

**GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA  
YANG BERMAIN *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Lowi Br Saragih  
1911150029**



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
JAKARTA  
2023**

**GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA  
YANG BERMAIN *GAME ONLINE***

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia

**Oleh:**

**Lowi Br Saragih  
1911150029**



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA  
JAKARTA  
2023**



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

---

**PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lowi Br Saragih  
NIM : 1911150029  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis tugas akhir yang berjudul **“GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA YANG BERMAIN *GAME ONLINE*”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri dengan menggunakan hasil kuliah, tinjauan lapangan, buku-buku dan jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada karya tugas akhir saya.
2. Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian- bagian sumber informasi yang dicantumkan dengan cara referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam referensi pada tugas.

Kalau terbukti saya tidak memenuhi apa yang dinyatakan di atas, maka karya tugas akhir ini dianggap batal.

Jakarta, 10 Juni 2023



Lowi Br Saragih



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

**GAMBARAN Kecerdasan Emosi Mahasiswa Asrama yang  
Bermain *GAME ONLINE***

Oleh:

Nama : Lowi Br Saragih  
NIM : 1911150029  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling

telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Tugas Akhir guna mencapai gelar Sarjana Strata Satu/ pada Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia,

Jakarta,

Senin, 10 Juni 2023

Menyetujui:

Pembimbing I

(Renatha Ernawati, M.Pd., Kons.)  
NIDN. 0326098304

Pembimbing II

(Evi Deliviana, M. Psi., Psikolog.)  
NIDN. 0304098405

Ketua Program Studi Bimbingan Dan  
Konseling

(Andreas Rian Nugroho, S.Pd., M. Pd)  
NIDN. 0303089101

Dekan FKIP

(Dr. Drs. Kerdid Symbolon, M.Pd.)  
NIDN. 0331126603



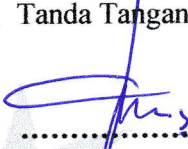
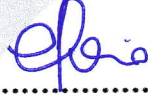

**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR**

Pada senin, 10 Juni 2023 telah diselenggarakan Sidang Tugas Akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Bimbingan Dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia, atas nama:

Nama : Lowi Br Saragih  
NIM : 1911150029  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

termasuk ujian Tugas Akhir yang berjudul **“GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA YANG BERMAIN GAME ONLINE”** oleh tim penguji yang terdiri dari:

Nama Penguji	Jabatan dalam Tim Penguji	Tanda Tangan
1 Renatha Ernawati, M.Pd., Kons.	Dosen Pembimbing I	
2 Evi Deliviana, M. Psi., Psikolog.	Dosen Pembimbing II	
3 Andreas Rian Nugroho, S.Pd., MPd	Dosen Penguji	

Jakarta, 13 Juli 2023



**UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lowi Br Saragih  
NIM : 1911150029  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling  
Jenis Tugas Akhir : Skripsi  
Judul : GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA YANG BERMAIN *GAME ONLINE*

Menyatakan bahwa:

1. Tugas akhir tersebut adalah benar karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar akademik di perguruan tinggi manapun;
2. Tugas akhir tersebut bukan merupakan plagiat dari hasil karya pihak lain, dan apabila saya/kami mengutip dari karya orang lain maka akan dicantumkan sebagai referensi sesuai dengan ketentuan yang berlaku;
3. Saya memberikan Hak Non Eksklusif Tanpa Royalti kepada Universitas Kristen Indonesia yang berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilih hak cipta.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran Hak Cipta dan Kekayaan Intelektual atau Peraturan Perundangan-undangan Republik Indonesia lainnya dan integritas akademik dalam karya saya tersebut, maka saya bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum dan sanksi akademis yang timbul serta membebaskan Universitas Kristen Indonesia dari segala tuntutan hukum yang berlaku.

