

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digital dan modern ini terjadi pertumbuhan pesat di sektor kehidupan. Hal ini bergaris lurus dengan berkembang pesatnya teknologi, komunikasi, dan layanan transportasi. Tetapi fenomena ini juga memengaruhi banyak pola kehidupan.¹ Cara hidup tradisional ini cenderung berangsur-angsur berubah atau bahkan hilang sama sekali ketika muncul cara hidup baru, terutama di daerah yang lebih maju. Anak masa kini mulai beralih ke permainan yang lebih modern yang berbasis internet melalui gadget (*smartphone*) yang mereka miliki dan meninggalkan berbagai jenis permainan tradisional.

Siapapun tak akan bisa menolak perkembangan teknologi. Bahkan saat ini para orang tua, berlomba-lomba memperkenalkan teknologi kepada anaknya sedini mungkin. Dengan berbagai alasan yang menyertai, anak seharusnya mendapatkan pengawasan dan pembatasan dari kedua orang tuanya. Sehingga tidak menimbulkan dampak negatif yang mana salah satunya menjadi pribadi yang tertutup yang berakibat kurangnya memendam emosinya dan tidak dapat bersosialisasi dilingkungan.

Dengan sebagian besar penduduk Indonesia maupun dunia menggunakan teknologi berbasis internet. Maka berbagai macam pula maksud tujuan seseorang menggunakan internet. Namun yang saat ini sangat bermain *game online* sangat digemari oleh masyarakat jaman sekarang khususnya kalangan remaja. Bahkan *E-SPORT* telah resmi dijadikan olah raga yang diakui dunia yang sudah diperlombakan. Pada gelaran Asian Games 2022 lalu di China adalah contoh event antar negara yang telah memasukkan game online sebagai cabang olah raga yang akan dipertandingkan.

¹ Santrock. 2003. *Life-Span Development Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga

Mobile Legend, Free Fire dan *PUBG* beberapa game online yang paling di gemari dan langganan dimainkan pada event-event besar.

Dalam penelitian Davey tentang dampak yang dialami karena kecanduan gadget meliputi stres, kecemasan, insomnia, depresi, kenakalan agresivitas.² Dalam penelitian ini menunjukkan tidak hanya dampak fisik karena tidak makan dan kurang tidur. Akibatnya kemampuan motorik berkurang, karena kurang olahraga yang mana mengasah otot. Bahkan sampai agresivitas yang tak terkontrol dikarenakan emosi yang tidak dikelola dengan baik. Salah satunya dengan curhat dan menenangkan diri. Karena setiap ada waktu luang yang kosong, akan diisi dengan bermain lagi, lagi dan lagi. Hal ini membuat seseorang tidak berkembang secara tumbuh kembang emosi. Karena terdapat masalah yang tidak diselesaikan. Namun hanya mencari pelarian dengan bermain *game*.

Menurut Salovey kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengenal, mengelola, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain (empati) dan kemampuan untuk menjalin hubungan (kerjasama) dengan orang lain merupakan definisi dari kecerdasan emosional.³

Kecerdasan emosional memerlukan pengamatan emosi untuk belajar mengenali, menghargai, dan menanggapi emosi diri sendiri dan orang lain secara tepat, serta dalam kehidupan sehari-hari dapat menerapkan energi emosi secara efektif. Dalam hal ini, kemampuan menggunakan emosi secara efektif untuk mencapai tujuan dan kesuksesan juga merupakan kecerdasan emosional.

²Davey, S and Davey A, *Assessment of Smartphone Addiction in Indian Adolescents: A Mixed Method Study by Systematic-review and Metaanalysis Approach. Int J Prev Med*, Vol. 12 : 2014)., 1500-1511

³Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional : Mengapa EI lebih penting daripada IQ*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009)., 20

Daniel Goleman menambahkan dalam hubungan sosial yang baik merupakan poin penting dari pengaturan kondisi hati yang baik. Apabila seseorang memiliki tingkat emosi yang baik dan lebih mudah beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya, maka dalam mengendalikan suasana hati orang lain atau dapat berempati Selanjutnya, Goleman berpendapat kemampuan terbesar seseorang untuk memotivasi diri sendiri, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengelola stres sikap sepihak, ketahanan dalam menghadapi kegagalan merupakan definisi dari kecerdasan emosional. Mengacu pada kecerdasan emosi, seseorang dapat menempatkan emosinya pada bagian yang tepat, mengkategorikan kepuasan, dan mengatur suasana hati. Daniel Goleman (Kecerdasan Emosional) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional memainkan peran yang jauh lebih besar daripada keahlian dalam menentukan apa yang diminati dalam menentukan pekerjaan atau IQ.⁴

