

GAMBARAN KECERDASAN EMOSI MAHASISWA ASRAMA YANG BERMAIN GAME ONLINE

Lowi Br Saragih, Renatha Ernawati, Evi Deliviana

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Indonesia
lowisaragih@gmail.com

Abstract (English)

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 SPSS 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.

Article History

Submitted: 4 September 2023
Accepted: 13 September 2023
Published: 14 September 2023

Key Words

emotional intelligence, online games, mobile legends, dorm students

Abstrak (Indonesia)

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 SPSS 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.

Sejarah Artikel

Submitted: 4 September 2023
Accepted: 13 September 2023
Published: 14 September 2023

Kata Kunci

kecerdasan emosi, game online, mobile legends, mahasiswa asrama

Pendahuluan

Di era globalisasi sekarang kita tak bisa menutup mata melihat perkembangan teknologi yang ada. Teknologi Berperan dengan sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini, salah satunya adalah internet, dengan pertumbuhan internet semakin meningkat dari tahun ke tahun. Manusia semakin banyak menggunakan internet untuk menemukan atau mendapatkan sesuatu yang baru yang dibutuhkan, selain itu melalui internet juga dapat memberikan kemudahan bagi manusia untuk dapat saling berinteraksi satu sama lain (Septi & Indrawati, 2018).

Indonesia memiliki populasi pengguna internet terbesar di dunia, Berada di urutan kedelapan dengan jumlah total pengguna mencapai 82 juta individu. Pulau Jawa menjadi wilayah dengan jumlah pengguna terbesar, mencakup 58,08% dari total pengguna di Indonesia APJII 2017 (Hidayat, Danik & Dwi, 2023). Berdasarkan Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika Kementerian Kominfo (2019), sekitar 80% dari jumlah pengguna internet di Indonesia adalah remaja usia 10-19 tahun.

Menurut laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), survei yang dilakukan jangka waktu 2021-2022 menunjukkan adanya 210,03 juta pemakai internet pada wilayah Indonesia. Total ini mengalami peningkatan sebesar 6,78% sebanding dengan pernyataan sebelumnya yang mencapai 196,7 satu juta individu. Dengan demikian tingkat akses internet di wilayah Indonesia saat ini mencapai 77,02% (Kurniawan dkk, 2023).

Menurut Zhou, Yang & Wang, (2020). Pada wilayah Indonesia jumlah pengguna smartphone melampaui dari 82 juta orang. Selain itu, total pemain game online di wilayah Indonesia juga mencapai lebih dari 52 juta orang. Indonesia menempati peringkat ke-17 secara global dengan jumlah pemain game online terbanyak. Pada tahun 2019, Indonesia juga berkontribusi sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp 8,7 triliun untuk industri game online. Hal ini memiliki dampak yang signifikan terutama pada kalangan remaja yang memainkan game online. Menurut Tri hendrawan dalam Cahyono & Prahastiwi, (2023). Diperkirakan bahwa Indonesia memiliki lebih dari 60 juta pemain game online (gamer) dan jumlah ini terus meningkat hingga mencapai 100 juta pemain pada tahun 2023. Berdasarkan penelitian Anwari (2018), mayoritas peserta game online berada pada kisaran umur 13-24 tahun.

Menurut Hasan, Rahmat & Napu, (2021). Game online pertama di Indonesia, yaitu Nexian Online, diluncurkan pada bulan Maret tahun 2001. Meskipun ada berbagai jenis game online yang tersedia di Indonesia, termasuk game aksi, olahraga, dan peran (RPG), namun mobile legends tetap menjadi favorit yang banyak dimainkan di negara ini.

Menurut Abdul (2020). Game online yang paling diminati dan populer di kalangan remaja di lapangan adalah Mobile Legends. Menurut Arif (2022). Mobile Legends telah mengalami perkembangan yang signifikan dan menjadi favorit para remaja terutama pria sebagai peminat utama dalam dunia game online. Dalam permainannya, Mobile Legends menawarkan pilihan berbagai hero yang digunakan untuk bertanding dengan tim yang terdiri dari 5 orang pemain melawan tim lawan yang juga terdiri dari 5 orang, atau biasa disebut 5 vs 5. Mobile Legends menyediakan beberapa posisi untuk memilih hero, seperti marksman, tank, mage, support, assassin, dan fighter. Game ini memiliki berbagai mode pertandingan, termasuk mode klasik, mode ranked, mode brawl, mode custom, mode VS AI, mode survival, mode magic chess, model mayhem, mode mirror, dan mode mirror mayhem. Permainan Mobile Legends bisa dimainkan tanpa batasan waktu, sehingga memungkinkan pemain untuk bermain non-stop selama 24 jam jika diinginkan. Hal ini membuatnya menjadi salah satu permainan online yang sangat menarik dan menghibur bagi banyak remaja.

Menurut Sahid & Azhar (2023), Mobile Legends adalah suatu permainan mobile yang memerlukan pemain untuk merancang strategi guna mencapai kemenangan. Saat ini, Mobile Legends telah menjadi permainan gratis yang sangat populer di Google Play Store. Oleh karena itu, tak mengherankan bahwa jumlah pemain di Indonesia sangat tinggi. Menurut Dimaz Wiratama S., Operational Manager Moonton Indonesia, sekitar 170 juta pengguna aktif Mobile Legends bermain setiap bulan di seluruh dunia, dan sekitar 50 juta di antaranya berasal dari Indonesia. Fakta ini menjadikan Indonesia sebagai kontributor terbesar dalam jumlah pemain Mobile Legends di dunia. Waktu bermain Mobile Legends biasanya berlangsung selama 20-30 menit, meskipun bisa lebih lama tergantung pada tingkat kesulitan lawan yang dihadapi. Para pemain juga memiliki fleksibilitas untuk bermain beberapa kali dalam satu hari dan menghabiskan berjam-jam di dalam permainan ini. Salah satu keunggulan game online adalah memungkinkan pemain untuk bermain secara gratis dan terhubung dengan pemain lain secara langsung. Kemampuan berinteraksi dengan pemain lain saat bermain merupakan salah satu daya tarik utama game online. Saat ini, game online semakin berkembang dan menarik untuk dimainkan. Selain sebagai sarana komunikasi antara pengguna, game online juga memberikan manfaat dalam menghilangkan kepenatan dan kebosanan setelah beraktivitas.

Menurut Fryda dalam Ebbe, (2022). Bermain game online memberikan kepuasan psikologis kepada para pemainnya, yang meliputi rasa senang akibat terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, dan frustrasi. Selain itu, mereka juga merasakan kenyamanan, kedamaian, dan kebahagiaan. Permainan game online menawarkan banyak keseruan, sehingga game-game tersebut menarik dan memberikan kepuasan ketika berhasil diselesaikan.

Sedangkan, menurut Sandya & Ramadhani dalam Ifadah (2021), mereka menyimpulkan bahwa durasi bermain game online diklasifikasikan sebagai tinggi ketika bermain selama lebih dari 5 jam, dikategorikan sebagai sedang ketika bermain antara 3-5 jam, dan dikategorikan sebagai rendah ketika bermain selama 1-2 jam.

Namun, berlebihan di dalam bermain game online dapat memiliki dampak rendah terhadap gambaran kecerdasan emosi pada individu. Dampak rendah terhadap gambaran kecerdasan emosi baik dari bermain game online yang berlebihan adalah seperti, isolasi dari teman-teman karena terlalu terfokus pada permainan, tingkat stres yang tinggi, kondisi kesehatan mata yang terganggu akibat radiasi layar handphone, serta mudah marah jika diganggu saat sedang bermain, terutama jika mengalami kegagalan dalam mencapai kemenangan atau meningkatkan level dalam permainan game online yang sedang dimainkan.

