dianalisis dengan pendekatan statistic. Pengujian hipotetis dalam penelitian ini menggunakan uji analisis korelasi product moment menggunakan progam SPSS 20.00 for windows.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecerdasan emosi dan kecanduan *game online* pada siswa-siswi di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda). Hasil uji korelasi product moment diketahui bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dan kecanduan *game online* dengan $r = -0,170 > 0,05$ dan $p = 0,210$. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini ditolak.

Didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Shalihah (2013) yang berjudul hubungan antara kecerdasan emosional dan kecanduan *game online* pada mahasiswa pemain *game online* di kota Bandung Universitas Pendidikan Indonesia. Mengemukakan bahwa berdasarkan pengujian hipotesis diketahui bahwa tidak terdapat hubungan antara kecanduan *game online* dan kecerdasan emosional. Meski pada hasil penelitian ini tidak terdapat hubungan yang signifikan terhadap kecerdasan emosional, penelitian Griffiths, Davies, dan Chappell (2004) menunjukkan bahwa pemain yang masih berada pada tahap engagement atau perjanjian pemakaianpun tetap terkena dampak negatif. Karenanya para pemain diharapkan agar meluangkan waktu untuk bersosialisasi dengan orang di sekitar agar efek negatif kecanduan *game online* tidak besar dan mengurangi waktu bermain *game online* serta bermainlah dengan jumlah waktu yang tidak berlebihan. Berdasarkan hasil uji deskriptif dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda) pada kecanduan *game online* termasuk dalam kategori tinggi, yaitu berjumlah 28 orang atau 50,0 persen. Hal ini menjelaskan bahwa sebagian besar subyek penelitian ini memiliki kecanduan *game online* yang tinggi.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara awal pada tanggal 21 maret 2016 dengan salah satu siswa yang memiliki kegemaran bermain *game online* mengatakan bahwa siswa tersebut cenderung kurang berinteraksi dan berkomunikasi dengan orang disekelilingnya seperti orang tua dan teman sebayanya. Siswa tersebut juga mengatakan bahwa dia lebih suka berdiam diri untuk bermain *game online* dan saat asyik bermain *game online* seringkali tanpa sadar emosinya terbawa dengan permainan yang ia mainkan yang membuat siswa tersebut cenderung mudah tersinggung, marah dan secara tiba-tiba menjadi bahagia, hal ini yang membuat emosional siswa menjadi tidak terkontrol.

Menurut Santrock (2002) mengemukakan bahwa perkembangan emosi pada masa dewasa awal yaitu usia 18 tahun–40 tahun, secara psikologis mampu mencapai kematangan emosi yang maksimal karena banyak masalah yang dihadapi yang mampu diatasi dengan baik jika menghadapi kegagalan, dan tidak menyalahkan orang lain, serta dapat menjalin hubungan sosial individu dengan baik dengan lingkungannya. Berdasarkan teori diatas usia subjek

penelitian ini belum mencapai kematangan emosi yang maksimal karna usia subjek 11-15 tahun.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan salah satu orang tua subjek mengatakan bahwa bila anaknya dilarang untuk bermain *game online*. Anak tersebut cenderung merasa gelisah, murung, atau lekas marah ketika mencoba untuk mengurangi atau berhenti bermain *game online*. Begitu pula bila orang tua tidak memberi uang untuk bermain *game online* di warnet (warung internet) terdekat, anak cenderung tidak dapat mengontrol emosinya sehingga menjadi murung bahkan marah kepada orang tuanya. Selain itu anak tersebut juga sering berbohong pada orang tuanya bila dia bermain *game online* dengan menyisihkan sebagian uang sakunya untuk bermain *game online*, bahkan menyimpan seluruh uang jajan dari orang tuanya untuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil penelitian bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online*. Maka bisa disimpulkan bahwa ada faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *game online* selain kecerdasan emosi. Salah satu faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *game online* adalah prestasi belajar. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Amini (2012) yang berjudul hubungan perilaku kecanduan *game online* dengan prestasi belajar siswa di SMP N 4 Padang. Mengemukakan hasil analisis adanya hubungan yang signifikan antara bermain *game online* dengan prestasi belajar. Diperkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Suryabrata (2005) yang mengatakan prestasi belajar matematika dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor eksternal dan internal. Salah satu faktor eksternal yaitu lingkungan masyarakat yang terdiri dari media sosial seperti internet salah satunya adalah *game online*.

Faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *game online*, yaitu motivasi belajar. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Nikmah (2014), yang berjudul hubungan antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang. Mengemukakan hasil analisis terdapat hubungan positif antara kecanduan *game online* dengan motivasi belajar menunjukkan bahwa semakin rendah kecanduan *game online* maka semakin tinggi pula motivasi belajar siswa kelas VII

SMPN 13 Malang. Di perkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Suryabrata (2006) yang mengatakan bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain, yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal adalah faktor dari luar individu yang terbagi menjadi dua faktor, faktor sosial meliputi faktor manusia lain baik hadir secara langsung atau tidak langsung dan faktor non sosial, meliputi tempat belajar dan media sosial seperti *game online*.