Jakarta, 10 Juni 2023  
Yang menyatakan



Lowi Br Saragih

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, kasih dan karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA YANG BERMAIN *GAME ONLINE*”. Penelitian ini dibuat dan disusun dengan tujuan untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana (S.Pd.) di Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis juga menyadari tidak sedikit kendala dan halangan yang dihadapi penulis. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat kekurangan yang disebabkan keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh penulis. Namun berkat bantuan dan kontribusi dari berbagai pihak maka penulisan dan penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua terkasih Bapak Redinson Saragih dan Mama Jumini Br Tarigan yang sudah memberikan dukungan melalui doa, material, dan semangat agar penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan lancar. Tidak lupa juga kepada saudara kandung Kena Saragih dan Rendy Mahesa Saragih yang selalu mendukung dan memenuhi segala kebutuhan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
2. Bapak Dr. Dhaniswara K. Hardjono, S.H., M.H., M.B.A. Selaku Rektor Universitas Kristen Indonesia.
3. Bapak Dr. Drs. Kerdid Simbolon, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia.
4. Bapak Andreas Rian Nugroho, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua Program Pendidikan Bimbingan dan Konseling dan selaku dosen penguji saya.
5. Ibu Renatha Ernawati, S.Pd., M.Pd., Kons. Selaku dosen pembimbing pertama yang telah memberikan waktu, nasihat, dan dukungan dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi.

6. Ibu Evi Deliviana, M. Psi., Psikolog. Dosen pembimbing kedua yang telah memberikan waktu, nasihat, dan dukungan dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi
7. Seluruh dosen Prodi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Kristen Indonesia yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada peneliti.
8. Kakak Shelly Ance Kamau, S.E. Selaku Ibu Asrama yang telah membantu peneliti, memberikan arahan dan semangat dalam penyelesaian skripsi.
9. Kepada Yayasan Kasih Bagi Negeri (YKBN) yang telah memberikan beasiswa penuh kepada penulis, sehingga penulis dapat berkuliah di Universitas Kristen Indonesia.
10. Teman-teman angkatan 2019 Bimbingan Dan Konseling, secara khusus Iyona, Yuliana, Hasnaria, dan Rody sebagai sahabat yang selalu menjadi tempat bertukar pikiran selama berkuliah dari semester awal sampai semester akhir, memberikan semangat dan motivasi.
11. Kepada kakak-kakak dan Teman-teman Persekutuan Mahasiswa khususnya kakak Yelsi, kakak Hanna, kakak Eka, Febi dan Felix yang selalu mengingatkan dan memberi semangat untuk menyelesaikan skripsi.
12. Kepada seluruh mahasiswa Asrama Jakarta Timur Khususnya Iyang dan Kumala yang bersedia berkontribusi dalam penelitian ini.
13. Teman-teman semua yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah mendukung dan mendoakan dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, namun masih ada kekurangan dalam pembuatan serta penyusunan skripsi. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih banyak, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan mengembangkan pengetahuan.