Dampak buruk dari bermain game online juga terjadi pada mahasiswa yang tinggal di asrama pada salah satu Universitas swasta yang ada di Jakarta Timur. Berdasarkan hasil wawancara bersama ibu asrama kak Ade dapat ditemukan bahwa mahasiswa asrama yang senang bermain game online seringkali menunjukkan perilaku yang kurang tepat seperti kurang sopan kepada ibu asrama, menjadi sosok pribadi yang egois, ribut di tengah malam (suara game online), kurang fokus pada pelajaran, tidur hingga larut malam, telat masuk kuliah, dan lalai dalam mengerjakan tugas kuliah. Selain itu juga didapatkan bahwa sebagian individu sering berbohong kepada orang tuanya mengenai keuangan dan meminta lebih untuk menghabiskannya untuk bermain game online dan akibatnya individu tidak bisa menggunakan uang yang dikirimkan dengan baik dan berdampak dengan uang makan yang nunggak sampai berbulan-bulan dan kurang pandai dalam mengatur waktu mereka.

Menurut Hazar (2018), ketertarikan pada game di kalangan pemuda dapat membawa mereka pada banyak kesulitan yang melibatkan kesehatan sosial, emosi, dan fisik. Efek ini memicu

kerusakan mental dan fisik, kekerasan, kemarahan, dan isolasi sosial. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Haryanto (2019), menunjukkan bahwa game online dapat menyebabkan seseorang kehilangan relasi, kehilangan pekerjaan, peluang karir dan kesempatan pendidikan. Selain itu, game online juga dianggap sebagai sarana untuk melarikan diri dari masalah yang dihadapi.

Fakta mengenai remaja tidak bisa mengendalikan emosi pribadi saat bermain game online tersebut berkaitan dengan gambaran kecerdasan emosi mereka. Seperti, perilaku kurang sopan kepada ibu asrama, ribut di tengah malam, isolasi sosial, dan mudah menjadi pemarah. Menurut Fauziyah (2022), bermain game online secara berlebihan akan berpengaruh pada kecerdasan emosi. Menurut Goleman dalam Haryanto (2019), kecerdasan emosi adalah keterampilan emosi yang mencakup kapasitas untuk mengelola pribadi, ketangguhan dalam menghadapi situasi sulit keterampilan mengontrol dorongan hati, kemampuan memotivasi diri sendiri, kemampuan untuk mengendalikan diri, Bisa mengontrol suasana emosi, kemampuan merasakan dan membangun intraksi sosial.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki ciri-ciri kecerdasan emosi yang baik adalah sebagai berikut; kesadaran diri yang tinggi, kemampuan mengelola emosi, empati yang tinggi, hubungan sosial yang baik, dan kemampuan pengambilan keputusan yang baik. Sedangkan Tanda-tanda orang yang memiliki kecerdasan emosi. yang tidak baik yaitu; kurangnya kesadaran diri, kesulitan mengelola emosi, kurang empati, masalah dalam hubungan sosial, dan pengambilan keputusan yang dipengaruhi oleh emosi.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis memiliki dugaan awal adanya gambaran kecerdasan emosi yang tidak baik terhadap mahasiswa asrama yang bermain game online mobile legends, oleh sebab itu peneliti ingin melihat gambaran kecerdasan emosi pada mahasiswa asrama yang bermain game online, oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Gambaran kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain game online mobile legends”.

Metode Penelitian

Studi ini menerapkan pendekatan deskriptif dalam jenis penelitian kuantitatif. Metode statistik yang diterapkan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif, yang berfungsi untuk menganalisis data dengan cara memberikan gambaran atau deskripsi tentang data yang telah terkumpul. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, metode pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden, yang diharapkan akan dijawab oleh mereka. Penelitian ini tidak bermaksud untuk membuat generalisasi atau kesimpulan yang berlaku secara umum. Lokasi penelitian merupakan objek penelitian dimana kegiatan penelitian dilakukan di asrama kampus swasta Jakarta Timur. Penentuan lokasi ini untuk memperjelas penelitian yang akan dilaksanakan. Adapun waktu dalam penelitian ini yakni November 2022 – Juli 2023. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh mahasiswa yang tinggal di asrama yang berjumlah 118 mahasiswa. Metode pengambilan sampel yang digunakan dalam studi ini adalah purposive sampling, yakni teknik non random sampling yang memungkinkan peneliti memilih sampel secara sengaja berdasarkan identitas khusus yang sesuai dengan tujuan riset. Dari kriteria yang telah disusun di atas dengan menggunakan purposive sampling maka ditemukan sampel berjumlah 54 mahasiswa asrama. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan *SPSS v26* dimana peneliti akan menggambarkan dengan kata-kata yang akan dipisahkan menurut beberapa indikator guna mendapat sebuah kesimpulan.

Hasil dan Pembahasan

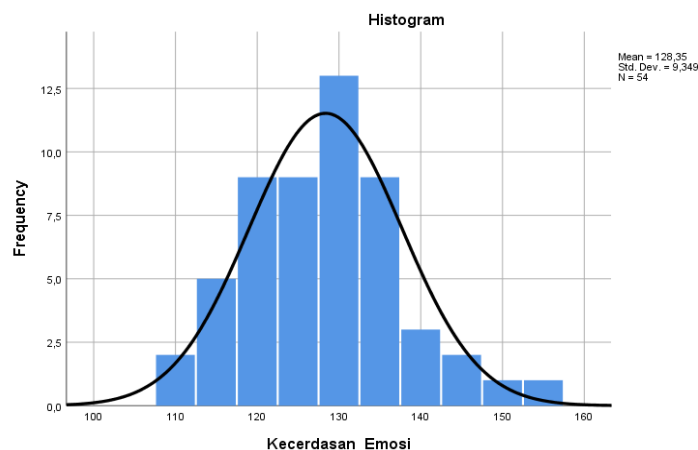
Analisis Descriptive

Pelaksanaan dan subjek penelitian dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah mahasiswa asrama yang aktif bermain *game online (mobile legends)*. Mereka dipilih melalui pengambilan sampel dengan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti menggunakan *purposive sampling* dari beberapa fakultas tertentu. Jumlah subjek penelitian dapat disesuaikan dengan ukuran sampel yang direncanakan dalam penelitian ini, yang berjumlah 54 responden. Instrumen penelitian dalam penelitian ini, digunakan instrumen kecerdasan emosi untuk mengumpulkan data terkait gambaran kecerdasan emosi pada mahasiswa asrama yang bermain *game online*.

Tabel 4.1 Descriptive Statistics

	N	Ran ge	Minimu m	Maximu m	Su m	Mea n	Std. Deviation	Varian ce
Kecerdasa_emo si	54	44	110	154	6931	128,35	9,349	87,402
Valid N (listwise)	54							

Dari tabel 4.1 dapat dideskripsikan data untuk variabel gambaran kecerdasan emosi mahasiswa asrama sebagai berikut: *mean* atau rata-rata sebesar 128,35; range sebesar 44; minimum sebesar 110; maximum sebesar 154; sum sebesar 6931; std deviation sebesar 9,349; *variance* sebesar 87,402.