Selain itu faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *game online* adalah kontrol diri. Hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan Indah (2010), yang berjudul hubungan antara kontrol diri dan kecanduan *game online* pada remaja di Malang. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif antara kontrol diri dan kecanduan *game online*. Di perkuat dengan teori yang dikemukakan oleh Schneiders (1964) yang mengatakan bahwa secara emosional seseorang tidak bisa mengontrol dirinya dan tidak mampu mengendalikan dorongan dalam dirinya, sehingga membuat seseorang terbawa oleh keinginan untuk bermain *game online*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan antara kecerdasan emosi dengan kecanduan *game online* pada siswa-siswi di SMP YPS (Yayasan Pendidikan Samarinda).

Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Saran Bagi Siswa-siswi

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kecerdasan emosi siswa-siswi dikategorikan rendah dan tingkat kecanduan *game online* dikategorikan tinggi, maka disarankan untuk melakukan aktifitas sosial dengan memperbanyak bermain bersama teman-teman, sehingga bisa mengontrol emosi dengan lingkungan sosial yang dapat mengurangi waktu untuk bermain *game online*.

2. Saran Bagi Pihak Sekolah

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kecerdasan emosi siswa-siswi dikategorikan rendah dan tingkat kecanduan *game*

online siswa-siswi dikategorikan tinggi, maka disarankan untuk mengadakan kegiatan diluar sekolah seperti melakukan kegiatan outbond.

3. Saran Bagi Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian diketahui tingkat kecerdasan emosi siswa- siswi di kategorikan rendah dan tingkat kecanduan game online siswa-siswi dikategorikan tinggi, maka disarankan agar memberikan waktu luang untuk berinteraksi dengan anak, memberikan pendidikan tambahan ataupun mengulang hasil belajar disekolah dan sesekali bermain bersama anak untuk mengurangi rasa jenuh pada anak.

4. Saran Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Pada peneliti selanjutnya diharapkan mencari faktor seperti: rasa kebosanan, stress, dan lain-lain untuk melihat fenomena kecanduan game online yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosi seseorang.
- b. Pada peneliti selanjutnya diharapkan agar dapat menambahkan variabel- variabel seperti: intensitas bermain game online, prestasi belajar, dan lain-lain untuk diteliti yang berkaitan dengan kecerdasan emosi maupun kecanduan game online.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S. (2012). Hubungan Perilaku Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SMP N 4 Padang. *Skripsi*. Padang: Fakultas Keperawatan, Universitas Andalas Padang.
- Casmini. (2007). Emotional Parenting. Yogyakarta: Pilar Media.
- Nikmah, L. F. (2015). *Hubungan antara kecanduan game online dengan motivasi belajar pada siswa laki-laki kelas VII SMPN 13 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Goleman, D. (2002). Working with Emotional Intelligence (terjemahan) Jakarta: PT.
- Goleman, D. (2005). Working with emotional intelligence: kecerdasan emosi untuk mencapai puncak prestasi. *Jakarta: Gramedia Pustaka Umum*.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *CyberPsychology & behavior*, 7(4), 479-487.
- Gottman, J., & DeClaire, J. (2001). Kiat-kiat membesarkan anak yang memiliki kecerdasan emosional. *Jakarta PT Gramedia Pustaka Utama*.
- Kusuma, A. R., Adriansyah, M. A., & Prastika, N. D. (2013). Pengaruh Daya Juang, Kecerdasan Emosional, dan Modal Sosial Terhadap Organizational Citizenship Behavior Dengan Persepsi Keadilan Organisasi Sebagai Variabel Moderasi. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 2(2), 100-116.
- Kusumadewi, S., Fauziah, A., Khoiruddin, A. A., Wahid, F., Setiawan, M. A., & Rahayu, N. W. (2009). Informatika kesehatan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Prastika, N. D., & Noor, A. (2012). Hubungan Antara Kecerdasan Emosi dan Kecerdasan Adversitas Dengan Stres Kerja Pada Karyawan. *Psikostudia: Jurnal Psikologi*, 1(2), 127-147.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi kecanduan game online pada anak. *Jakarta: Pustaka Mina*, 28.
- Rollings, A., & Adams, E. (2003). *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*. New Riders.
- Santrock, J. W. (2002). Life span development: Perkembangan masa hidup. *Jakarta: Erlangga*, 31.
- Schneiders, A. A. (1955). Personal adjustment and mental health.
- Shalihat, N. A. (2013). *HUBUNGAN ANTARA KECERDASAN EMOSIONAL DAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA MAHASISWA PEMAIN GAME ONLINE DI KOTA BANDUNG* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Suryabrata, S. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Suryabrata S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Susanto, E. H. (2010). Komunikasi Manusia Esensi dan Aplikasi Dalam Dinamika Sosial Ekonomi Politik. *Karya Ilmiah Dosen*, 1-6.
- WIDARTI, I. (2010). Hubungan Antara Kontrol Diri dan Kecanduan Game Online pada Remaja di Malang. *SKRIPSI Jurusan Bimbingan dan Konseling & Psikologi-Fakultas Ilmu Pendidikan UM*.

- Young, K. S. (1996). Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder Paper Presented at the 104th Annual Meeting of the American Psychological Association.
- Young, C. A. (2006). Reciprocal Teaching for Reading Comprehension in Higher Education: A Strategy for Fostering the Deeper

Understanding of Texts. *International Journal of Teaching and Learning in Higher Education*, 17(2), 106-118.