

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan game online, interaksi sosial dan kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang, selanjutnya untuk membuktikan pengaruh penggunaan game online terhadap kecerdasan emosi remaja, pengaruh interaksi sosial terhadap kecerdasan emosi remaja serta pengaruh penggunaan game online dan interaksi sosial secara simultan terhadap kecerdasan emosi remaja di Dusun Jongkang.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif korelasional, populasi berjumlah 140, dengan sampel 70 remaja yang diambil dengan random sampling. Data dikumpulkan dengan kuisioner model skala likert dan dianalisis secara deskriptif, uji asumsi klasik, uji t, uji f, analisis koefisien determinasi, regresi linier sederhana dan regresi berganda.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) Intensitas penggunaan game online di Dusun Jongkang terbilang sering, yaitu sekitar 38% remaja yang menggunakan game online. (2) Interaksi sosial remaja di Dusun Jongkang tergolong baik, yaitu ada sekitar 40%. (3) Remaja di Dusun Jongkang mempunyai kecerdasan emosi yang baik yaitu 44% . (4) Penggunaan game online mempunyai pengaruh terhadap kecerdasan emosi remaja, yaitu 6,1%. (5) Interaksi sosial mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosi remaja, yaitu 57,7% (6) Penggunaan game online dan interaksi sosial secara bersama – sama mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosi remaja, yaitu 58,4%. (7) Interaksi sosial lebih berpengaruh terhadap kecerdasan emosi remaja, di bandingkan dengan penggunaan game online.

Kata Kunci : penggunaan game online, interaksi sosial dan kecerdasan emosi