Gambar 4.1 Histogram Distribusi Frekuensi

Berdasarkan gambar histogram diatas dapat dilihat bahwa dari hasil analisis data dengan 54 responden diketahui standar deviasi 9,349 dengan mean 128,35.

Tabel 4.2 hasil analisis data Total kecerdasan emosi

Interval	Frekuensi	Presentase %	Kategori
<120	7	13%	Rendah

$120 \leq X < 138$	39	72%	Sedang
≥ 138	8	15%	Tinggi
Jumlah Responden	54		

Kategori pada variabel dapat diartikan sebagai berikut: 1) Tinggi, berarti mahasiswa memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi; 2) sedang, berarti mahasiswa memiliki tingkat kecerdasan emosi yang sedang; dan 3) rendah, berarti mahasiswa memiliki tingkat kecerdasan emosi yang rendah. Dari tabel 4.3 dapat terlihat bahwa 7 mahasiswa (13%) tergolong dalam kategori rendah, 39 mahasiswa (72%) tergolong dalam kategori sedang dan 8 mahasiswa (15%) tergolong dalam kategori tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mahasiswa asrama yang bermain *game online* memiliki tingkat kecerdasan emosi yang sedang. Sebaran data dari masing-masing kategori dapat dilihat pada gambar berikut.



Tabel 4.3 Diagram Kategorisasi Kecerdasan Emosi

**Tabel 4.4
Karakteristik responden**

	NAMA	JENIS KELAMIN	UMUR	DURASI	FAKULTAS
N Valid	78	54	54	54	54
Missing	0	24	24	24	24
Mean		1,43	21,50	1,91	2,06
Median		1,00	22,00	2,00	1,00
Mode		1	23	1	1
Std. Deviation		,499	2,221	,875	1,485
Variance		,249	4,934	,765	2,204
Range		1	10	2	5
Minimum		1	16	1	1
Maximum		2	26	3	6
Sum		77	1161	103	111

Kolom pada jenis kelamin ini menyajikan data responden, dengan 54 responden. Terdapat dua kategori, yaitu 1 (laki-laki) dan 2 (perempuan). Kolom pada umur ini berisi data responden. Ada 54 responden pada kolom ini, dengan mean (rata-rata) umur responden adalah 21,50 tahun. Median (nilai tengah) umur responden adalah 22,00 tahun. Sedangkan Kolom pada durasi ini menyajikan data durasi penelitian yang dihitung dalam satuan waktu tertentu (misalnya, bulan). Ada 54 responden pada kolom ini, dengan mean (rata-rata) durasi penelitian adalah 1,91 satuan waktu. Median (nilai tengah) durasi penelitian adalah 2,00 satuan waktu. Kolom fakultas ini berisi data fakultas responden. Ada 54 responden pada kolom ini. Dalam contoh ini, fakultas direpresentasikan dengan angka, dan contoh ini hanya menunjukkan moda (nilai yang paling sering muncul) dari data fakultas. Moda fakultas adalah 1, yang muncul sebanyak 23 kali. Missing:

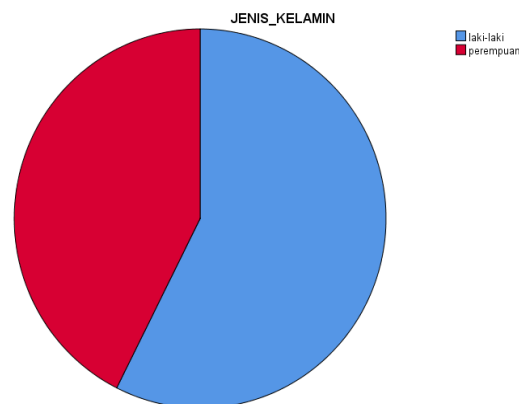
Bagian ini menunjukkan jumlah data yang hilang (missing data) untuk masing-masing kolom. Pada kolom nama, tidak ada data yang hilang (0 missing data). Selanjutnya, tabel menyajikan beberapa statistik ringkasan untuk masing-masing kolom. Tabel ini digunakan untuk memberikan informasi statistik penting untuk setiap variabel dalam penelitian, yang dapat digunakan untuk melihat pola, sebaran yang menggunakan kuesioner, dan karakteristik data dalam penelitian tersebut.

Tabel 4.5 Pengkategorian Berdasarkan Jenis Kelamin Kategori

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	14	25,9	25,9	25,9
	Sedang	36	66,7	66,7	92,6
	Tinggi	4	7,4	7,4	100,0
	Total	54	100,0	100,0	

No.	JENIS KELAMIN	KATEGORI		
		rendah	Sedang	Tinggi
1	laki-laki	8	20	4
2	Perempuan	6	16	0
JUMLAH		14	36	4
TOTAL MAHASISWA		54		

Tabel diatas menyajikan kategori kecerdasan emosi berdasarkan jenis kelamin mahasiswa yang terdiri dari "laki-laki" dan "perempuan". Frequency rendah sebesar 14 dengan percent 25,9, valid percent 25,9, cumulative percent 25,9, sedang Frequency rendah sebesar 36 dengan percent 66,7, valid percent 66,7, cumulative percent 92,6, tinggi Frequency rendah sebesar 4 dengan percent 7,4, valid percent 7,4, cumulative percent 100.0



Gambar 4.2 Diagram Frekuensi Jenis Kelamin

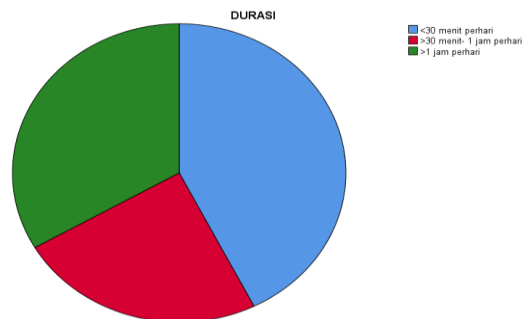
Tabel 4.6 Pengkategorian Berdasarkan Durasi

		Durasi			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< 30 menit perhari (123)	1	33,3	33,3	33,3
	> 30 menit-1 jam perhari & > 1 jam perhari (126)	2	66,7	66,7	100,0
	Total	3	100,0	100,0	

		Kategori			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	sedang	3	100,0	100,0	100,0

Dari tabel Terdapat tiga kelompok durasi bermain *game Mobile Legends* <30 menit perhari frequency 1, percent 33,3, dan cumulative percent 33,3. Sedangkan, >30 menit 1 jam perhari & >1 jam perhari frequency 2, percent 66,7, dan cumulative percent 66,7, dengan kategori sedang frequency 3, percent 100,0, dan cumulative percent 100,0

Gambar 4.3 Diagram Frekuensi durasi



Tabel 4.7 Pengkategorian Berdasarkan Fakultas

		FAKULTAS			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	FEB 121	1	16,7	16,7	16,7
	FISIPOL 122	1	16,7	16,7	33,3
	FKIP & SASTRA 125	2	33,3	33,3	66,7
	VOKASI & TEKNIK 131	2	33,3	33,3	100,0
	Total	6	100,0	100,0	

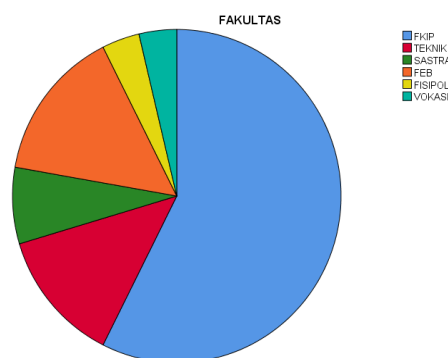
KATEGORI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SEDANG	6	100,0	100,0	100,0

Terdapat enam kelompok fakultas beserta frekuensi dan persentase masing-masing kelompok:

1. FKIP dan SASTRA: dengan frekuensi 2, percent 33,3, valid percent 33,3, cumulative percent 66,7.
2. FEB: dengan frekuensi 1, percent 16,7, valid percent 16,7, cumulative percent 16,7
3. FISIPOL: dengan frekuensi 1, percent 16,7, valid percent 16,7, cumulative percent 16,7
4. VOKASI dan TEKNIK: dengan frekuensi 2, percent 33,3, valid percent 33,3, cumulative percent 66,7.

