

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
SKRIPSI, 26 JULI 2013**

ABSTRAK

Raysa Ariesti Sukma

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL MAHASISWA SEMESTER VIII DI FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG
XII + 61 halaman + 7 tabel + 2 Bagan + 9 lampiran

Latar belakang: *Game online* merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan. Banyaknya fasilitas mengakses *game online* dan dengan mudah pemain bisa memainkannya menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Hal tersebut yang dapat mempengaruhi kecerdasan emosional mahasiswa, di mana mereka tidak dapat mengendalikan emosi, tidak mudah puas, dan tidak dapat memotivasi diri untuk melakukan hal yang lebih baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional mahasiswa di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Metode: Penelitian ini merupakan Jenis penelitian kuantitatif dengan desain *Deskriptif Korelasional* menggunakan metode survei dan *cross sectional*. Peneliti akan melakukan pengukuran hubungan kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional mahasiswa dengan sampel yang 42 responden. Analisis yang digunakan adalah chi square

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden paling dominan adalah responden dengan kecanduan *game online* tinggi (83.3%). Responden penelitian paling dominan dengan kecerdasan emosional rendah (73.8%)

Simpulan: Hasil uji chi square didapatkan ada hubungan positif yang signifikan antara kecanduan *game online* dengan kecerdasan emosional pada mahasiswa S1 Keperawatan UNISSULA semester 8 yang bermain *game online* periode April – Mei tahun 2013 dengan *p value* 0.000.

Kata Kunci : kecanduan, game online, kecerdasan emosional

Daftar Pustaka : 27 (2000-2012)

**UNDERGRADUATE NURSING STUDY PROGRAM
FACULTY OF NURSING SCIENCE
ISLAMIC SULTAN AGUNG UNIVERSITY
MINI THESIS, 26 JULI 2013**

ABSTRACT

Raysa Ariesti Sukma

**RELATIONSHIP GAME ONLINE ADDICTION STUDENTS WITH
EMOTIONAL INTELLIGENCE IN SEMESTER VIII FACULTY OF
NURSING ISLAMIC SULTAN AGUNG SEMARANG UNIVERSITY**

XII + 61 pages + 7 tables + 2 charts + 9 appendixes

Background: online game is a game that can be accessed by many players, in which the machines are used for players connected by a network. The number of facilities to access online games and players can easily play it cause players to become addicted to the game. It can affect the emotional intelligence students, where they cannot control their emotions, not easily satisfied, and cannot motivate myself to do better. The purpose of this study was to determine the relationship of online gaming addiction with emotional intelligence of students in the Faculty of Nursing, Islamic Sultan Agung Semarang University

Methods: This study is a quantitative research design using survey methods Correlation descriptive and cross-sectional. Investigators will take measurements online gaming addiction relationship with emotional intelligence of students with a sample of 42 respondents. The analysis used is the chi square

Results: The results showed that the respondents were the most dominant online gaming addiction respondents with high (83.3%). The most dominant research respondents with lower emotional intelligence (73.8%)

Conclusions: The results of the chi square test found no significant positive relationship between online game addiction with emotional intelligence on nursing students UNISSULA S1 semesters viii who play online games period April-May of 2013 with a p value 0.000.

Key words: addiction, online gaming, emotional intelligence

Reference : 27 (2000-2012)