

ABSTRAK

HUBUNGAN KECERDASAN EMOSIONAL DENGAN KONFORMITAS PADA REMAJA YANG BERMAIN GAME ONLINE DI KELURAHAN PADANG TANGAH BALAI NANDUO KOTA PAYAKUMBUH

Penelitian ini bertujuan untuk melihat apakah terdapat hubungan Kecerdasan Emosional dengan Konformitas Pada Remaja yang Bermain *Game Online* di Kelurahan Padang Tangah Balai Nan Duo Kota Payakumbuh. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh remaja yang bermain *game online* di Kelurahan Padang Tangah Balai Nanduo Kota Payakumbuh. Berdasarkan studi Polling Indonesia yang bekerja sama Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia tumbuh 10,12 persen. Menurut Sekjen APJII, Henri Kasyfi, survey ini melibatkan 5.900 sampel dengan margin of error 1,28%. Data lapangan ini diambil selama periode Maret hingga 14 April 2019. Hasilnya, menurut Henri, dari total populasi sebanyak 264 juta jiwa penduduk Indonesia, ada sebanyak 171,17 juta jiwa atau sekitar 64,8% persen yang sudah terhubung ke internet. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Insendetal Sampling* yaitu adalah teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dan sesuai dengan kriteria penelitan dapat dijadikan sebagai sampel. Hasil uji coba menunjukkan koefisien validitas pada skala Kecerdasan Emosional bergerak dari 0,319 sampai 0,762. sedangkan koefisien reliabilitasnya sebesar 0,924. Hasil uji hipotesis menunjukkan besarnya koefisien korelasi sebesar -0,213 dengan taraf signifikan $p= 0,000$ Artinya dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan kategori sedang yang signifikan dengan arah korelasi negatif terhadap kecerdasan emosional dengan konformitas, berarti dapat disimpulkan bahwa jika kecerdasan emosional tinggi maka konformitas pada remaja yang bermain *game online* rendah. Sebaliknya jika kecerdasan emosional rendah, maka konformitas pada remaja yang bermain *game online* akan tinggi

Kata Kunci : Kecerdasan Emosional , Konformitas, Remaja, Game Online, Korelasi

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN EMOTIONAL INTELLIGENCE AND CONFORMITY IN ADOLESCENTS WHO PLAY ONLINE GAMES IN PADANG TANGAH VILLAGE, BALAI NANDUO, PAYAKUMBUH CITY

This study aims to see whether there is a relationship between Emotional Intelligence and Conformity in Adolescents who Play Online Games in Padang Tangah Village, Balai Nan Duo, Payakumbuh City. The population in this study were all teenagers who played online games in the Padang Tangah Village, Balai Nanduo, Payakumbuh City. Based on a study by Polling Indonesia in collaboration with the Association of Indonesian Internet Service Providers (APJII), the number of internet users in Indonesia grew by 10.12 percent. According to the Secretary General of APJII, Henri Kasyfi, this survey involved 5,900 samples with a margin of error of 1.28%. The field data was taken from March to April 14 2019. As a result, according to Henri, out of a total population of 264 million Indonesians, 171.17 million people or around 64.8% are connected to the internet. The sampling technique used in this study is Incidental Sampling, which is a technique of determining a sample based on chance, that is, anyone who meets the researcher by chance and meets the research criteria can be used as a sample. The test results show that the validity coefficient on the Emotional Intelligence scale ranges from 0.319 to 0.762. while the reliability coefficient is 0.924. The results of the hypothesis test show that the correlation coefficient is -0.213 with a significant level of $p = 0.000$. This means that it can be concluded that there is a moderate category relationship that is significant with a negative correlation direction towards emotional intelligence with conformity, meaning that it can be concluded that if emotional intelligence is high then conformity in adolescents who play low online games. Conversely, if emotional intelligence is low, then the conformity of adolescents who play online games will be high

Keywords: *Emotional Intelligence, Conformity, Teens, Online Games,*

Correlation