Dengan kategori sedang frequency 6, percent 100,0, cumulative percent 100,0



Gambar 4.4 Diagram Frekuensi Fakultas

Deskripsi Variabel

Setelah dilakukan hasil analisis data, maka diperoleh hasil untuk keseluruhan aspek pada variabel gambaran kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *game online* dengan responden sebesar 54 mahasiswa asrama dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut: Faktor- faktor yang memengaruhi kecerdasan emosi menurut Goleman dalam Supiyani, (2019). Terdapat dua faktor yang memengaruhi kecerdasan emosi yaitu:

1. Faktor internal merujuk pada aspek yang muncul dari dalam diri individu, dipengaruhi oleh kondisi otak emosi seseorang.
2. Faktor eksternal merujuk pada elemen yang berasal dari luar individu dan mempengaruhi atau mengubah sikap individu sebagai respons terhadap pengaruh lingkungan, baik secara individual, kelompok, maupun interaksi antara individu dan kelompok.

Lingkungan Keluarga

Dalam keluarga kita bisa belajar dan menghadapi emosi. Peran orang tua sangat dibutuhkan karena orang tua adalah subjek pertama yang perilakunya dikenali dan diinternalisasikan, yang pada akhirnya menjadi bagian dari kepribadian anak. Kecerdasan emosi dilatih dalam keluarga, yang sangat berguna bagi anak untuk masa depan, misalnya. hidup disiplin dan bertanggung jawab, empati, peduli dll. Hal ini dapat membantu anak mengatasi setiap masalah yang mereka hadapi.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan lingkungan keluarga sangat mempengaruhi emosi mahasiswa ketika sedang bermain *game online*, kondisi mahasiswa yang jauh dari orang tua membuat mahasiswa merasa bebas, namun kebebasan tersebut ada beberapa mahasiswa yang sulit untuk mengontrol dirinya dalam kehidupan sehari-hari salah satunya saat ini mahasiswa asrama yang gemar bermain *game online*, terdapat mahasiswa dengan kategori tinggi 15% dengan jumlah responden 8 orang hal ini menunjukkan bahwa 8 mahasiswa tidak bermain *game online* secara berlebihan dan ketika mereka bermain *game online* mereka dapat mengendalikan emosi dengan baik, dan tentunya hal ini tidak lepas dari pantauan orang tua dan peran orang tua, dan 8 mahasiswa ini memiliki poin dominan di aspek membangun hubungan dengan orang lain dengan baik, sementara mayoritas mahasiswa asrama berada dalam kategori sedang 72% dengan jumlah 39 orang hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa asrama dapat menyeimbangkan waktunya dalam bermain *game online*, dan bermain *game online* ketika tugas kuliah sudah selesai dan kecerdasan emosinya yang cukup baik, begitu juga dengan relasi dengan orang tua. Sedangkan mahasiswa asrama dengan kategori rendah 7% dengan jumlah responden 13 orang hal ini mahasiswa bermain *game online* secara berlebihan hingga larut malam, sulit mengontrol emosi dengan baik, dan sulit mendengarkan teguran dari kepala asrama yang sering sekali memperingati untuk mengecilkan volume suara *game* namun beberapa mahasiswa asrama merespon dengan tidak baik "oke bu (dengan nada ketus dan raut wajah tidak suka), dan beberapa mahasiswa juga sering berbohong dengan orang tua dengan meminta uang dengan alasan untuk studi namun pada nyatanya uang tersebut digunakan untuk mengisi data untuk bermain *game online*, dan beberapa mahasiswa juga menungak dalam pembayaran uang makan hal ini juga kurangnya perhatian dari orang tua dan keluarga. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang terjadi kepada mahasiswa yang memiliki kecerdasan emosi rendah yang menyatakan beberapa pemain *Game Online* juga mengalami kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka. Ini dapat berdampak pada kesejahteraan psikologis mereka. Sebagai contoh, mahasiswa yang tidak mampu mengatur waktu bermain cenderung mengalami kesulitan dalam mengelola jadwal kuliah dan tugas-tugas mereka. Selain itu, dampak psikologis seperti peningkatan kemarahan dan kurangnya kontrol emosi juga bisa muncul, terutama setelah mengalami kekalahan dalam permainan (Abdul, 2020).

Lingkungan Bukan Keluarga

Dalam setting non keluarga, yaitu lingkungan masyarakat. Kecerdasan emosi ini berkembang seiring dengan perkembangan fisik dan mental. Pembelajaran ini biasanya dilakukan dalam kegiatan bermain anak seperti *B. role play* diamati. Dalam *role play* ini, anak berperan sebagai individu di luar dirinya dengan perasaan yang terkait, sehingga anak mulai belajar memahami keadaan orang lain. Pengembangan kecerdasan emosi dapat ditingkatkan melalui berbagai bentuk pelatihan, antara lain ketegasan, empati dan berbagai bentuk pelatihan lainnya.

Lingkungan bukan keluarga juga menjadi salah satu faktor yang mendukung dalam penelitian ini, mahasiswa asrama terkadang suka gengsi ketika tidak bermain *game online* ketika diajak teman, sehingga dengan awalnya coba-coba menjadi kecanduan bermain *game online*.

Penelitian memberikan kuesioner kecerdasan emosi kepada 54 orang mahasiswa untuk mengisi dengan jujur. Untuk uji coba terdapat 50 responden setelah mengetahui 9 pernyataan yang tidak valid, peneliti memberikan 36 soal pernyataan kembali melalui penyebaran kuesioner untuk diisi oleh 54 mahasiswa asrama yang bermain *game online*.

Setelah dilakukan hasil analisis data, maka diperoleh gambaran kecerdasan emosi mahasiswa dengan kategori tinggi 15% dengan jumlah responden yaitu 8 orang dengan gambaran

kecerdasan emosi mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain yang tinggi. Hal ini mahasiswa asrama tidak berlebihan dalam bermain *game online* hanya menggunakan durasi <30 menit perhari, dan memiliki skor tertinggi pada bagian aspek membina hubungan dengan orang lain mahasiswa asrama yang memiliki kategori tinggi ini dapat menjalin relasi yang baik dengan orang disekitarnya, Kecerdasan emosi dapat dikatakan tinggi jika Dapat mengekspresikan emosi yang jelas, tidak merasa takut untuk mengekspresikan perasaannya, tidak didominasi oleh perasaan-perasaan negatif (Stein, 2023). Sedangkan untuk kategori sedang gambaran kecerdasan emosi mahasiswa dengan kategori sedang 72% dengan jumlah responden yaitu 39 orang dengan gambaran kecerdasan emosi mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain yang tinggi. Kecerdasan emosi dapat dikatakan sedang jika mahasiswa menunjukkan tingkat kecerdasan emosi yang berada pada tingkat rata-rata. Mereka mampu mengenali dan memahami emosi sendiri serta orang lain, serta mampu mengatur emosi dengan cukup baik dalam berbagai situasi. Mahasiswa dalam kategori ini mungkin memiliki tingkat kecerdasan emosi yang mencukupi untuk menjaga keseimbangan emosional saat bermain *game online* dan dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk kategori rendah gambaran kecerdasan emosi mahasiswa dengan kategori rendah 7% dengan jumlah responden yaitu 13 orang dengan gambaran kecerdasan emosi mengenali emosi, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain yang tinggi. Kecerdasan emosi dapat dikatakan rendah Tidak mempunyai rasa tanggung jawab atas perasaan sendiri tetapi menyalahkan orang lain, tidak mengetahui perasaannya sendiri sehingga sering menyalahkan orang lain, sering memerintah, sering mengkritik, berbohong tentang apa yang dia rasakan (Stein, 2023).

