

## **ABSTRACT**

Tessa Apri Khadila, 2025. ***The Relationship between Mobile Legends Game Addiction and Emotional Intelligence of Grade XI Students of SMK Negeri 9 Padang Odd Semester of the 2025/2026 Academic Year. Bachelor of Guidance and Counseling, Faculty of Teacher Training and Education, Putra Indonesia University “YPTK” Padang.***

*This study aims to determine the relationship between Mobile Legends Game Addiction and Emotional Intelligence of class XI students of SMK Negeri 9 Padang in the academic year of 2025/2026. The method used in this study is quantitative, with a descriptive correlation quantitative research type. Because this study examines the relationship between mobile legends game addiction and emotional intelligence of class XI students of SMK Negeri 9 Padang, the population used was 444 Students with a research sample of 210 students using professional random sampling techniques. Data analysis was carried out using statistical programs on IBM SPSS 26 and Microsoft Excel. Based on the results of data analysis, the relationship between Mobile Legends Game Addiction and Emotional Intelligence obtained an  $r$ -count value of 0,223 with an  $r$ -table of 0,135 so that there is a positive relationship. Thus,  $H_1$  is accepted and  $H_0$  is rejected, which means that there is a positive relationship between Mobile Legends Game Addiction and Emotional Intelligence of Class XI students of SMK Negeri 9 Padang.*

*Keywords: Relationship, Game Addiction, Mobile Legends, Emotional Intelligence, 11<sup>th</sup> Grade Students*

## ABSTRAK

Tessa Apri Khadila, 2025. **Hubungan Kecanduan *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional Siswa Kelas XI SMK Negeri 9 Padang Semester Ganjil Tahun Ajaran 2025/2026. Sarjana Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan Kecanduan *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang tahun 2025/2026. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif deskriptif korelasional. Karena penelitian ini meneliti hubungan kecanduan *game mobile legends* dengan kecerdasan emosional siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang, jumlah populasi yang di gunakan sebanyak 444 siswa dengan sampel penelitian berjumlah 210 siswa menggunakan teknik pengambilan sampel *proposional random sampling*. Analisis data di lakukan dengan menggunakan program statistik pada komputer *IBM SPSS 26* dan *Microsoft Excel*. Berdasarkan hasil analisis data, hubungan Kecanduan *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional di peroleh nilai  $r$ -hitung sebesar 0,223 dengan  $r$ -tabel 0,135 sehingga terdapat hubungan yang positif. Dengan demikian  $H_1$  di terima dan  $H_0$  di tolak, yang berarti bahwa terdapat hubungan yang positif antara Kecanduan *Game Mobile Legends* dengan Kecerdasan Emosional siswa kelas XI SMK Negeri 9 Padang.

Kata Kunci: Hubungan, Kecanduan *Game, Mobile Legends*, Kecerdasan Emosional, Siswa Kelas XI