Jakarta, 13 Juni 2023

Lowi Br Saragih



## DAFTAR ISI

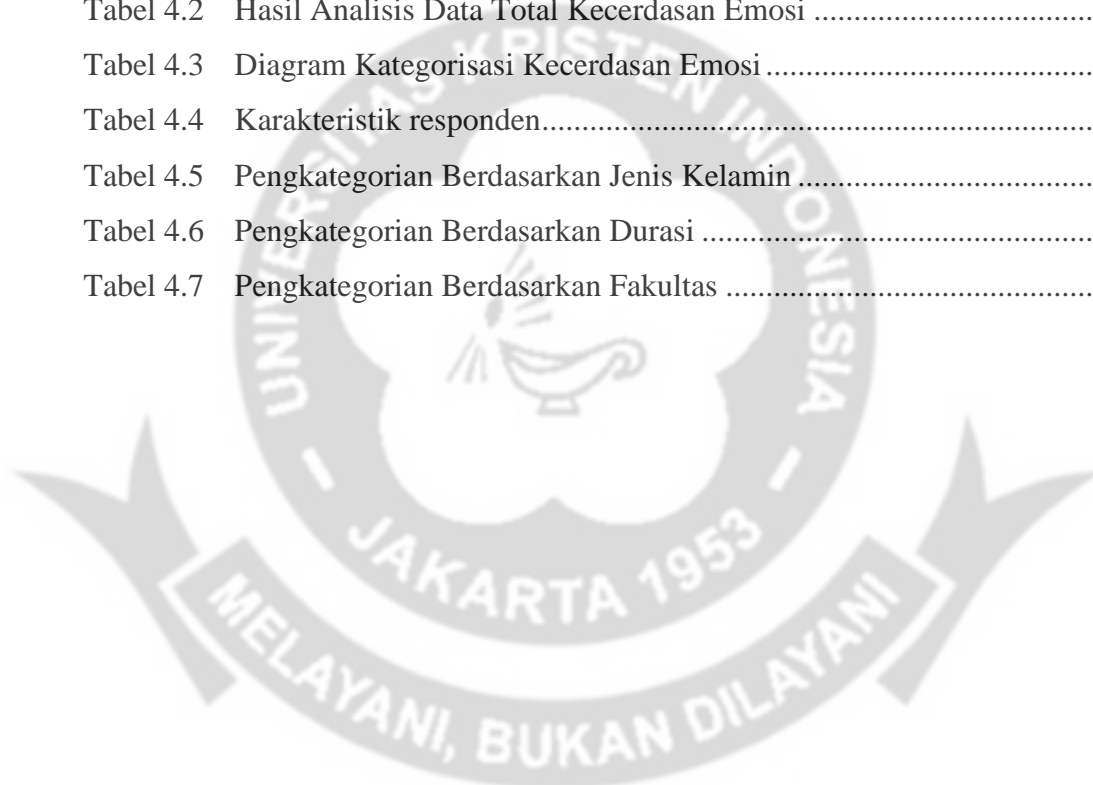
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TUGAS AKHIR .....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
PERNYATAAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
ABSTRAK.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan masalah .....	6
1.3. Batasan masalah.....	6
1.4. Tujuan Penelitian .....	6
1.5. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Kajian Teori.....	8
2.1.1. Pengertian Kecerdasan Emosi Menurut Para Ahli .....	8
2.1.2. Aspek-Aspek Kecerdasan Emosi.....	9
2.1.3. Faktor Faktor Memengaruhi Kecerdasan Emosi Menurut Para Ahli .....	11
2.1.4. Karakteristik & Ciri-ciri Kecerdasan Emosi.....	14
2.1.5. Strategi Menghadapi dan Mengelola Emosi .....	15
2.1.6. Game Online.....	18
2.1.7. Pengaruh Kecerdasan Emosi Pada Mahasiswa Asrama Yang Bermain <i>Game Online</i> .....	28
2.1.8. Definisi Mahasiswa.....	29
2.2. Kerangka Berpikir .....	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1. Lokasi dan waktu penelitian .....	32
3.2. Populasi dan Sampel.....	32
3.2.1. Populasi.....	32
3.2.2. Sampel .....	32
3.3. Metode Penelitian .....	33
3.4. Variabel Penelitian.....	33
3.4.1. Definisi Konseptual .....	34
3.4.2. Definisi Operasional .....	34

3.5. Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.5.1. Kuesioner kecerdasan emosional.....	38
3.5.2. Uji coba instrumen penelitian .....	40
3.6. Teknik Analisis Data .....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1. Waktu Dan Tempat Penelitian.....	44
4.2. Pembahasan .....	46
4.2.1. Analisis Descriptive .....	46
4.2.2. Deskripsi Variabel .....	53
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	67
5.1. Kesimpulan.....	67
5.2. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	71
LAMPIRAN.....	74