Berdasarkan analisis data per indikator dengan dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin maka dapat diperoleh skor tertinggi terdapat di indikator 9 mampu mengendalikan impuls dengan 3 pernyataan, 2 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif dengan skor 343 sebanyak 31 jumlah responden laki-laki, hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa laki-laki ketika bermain *game online* dapat mengatur waktunya dengan baik dan tidak berlebihan dalam bermain *game online*, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab. Sedangkan untuk indikator terendah pada mahasiswa laki-laki terdapat di indikator 19 memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain dengan jumlah pernyataan 1 yang terdapat di kolom negatif dengan skor 86, dimana disini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa asrama cenderung sekali hanya memikirkan diri sendiri dan kurang berkolaborasi dengan lingkungan sekitar.

Sedangkan untuk perempuan sebanyak 23 responden diperoleh nilai tertinggi terdapat di indikator 9 mampu mengendalikan impuls dengan 3 pernyataan, 2 pernyataan positif dan 1 pernyataan negatif dengan skor 245 sebanyak 23 jumlah responden perempuan, hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa perempuan ketika bermain *game online* dapat mengatur waktunya dengan baik dan tidak berlebihan dalam bermain *game online*, dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab.

Sedangkan untuk skor terendah yang diperoleh oleh perempuan terdapat pada indikator 7 memiliki kemampuan untuk mengatasi stres dengan jumlah pernyataan 1 di kolom negatif dengan skor 40, maka dapat disimpulkan bahwa perempuan ketika bermain *game online* dan mengalami kekalahan maka akan mengalami emosi sedih dan marah karena tidak dapat memenangkan suatu pertandingan. Menurut (Apriliyani, 2020), berdasarkan analisis korelasi Pearson pada tabel di atas, hasil menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas bermain permainan *online* dan

kecerdasan emosional. Nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0.506 mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang moderat antara kedua variabel tersebut. Selain itu, nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.014 ($p < 0.05$) menunjukkan bahwa hubungan ini memiliki tingkat signifikansi statistik. Hal ini berpengaruh dengan kecerdasan emosi mahasiswa asrama jika mahasiswa asrama memiliki intensitas atau lama mengakses *game online* secara berlebihan akan menimbulkan kecerdasan emosi yang rendah. Hasil ini menggambarkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* oleh seorang remaja, maka cenderung terjadi penurunan dalam tingkat kecerdasan emosinya. Dengan kata lain, semakin sering remaja bermain permainan *online*, kemampuan mereka dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi bisa menjadi lebih terbatas. Sebaliknya, jika intensitas bermain permainan *online* oleh seorang remaja semakin rendah, maka kemungkinan tingkat kecerdasan emosinya akan cenderung lebih tinggi. Ini bisa diartikan bahwa kurangnya waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan *online* dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi dan hubungan sosial. Sebaliknya, jika intensitas bermain permainan *online* oleh seorang remaja semakin rendah, maka kemungkinan tingkat kecerdasan emosinya akan cenderung lebih tinggi. Ini bisa diartikan bahwa kurangnya waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan *online* dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi dan hubungan sosial.

Dari hasil tabel dan diagram frekuensi pengkategorian berdasarkan jenis kelamin (Gambar 4.2), dapat disimpulkan bahwa dari 54 responden yang terlibat dalam penelitian ini, 31 responden adalah laki-laki (39,7%) dan 23 responden adalah perempuan (29,5%).

Dari hasil analisis data yang terdapat pada tabel dan diagram frekuensi berdasarkan umur (Gambar 4.3), dapat disimpulkan bahwa dari total 54 responden yang menjadi subjek penelitian, mayoritas dari mereka berada dalam kelompok usia 16 hingga 26 tahun. Usia termuda yang muncul adalah 16 tahun dengan hanya satu mahasiswa, sementara usia tertua adalah 26 tahun juga dengan hanya satu mahasiswa. Berdasarkan data ini, dapat diinterpretasikan bahwa rata-rata usia mahasiswa asrama yang bermain *game online Mobile Legends* adalah 23 tahun, dengan jumlah total 13 mahasiswa asrama dalam kelompok usia tersebut. Data yang dihadirkan dalam tabel memberikan gambaran tentang distribusi umur para responden dalam penelitian ini, yang memiliki peranan penting dalam

Dari hasil analisis deskriptif pengkategorian berdasarkan fakultas yang terdiri dari 6 Fakultas ini, dapat disimpulkan bahwa mayoritas mahasiswa asrama yang bermain *game online Mobile Legends* memiliki kecerdasan emosi yang sedang, bermain *game* dengan durasi selama kurang dari 1 jam per hari, dan berasal dari berbagai fakultas: Fkip sebanyak 31 mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*, Teknik sebanyak 7 mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*, Sastra sebanyak 4 mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*, Feb sebanyak 8 mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*, Fisipol sebanyak 2 mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends*, dan Vokasi sebanyak 2 mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends* di Universitas Kristen Indonesia. Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa Fakultas Fkip yang memiliki jumlah terbanyak mahasiswa asrama yang bermain *game online mobile legends* sebanyak 31 mahasiswa.

Pendekatan deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran tentang kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *game online (mobile legends)* serta profil Asrama Yap Thiam Hien Universitas Kristen Indonesia dan menggambarkan karakteristik serta keadaan dari mahasiswa asrama tersebut yang bermain *game online Mobile Legends*, menurut

Fikry (2017), tingkat kecerdasan emosi seseorang dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor, termasuk pengalaman hidup, usia, jenis kelamin, dan posisi jabatan yang diemban, dalam penelitian ini peneliti mengkategorikan berdasarkan, kategori tingkat kecerdasan emosi, kategori berdasarkan jenis kelamin, umur, fakultas, dan durasi dalam bermain *game online*:

