

ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online terhadap Kecerdasan Emosi pada Anggota Komunitas *Mobile Legends* Indonesia dengan Jenis Kelamin sebagai Moderator" ini ditulis oleh Luciany Sandra, NIM. 126308211044, program studi Psikologi Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, dengan pembimbing/promotor Dr. Zun Azizul Hakim, M. Psi., Psikolog.

Kata kunci: Kecanduan Game Online, Kecerdasan Emosi, Jenis Kelamin, Analisis Regresi Moderasi, *Mobile Legends*.

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup, termasuk meningkatnya penggunaan game online. Tujuan studi ini untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online terhadap kecerdasan emosi pada anggota komunitas *Mobile Legends* Indonesia di Telegram, serta menguji peran jenis kelamin sebagai variabel moderator. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain asosiatif kausal. Sebanyak 495 responden diperoleh melalui teknik *nonprobability sampling* dan data dikumpulkan menggunakan kuesioner daring. Instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya, dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,909 untuk skala kecanduan game online dan 0,911 untuk skala kecerdasan emosi.

Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa kecanduan game online berpengaruh negatif signifikan terhadap kecerdasan emosi ($\beta = -0,463$; $p = 0,000$), dengan kontribusi sebesar 20,3% ($R^2 = 0,203$). Setelah memasukkan variabel moderasi jenis kelamin melalui uji Analisis regresi moderasi (MRA), diperoleh interaksi yang signifikan antara kecanduan game online dan jenis kelamin ($\beta = 0,285$; $p = 0,001$), dengan peningkatan kontribusi model menjadi 22,4% ($R^2 = 0,224$). Pada laki-laki, peningkatan kecanduan game menyebabkan penurunan kecerdasan emosi yang lebih besar ($\beta = -0.566$), sedangkan pada perempuan efek negatif tersebut menjadi lebih ringan ($\beta = -0.281$). Temuan ini menunjukkan bahwa jenis kelamin memoderasi hubungan tersebut, di mana laki-laki mengalami penurunan kecerdasan emosi yang lebih besar dibandingkan perempuan ketika tingkat kecanduan meningkat.

Implikasi dari penelitian ini menekankan pentingnya pengembangan intervensi berbasis gender untuk memitigasi dampak psikologis dari kecanduan game online, serta perlunya edukasi emosional di komunitas game digital.

ABSTRACT

This thesis, titled "The Influence of Online Game Addiction Level on Emotional Intelligence among Members of the Mobile Legends Indonesia Community, with Gender as a Moderator," was written by Luciany Sandra, Student ID 126308211044, from the Islamic Psychology Study Program, Faculty of Ushuluddin, Adab, and Da'wah, under the supervision of Dr. Zun Azizul Hakim, M. Psi., Psychologist.

Keywords: Online Gaming Addiction, Emotional Intelligence, Gender, Moderated Regression Analysis, Mobile Legends.

The rapid advancement of digital technology has significantly transformed lifestyles, particularly through the widespread popularity of online games. This study aims to examine the influence of online gaming addiction on emotional intelligence among members of the Mobile Legends Indonesia community on Telegram, and to test the moderating role of gender in this relationship. A quantitative approach with a causal associative design was employed. A total of 495 respondents were selected using nonprobability sampling, and data were collected via an online questionnaire. The research instruments were tested for validity and reliability, yielding Cronbach's Alpha values of 0.909 for the online gaming addiction scale and 0.911 for the emotional intelligence scale.

The results of a simple linear regression analysis showed a significant negative effect of online gaming addiction on emotional intelligence ($\beta = -0.463$; $p = 0.000$), accounting for 20.3% of the variance ($R^2 = 0.203$). After including gender as a moderating variabel using Moderated Regression Analysis (MRA), a significant interaction was found ($\beta = 0.285$; $p = 0.001$), with the model's contribution increasing to 22.4% ($R^2 = 0.224$). In males, an increase in game addiction causes a greater decrease in emotional intelligence ($\beta = -0.566$), whereas in females, the negative effect is less pronounced ($\beta = -0.281$). These findings suggest that gender moderates the relationship, with males experiencing a greater decline in emotional intelligence at higher levels of addiction compared to females.

This study highlights the importance of developing gender-sensitive interventions to mitigate the psychological impacts of online gaming addiction and emphasizes the need for emotional education within online gaming communities.