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi kisi instrumen penelitian variabel kecerdasan emosi .....	35
Tabel 3.2	Skala Likert .....	39
Tabel 3.3	Item Total Statistik .....	40
Tabel 3.4	Reliability Statistics.....	42
Tabel 4.1	Descriptive Statistics .....	47
Tabel 4.2	Hasil Analisis Data Total Kecerdasan Emosi .....	48
Tabel 4.3	Diagram Kategorisasi Kecerdasan Emosi .....	49
Tabel 4.4	Karakteristik responden.....	49
Tabel 4.5	Pengkategorian Berdasarkan Jenis Kelamin .....	50
Tabel 4.6	Pengkategorian Berdasarkan Durasi .....	51
Tabel 4.7	Pengkategorian Berdasarkan Fakultas .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Histogram Distribusi Frekuensi .....	47
Gambar 4.2	Diagram Frekuensi Jenis Kelamin .....	51
Gambar 4.3	Diagram Frekuensi Durasi .....	52
Gambar 4.4	Diagram Frekuensi Fakultas .....	53



## ABSTRAK

Penelitian deskriptif kuantitatif ini dilakukan di asrama pada salah satu kampus swasta Jakarta Timur dengan subyek 54 mahasiswa asrama yang bermain *game online (mobile legends)*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memberikan gambaran tentang tingkat kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *Mobile Legends*. Kecerdasan emosi menjadi faktor penting dalam mengatasi tantangan emosi yang terlihat ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Adapun data diperoleh melalui instrumen kecerdasan emosi yang disusun peneliti berdasarkan teori Goleman yang telah diuji *validitas* dan *reliabilitasnya*.

Analisis data menggunakan *SPPS versi 26* dan diperoleh hasil bahwa terdapat 8 mahasiswa (15%) yang termasuk pada kategori kecerdasan emosi tinggi, sedangkan 39 mahasiswa (72%) termasuk pada kategori kecerdasan emosi sedang, dan 7 mahasiswa (13%) termasuk ke dalam kategori kecerdasan emosi yang rendah. Berdasarkan indikator jenis kelamin, terdapat 14 mahasiswa laki-laki (25,9%) sulit dalam mengontrol emosi dan cenderung mudah marah dan emosi ketika gagal dalam bermain *game online* termasuk kategori kecerdasan emosi rendah, sedangkan 36 mahasiswa laki-laki dan perempuan (66,7%) yang menunjukkan bahwa mereka mampu mengenali dan mengatur emosi dengan cukup baik dalam berbagai situasi termasuk pada kategori sedang, dan 4 mahasiswa perempuan (4%) dapat mengekspresikan emosi yang jelas dan tidak didominasi oleh perasaan-perasaan negatif termasuk kategori kecerdasan emosi tinggi.

**Kata kunci:** kecerdasan emosi, *game online*, *mobile legends*, mahasiswa asrama

## ABSTRACT

This quantitative descriptive research was conducted in a dormitory at one of the private campuses in East Jakarta with the subjects of 54 dormitory students playing *online games (mobile legends)*. This study aims to provide an overview of the level of emotional intelligence of dormitory students who play *Mobile Legends*. Emotional intelligence becomes an important factor in overcoming emotional challenges that are seen when a person interacts with his social environment. The data was obtained through emotional intelligence instruments compiled by researchers based on Goleman's theory which has been tested *for validity and reliability*.

Data analysis using *SPPS version 26* and found that there were 8 students (15%) who belonged to the high emotional intelligence category, while 39 students (72%) belonged to the medium emotional intelligence category, and 7 students (13%) belonged to the low emotional intelligence category. Based on gender indicators, there were 14 male students (25.9%) who were difficult in controlling emotions and tended to be irritable and emotional when failing to play *online games* included in the low emotional intelligence category, while 36 male and female students (66.7%) who showed that they were able to recognize and regulate emotions quite well in various situations including in the medium category, and 4 female students (4%) were able to express clear emotions and were not dominated by negative feelings belonging to the high emotional intelligence category.

**Keywords:** emotional intelligence, *online games, mobile legends*, dorm students