Kecerdasan Emosi Mahasiswa Asrama

Berdasarkan analisis data, terdapat tiga kategori kecerdasan emosi pada mahasiswa asrama yang bermain *game online Mobile Legends*, yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Mayoritas mahasiswa asrama berada dalam kategori sedang dengan persentase 72%, yang menunjukkan bahwa mereka mampu mengenali dan mengatur emosi dengan cukup baik dalam berbagai situasi. Sebagian kecil mahasiswa asrama berada dalam kategori tinggi (15%) yang memiliki kemampuan lebih dalam mengelola emosi, memotivasi diri, dan memahami emosi orang lain. Sementara itu, hanya 7% mahasiswa asrama yang berada dalam kategori rendah, yang menunjukkan bahwa mereka memiliki kesulitan dalam mengenali emosi sendiri dan cenderung menyalahkan orang lain. Dari ketiga kategori kecerdasan emosi di atas yang dimiliki oleh mahasiswa asrama dalam bermain *game online*, terdapat 7% mahasiswa asrama yang memiliki kesulitan dalam mengontrol emosi. Hal ini disebabkan oleh *game online* secara berlebihan, tidak mengingat waktu, dan merasa gelisah ketika dalam satu hari tidak bermain *game online* berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap mahasiswa asrama. Sedangkan, Berdasarkan Temuan Penelitian Priscitadewi dkk (2022), hasil dari studi ini mengindikasikan bahwa mayoritas responden adalah perempuan (64,3%) dengan usia rata-rata 21 tahun (66,1%). Mayoritas responden menunjukkan tingkat kecerdasan emosional yang rendah (69,6%), keterampilan manajemen waktu yang baik (55,7%), dan tingkat stres ringan (55,7%). Dalam analisis bivariat, p-value yang diperoleh adalah 0,000 ($P\text{-value} < 0,05$) dengan koefisien korelasi masing-masing sebesar 0,423 dan 0,442. Kesimpulan: Berdasarkan hasil analisis statistik Priscitadewi dkk (2022), terdapat korelasi yang beragam antara kecerdasan emosional dan keterampilan manajemen waktu dengan tingkat stres.

Hal ini juga berdampak buruk terhadap studi mahasiswa asrama yang tidak menyelesaikan studi dengan baik, dan sering telat masuk ketika ada jam kuliah, dan berdampak pada gangguan kesehatan pada mahasiswa seperti radiasi layar *hp* terhadap mata mahasiswa. Sedangkan, menurut Dhamayanthie(2020), berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dalam *game online* memiliki dampak signifikan terhadap perilaku mahasiswa. Dalam hal ini, cenderung muncul perilaku malas dalam mengerjakan tugas akademis serta kecenderungan untuk terlambat masuk ke dalam kelas. Lebih lanjut, keterlibatan dalam *game online* juga dapat berdampak negatif pada berbagai aspek lainnya, termasuk penurunan kesehatan fisik dan mental, hambatan dalam perkembangan pribadi yang matang, gangguan terhadap pencapaian prestasi belajar, dan bahkan kesulitan dalam berinteraksi secara sosial dengan orang lain. Dengan demikian, temuan ini penting dalam memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai dampak merugikan dari keterlibatan berlebihan dalam *game online* terhadap proses pembelajaran di lingkungan kampus. Diharapkan bahwa kesadaran ini akan membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan aktivitas mereka secara lebih seimbang, serta meningkatkan fokus dan efektivitas dalam mencapai tujuan akademis mereka.

Namun terdapat perbedaan yang didapatkan oleh peneliti dengan peneliti sebelumnya terhadap hasil kategori tingkat emosi mahasiswa. Menurut Fikry (2017), hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mengalami tingkat kecemasan yang parah, dan mayoritas juga memiliki tingkat kecerdasan emosi yang tinggi. Perbedaan antara hipotesis awal

dengan temuan ini kemungkinan disebabkan oleh fakta bahwa kontribusi kecerdasan emosi terhadap tingkat kecemasan ternyata hanya sekitar kurang dari 5%, sementara lebih dari 95% tingkat kecemasan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti karakteristik individu, cara mengatasi stres, interaksi dengan lingkungan sosial dan keluarga, dukungan sosial yang diterima, dan kemampuan berpikir kognitif. Sedangkan berbanding terbalik hasil penelitian yang dilakukan peneliti dimana dalam penelitian ini menemukan kategori mahasiswa asrama yang bermain *game online* mayoritas nya berada pada tingkat sedang yang mana mahasiswa dapat membangun hubungan sosial dengan baik.

Perbedaan Kecerdasan Emosi Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil analisis data, tidak terlihat perbedaan yang signifikan dalam kecerdasan emosi berdasarkan jenis kelamin. Mahasiswa laki-laki dan perempuan memiliki kecenderungan yang sama dalam kemampuan mengenali dan mengelola emosi. Namun, terdapat perbedaan pada indikator tertentu, misalnya, mahasiswa laki-laki lebih memiliki kemampuan dalam mengendalikan impuls dan bertanggung jawab, sementara mahasiswa perempuan lebih memperhatikan kepentingan orang lain. Berdasarkan data penelitian yang disebarkan melalui kuesioner mengenai kecerdasan emosi, ternyata mahasiswa laki-laki mendominasi jumlah terbanyak. Hal ini dapat dijelaskan oleh kondisi asrama yang mayoritas dihuni oleh mahasiswa laki-laki yang gemar bermain *game online*.

Perbedaan kecerdasan emosi laki-laki dan perempuan menurut Ramadhan (2021), laki-laki biasanya menunjukkan keterbatasan dalam menutupi emosi negatif seperti perasaan sedih, rasa tidak nyaman terhadap teman, dan perasaan benci. Sebaliknya, perempuan cenderung lebih terampil dalam mengungkapkan perasaan mereka daripada laki-laki. Lebih jauh lagi, wanita memiliki kebutuhan emosional utama yang melibatkan perhatian, pemahaman, dan penghargaan, sedangkan laki-laki cenderung memprioritaskan pemahaman, kebebasan, dan kepercayaan. Hal ini terjadi pada mahasiswa laki-laki di asrama berdasarkan observasi peneliti dimana mahasiswa laki-laki sangat sulit dalam mengontrol emosi, dan sering mengeluarkan kata kasar ketika gagal dalam memenangkan pertandingan *game online*, hal ini terlihat dari data dimana mahasiswa laki-laki memiliki kecerdasan emosi yang rendah sebanyak 7 %. Mengambil pertimbangan di atas, kesimpulan dapat diambil bahwa jenis kelamin, yang merupakan wujud maskulinitas atau femininitas, ditentukan oleh faktor genetik yang berperan saat konsepsi. Faktor ini menyebabkan perbedaan dalam struktur fisik dan anatomi tubuh, yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku manusia dan menciptakan variasi tertentu antara laki-laki dan perempuan.

Hasil olah data menunjukkan bahwa mahasiswa laki-laki 8, perempuan 6 dengan total keseluruhan frekuensi 14, dengan 25,9% dengan kategori kecerdasan emosi rendah, dan kategori kecerdasan emosi sedang mahasiswa laki-laki dengan frekuensi 20, perempuan 16 dengan total keseluruhan frekuensi 36 dengan 66,7 %. Sedangkan mahasiswa laki-laki berjumlah 4 dalam kategori kecerdasan emosi tinggi dengan frekuensi 4, dan 7,4 %

Perbedaan Kecerdasan Emosi Berdasarkan Durasi Bermain Game

Menurut Ramadhan (2022), intensitas bermain *game online* merupakan ukuran tingkat frekuensi atau jumlah satuan waktu yang digunakan dalam aktivitas bermain game online dengan dorongan emosi. Sedangkan, menurut Sandya & Ramadhani dalam Ifadah (2021), mereka menyimpulkan bahwa durasi bermain *game online* diklasifikasikan sebagai tinggi ketika bermain selama lebih dari 5 jam, dikategorikan sebagai sedang ketika bermain antara 3-5 jam, dan

dikategorikan sebagai rendah ketika bermain selama 1-2 jam, maka dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa asrama dengan durasi bermain game memiliki dari 1 jam per hari dikategorikan rendah, sedangkan berdasarkan hasil olah data maka didapatkan durasi game online dengan kategori sedang dengan frekuensi 3 dan 100%. Dengan durasi >1 jam perhari, hal ini berkaitan dengan kecerdasan emosi mahasiswa semakin besar durasi yang digunakan oleh mahasiswa maka semakin rendah kecerdasan emosi mahasiswa, sedangkan dalam hasil penelitian ini menunjukkan kecerdasan emosi mahasiswa dengan kategori sedang yang dimana mahasiswa dapat mengontrol durasi ketika sedang bermain *game online*

Menurut (Apriliyani, 2020), berdasarkan analisis korelasi Pearson pada tabel di atas, hasil menunjukkan adanya hubungan negatif antara intensitas bermain permainan online dan kecerdasan emosional. Nilai koefisien korelasi (r) sebesar -0.506 mengindikasikan bahwa terdapat hubungan yang moderat antara kedua variabel tersebut. Selain itu, nilai signifikansi (Sig) sebesar 0.014 ($p < 0.05$) menunjukkan bahwa hubungan ini memiliki tingkat signifikansi statistik. Hal ini berpengaruh dengan kecerdasan emosi mahasiswa asrama jika mahasiswa asrama memiliki intensitas atau lama mengakses game online secara berlebihan akan menimbulkan kecerdasan emosi yang rendah. Hasil ini menggambarkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain permainan online oleh seorang remaja, maka cenderung terjadi penurunan dalam tingkat kecerdasan emosionalnya. Dengan kata lain, semakin sering remaja bermain permainan online, kemampuan mereka dalam mengenali, memahami, dan mengelola emosi bisa menjadi lebih terbatas. Sebaliknya, jika intensitas bermain permainan online oleh seorang remaja semakin rendah, maka kemungkinan tingkat kecerdasan emosionalnya akan cenderung lebih tinggi. Ini bisa diartikan bahwa kurangnya waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan online dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi dan hubungan sosial. Sebaliknya, jika intensitas bermain permainan online oleh seorang remaja semakin rendah, maka kemungkinan tingkat kecerdasan emosionalnya akan cenderung lebih tinggi. Ini bisa diartikan bahwa kurangnya waktu yang dihabiskan untuk bermain permainan online dapat memberikan lebih banyak kesempatan bagi remaja untuk mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi dan hubungan sosial.

Perbedaan Kecerdasan Emosi Berdasarkan Fakultas

Dari hasil analisis data, terlihat perbedaan yang signifikan dalam kecerdasan emosi berdasarkan fakultas. Semua fakultas memiliki mahasiswa asrama dengan kategori kecerdasan emosi yang beragam, dari tinggi hingga rendah. Fakultas FKIP memiliki jumlah mahasiswa asrama yang bermain *game online Mobile Legends* terbanyak. Dikarenakan jumlah mahasiswa fakultas FKIP di asrama setengah lebih banyak dibandingkan dari fakultas lainnya. Sedangkan hasil olah data dapat disimpulkan bahwa 6 fakultas Bisa mengontrol suasana emosi dan membangun intraksi sosial dikategorikan memiliki kecerdasan emosi sedang.

Kesimpulan ini memberikan gambaran tentang kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain *game online Mobile Legends*, serta menggambarkan karakteristik dan kondisi mahasiswa asrama tersebut. Dengan hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai pengaruh bermain *game online* terhadap kecerdasan emosi mahasiswa asrama. Informasi ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak terkait dalam mengelola aktivitas mahasiswa di asrama, sehingga dapat mengambil langkah-langkah yang tepat dalam mengatasi potensi dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain game online dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang mengacu pada teori Goleman (dalam Supiyani, 2019). Terdapat dua faktor yang memengaruhi kecerdasan emosional, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal mencakup hal-hal yang timbul dari dalam diri individu, seperti pengaruh dari kondisi otak emosional seseorang. Sementara faktor eksternal mencakup hal-hal yang berasal dari luar individu dan dapat mempengaruhi atau mengubah sikap seseorang, baik secara perorangan maupun dalam kelompok.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keluarga memiliki peran penting dalam membentuk kecerdasan emosional. Di dalam keluarga, anak-anak belajar menghadapi dan mengelola emosi. Peran orang tua sangat dibutuhkan karena mereka menjadi subjek pertama yang perilakunya dikenali dan diinternalisasikan oleh anak. Kecerdasan emosional dapat dilatih dan dikembangkan dalam lingkungan keluarga, yang berdampak positif pada masa depan anak, seperti kemampuan hidup disiplin, bertanggung jawab, empati, dan perasaan peduli terhadap orang lain.

Selain keluarga, lingkungan non-keluarga, seperti lingkungan masyarakat, juga berperan dalam perkembangan kecerdasan emosional. Pembelajaran ini sering terjadi melalui kegiatan bermain, seperti role play, yang memungkinkan anak-anak untuk berperan sebagai individu lain dengan perasaan terkait. Pengembangan kecerdasan emosional dapat ditingkatkan melalui berbagai bentuk pelatihan, termasuk ketegasan dan empati. Penelitian ini melibatkan 54 responden mahasiswa asrama yang bermain game online Mobile Legends. Hasil analisis data menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki tingkat kecerdasan emosional sedang (72%). Mereka mampu mengenali dan memahami emosi sendiri dan orang lain, serta mampu mengatur emosi dengan cukup baik dalam berbagai situasi. Sebanyak 15% responden dikategorikan memiliki tingkat kecerdasan emosional tinggi. Mereka dapat dengan jelas mengekspresikan emosi, tidak takut untuk mengekspresikan perasaan, dan tidak didominasi oleh perasaan-perasaan negatif. Sebanyak 7% responden dikategorikan memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah. Mereka cenderung tidak bertanggung jawab atas perasaan sendiri, sering menyalahkan orang lain, dan kurang mampu mengenali emosi mereka sendiri.

Dari analisis per indikator berdasarkan jenis kelamin, mahasiswa laki-laki 31 mahasiswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengendalikan impuls dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab. Namun, mereka cenderung kurang memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain dan kurang berkolaborasi dengan lingkungan sekitar. Mahasiswa perempuan sebanyak 23 mahasiswa menunjukkan kemampuan yang baik dalam mengatur waktunya saat bermain game online dan bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas dan tanggung jawab. Namun, mereka cenderung kurang mampu mengatasi stres ketika mengalami kekalahan dalam bermain game online.

Selanjutnya, dari tabel pengkategorian berdasarkan durasi bermain game (Tabel 4.7), terdapat tiga kelompok durasi bermain game Mobile Legends setiap harinya. Kelompok pertama adalah durasi kurang dari 30 menit per hari, dengan jumlah 23 responden (29,5%) dan menyumbang 42,6% dari total data valid. Kelompok kedua adalah durasi antara 30 menit hingga 1 jam per hari, dengan jumlah 13 responden (16,7%) dan menyumbang 66,7% dari total data valid. Kelompok ketiga adalah durasi lebih dari 1 jam per hari, dengan jumlah 18 responden (23,1%) dan menyumbang 100% dari total data valid. Tabel ini memberikan gambaran tentang kebiasaan bermain game Mobile Legends dalam kelompok tertentu dan seberapa sering durasi bermain game Mobile Legends yang dilakukan oleh responden.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa Fakultas FKIP memiliki jumlah mahasiswa asrama yang bermain game online Mobile Legends terbanyak (31 mahasiswa), diikuti oleh Fakultas Teknik (7 mahasiswa), Fakultas Sastra (4 mahasiswa), Fakultas FEB (8 mahasiswa), Fakultas FISIPOL (2 mahasiswa), dan Fakultas Vokasi (2 mahasiswa). Dalam penelitian ini, data diambil menggunakan kuesioner kecerdasan emosi yang diisi oleh 54 mahasiswa asrama yang bermain game online Mobile Legends. Data dianalisis dan disajikan dalam bentuk tabel dan diagram frekuensi untuk memberikan gambaran tentang distribusi kecerdasan emosi responden. Hasil analisis memberikan wawasan penting mengenai karakteristik kecerdasan emosi mahasiswa asrama yang bermain game online, yang dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam bidang psikologi dan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rosyidi, E. (2020). *GAMBARAN EMOTIONAL INTELLIGENCE PADA MAHASISWA PENGGUNA GAME ONLINE DI KOTA MALANG* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- Afnizal, Muhammad, Harmona Daulay, T Ilham Saladin, and Hadriana Marhaeni Munthe. 2023. "HABITUS PEMAIN GAME ONLINE DALAM KEKERASAN." 2(5): 1623–36.
- Agustin, Heske. 2018. "Intensitas Bermain Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada Siswa Kelas XI Di SMA Muhammadiyah 5 Palembang." *Skripsi*: 1–177
- Apriliyani, Anggita. 2020. "Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional." 8(1): 40–47
- Bebena, I., & Setiawan, H. H. (2021). *Pengaruh Kecerdasan Intelektual dan Kecerdasan Emosional Terhadap Kinerja Karyawan di PT Pos Indonesia Kantor Pusat Ciliki Bandung* (Doctoral dissertation, Universitas Pasundan bandung).
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4(1), 13-15.
- Fasriansah, Muhammad. 2023. "Penerapan Etika Bisnis Islam Terhadap Jual Beli Item Pada Game Online Mobile Legends Skripsi."
- Ferdian, F. (2023). Analisis Pengaruh Harga, Kualitas Produk, dan Citra Merek terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Smartphone Xiaomi/Ferdian/26199029/Pembimbing: Rita Eka Setianingsih.
- Fikry, T. R. (2017). Kecerdasan emosional dan kecemasan mahasiswa bimbingan skripsi di Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 108-115.
- fryda Lucyani, Destiny. 2009. "Bab I Pendahuluan " *Journal information* 10(3): 1–16.
- Hasan, Andriyanto, Abdul Rahmat, and Yakob Napu. 2021. "Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja." *Student Journal of Community Education* (1): 1–13.
- Hidayat, Ashuri, Eka Danik, and Dedi Dwi. 2023. "Karakteristik Pelaku Game Online Di Kabupaten Pacitan Tahun 2022 Dengan Model Logistik Biner." 1(1): 21–27. <https://rumahjurnal.isimupacitan.ac.id/index.php/jie/article/view/18>
- Ifadah, Nurul. 2021. "Diajukan Untuk Memenuhi Kewajiban Dan Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan." *Skripsi Publikasi*: 259
- Kurniawan, Wawan, Aditya Adrians Pietersz, Yusti Farlina, and Yuri Yuliani. 2023. "PENERAPAN METODE WATERFALL PADA WEBSITE PENJUALAN (STUDI KASUS CAFE FORESTHREE BOGOR)." 5(1): 26–33

- Lenaini, Ika. 2021. "Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling." *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah* 6(1): 33–39. p-ISSN 2549-7332 %7C e-ISSN 2614-1167%0D.
- Lisnawati, L. 2021. "Gambaran Kecanduan Game Online Pada Siswa." <https://repository.uir.ac.id/13803/%0Ahttps://repository.uir.ac.id/13803/1/168110044.pdf>.
- Misda, S., & Mukhlis, M. (2023). ANALISIS BUTIR SOAL LITERASI MEMBACA PADA INSTRUMEN ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM SISWA SMK: ANALISIS BUTIR SOAL LITERASI MEMBACA PADA INSTRUMEN ASESMEN KOMPETENSI MINIMUM SISWA SMK PEKANBARU. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, 13(2), 467-481.
- Nirwana, Feby R A Y. 2022. *PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN KONSELING KELOMPOK KELAS XII IPA SMA NEGERI 1 SEPUTIH BANYAK KABUPATEN RADEN INTAN LAMPUNG TAHUN 1444 H / 2022 M PERAN GURU BIMBINGAN DAN KONSELING DALAM PESERTA DIDIK MELALUI LAYANAN*
- On dang, Gilbert Luis, Benedicta J. Mokal u, and Shirley Y V I Goni. 2020. "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat." *Jurnal holistik* 13(2): 1–15.
- Ramadhan, B. I. (2022). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Ramadhan, S. (2021). *Perbedaan Kecerdasan Emosional Ditinjau Dari Jenis Kelamin Pada Mahasiswa Gayo Lues Di Banda Aceh* (Doctoral dissertation, UIN AR-RANIRY).
- PASARIBU, E. Y. (2022). HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DENGAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA REMAJA DI KOTA MEDAN
- Prakosa, DWF. 2017. "Deskripsi Tingkat Kecerdasan Emosional." *Deskripsi Tingkat Kecerdasan Emosional Perawat Rumah Sakit Santa Elisabeth Purwokerto*.
- Priscitadewi, P. A. A., Rahadian ti, D., Hidayati, S., & Dahlia, Y. (2022). Karya Tulis Ilmiah Hubungan Kecerdasan Emosional Dan Manajemen Waktu Terhadap Tingkat Stress Pada Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Kedokteran Universitas Islam Al-Azhar. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 5).
- Sahid, Nadra Hafifah, and Anang Anas Azhar. 2023. "DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP SISWA SD DI LINGKUNGAN." : 118–25.
- Salmawati, Salmawati. 2022. "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Wawotobi." *Berajah Journal* 2(2): 315–20.
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress Di Bandung* (Doctoral dissertation, Undip).
- SOLIKAH, A. H., & EFENDI, M. (2023). *TINJAUAN FATWA DSN MUI NOMOR 110/DSN-MUI/IX/2017 TERHADAP JUAL BELI CHIP PADA GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND (Studi Kasus Desa Guyangan Kecamatan Trangkil Kabupaten Pati)* (Doctoral dissertation, UIN Surakarta).
- Syafaruddin, Syafaruddin, and Elihami Elihami. 2020. "PENINGKATAN KECERDASAN EMOSIONAL (EQ) DAN KECERDASAN SPIRITUAL (SQ) SISWA SEKOLAH DASAR SD NEGERI 4 BILOKKA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS DIRI DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKn." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*

Dasar 1(1): 11–29.

Sugiyono 2018, *metode penelitian kuantitatif kualitatif*. Bandung; Alfabeta

Syafaruddin, Syafaruddin, and Elihami Elihami. 2020. “PENINGKATAN KECERDASAN EMOSIONAL (EQ) DAN KECERDASAN SPIRITUAL (SQ) SISWA SEKOLAH DASAR SD NEGERI 4 BILOKKA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KUALITAS DIRI DALAM PROSES PEMBELAJARAN PKn.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1(1): 11–29.

Zhou, Yang, and Wang. 2020. “*file:///C:/Users/VERA/Downloads/ASKEP_AGREGAT_ANAK_and_REMAJA_PRINT.docx*” 21(1): 1–9.