Waktu observasi awal untuk mengetahui fenomena yang terjadi pada mahasiswa di Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri.⁵ Ada berbagai macam masalah pada mahasiswa yang bermain *game online*. Mahasiswa yang bermain *game online* sering berkata yang tidak pantas, berperilaku tidak sopan baik di universitas maupun di rumah. Kegiatan belajar juga sering menerima dampak negatif seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan karena sibuk bermain *game online*, saat perkuliahan berlangsung ada beberapa mahasiswa yang tidur akibat bermain hingga larut malam, dan ada beberapa yang bermain *game online* saat perkuliahan sedang berlangsung demi mengejar suatu item atau status didalam *game online*. Ketika dirumah waktunya lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game online*. Itulah beberapa dampak negatif yang

⁴Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional : Mengapa EI lebih penting daripada IQ*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009).

⁵ Wawancara awal yang dilakukan di kampus pada tanggal 11 Januari 2023

ditimbulkan karena intensitas bermain game online. Akibat lainnya ialah rasa malas melakukan sesuatu selain main *game*.

Berdasarkan penjelasan mengenai dampak *game online* terhadap emosi peneliti memiliki tujuan, yaitu mengetahui dari dampak *game online* terhadap perkembangan emosi mahasiswa di Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan berguna untuk selalu mencegah mahasiswa kecanduan *game online* yang bisa berdampak pada lingkungan sekelilingnya. Sehingga peneliti mengambil judul “Kecerdasan Emosi Mahasiswa angkatan 2016 dalam Bermain *Game Online* di Prodi Psikologi Islam IAIN Kediri”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Aspek-aspek kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain *game online*?
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain *game online*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui aspek-aspek kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain *game online*.
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain *game online*.

D. Manfaat Penelitian

Pada setiap penelitian dasarnya memiliki manfaat bagi pembaca dan terlebih bagi peneliti itu sendiri. Beberapa manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kesimpulan dan hasil yang diperoleh dalam penelitian diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan dalam bidang keilmuan psikologi pada umumnya, dan khususnya psikologi perkembangan.

2. Kegunaan Praktis

Kesimpulan dan hasil yang diperoleh dalam penelitian diharapkan dapat membawa bermanfaat kepada mahasiswa yang sedang melakukan penelitian mengenai kecerdasan emosi mahasiswa dalam bermain *game online*

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Kecerdasan Emosi Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SMK Kansai Pekanbaru” yang dilakukan oleh Andoko Ageng Setyawan dan Dumora Simbolon. Mengetahui pengaruh kecerdasan emosional terhadap hasil belajar matematika siswa SMK Kansai Pekanbaru. Seluruh 191 siswa SMK Kansai Pekanbaru pada tahun pelajaran 2026/2017 diikutsertakan dalam penelitian ini. Dalam mengumpulkan data teknik yang digunakan adalah survei kecerdasan emosional. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan deskriptif. Hasil yang diperoleh dari penelitian, kecerdasan emosional berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.⁶ Persamaan dari penelitian ini adalah mengenai kecerdasan emosi. Perbedaan dari penelitian ini adalah tujuan penelitian, variabel yang digunakan, dan metode penelitian.
2. Wahyu, Tabrani, Eka, Hayati dan ABD Munir melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh game online terhadap perkembangan mental anak usia 9-15 tahun di Lambada Lhok Aceh Besar”. *Game online* memberikan dampak yang besar bagi perkembangan intelektual anak di Gampong Lambada Lhok Aceh Besar. Anak Lambada Lhok memainkan berbagai *game online* seperti *real time strategy*, *war game*, *luna*, *dotta* dan *mobil legendaris*. Dalam penelitian diketahui peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi dilokasi penelitian. Dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan pendekatan penelitian secara kualitatif. Kesimpulan dan hasil dari penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa penulis lapangan tidak menemukan pola perilaku yang jelas, tetapi perilaku tersebut adalah kecanduan bermain dan tidak banyak berpengaruh pada anak tunagrahita.

⁶ Setyawan, A.A., Simbolon, D. Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smk Kansai Pekanbaru. JJPM, 11(1). 2018.

Anak-anak yang bermain *game online* memiliki pikiran yang lemah.⁷ Persamaan dari penelitian ini adalah tentang *game online*. Perbedaan penelitian adalah tujuan penelitian, lokasi, serta subjek yang diteliti.

3. Kajian ini dilakukan oleh Ni Luh Putu Ani Cahyan, Patar Rumapea, Daud M. Liando berjudul “Pengaruh Kecerdasan Emosi, Motivasi dan Pelatihan Terhadap Kinerja Aparatur Sipil Negara di Kantor Pusat Setda Provinsi Sulawesi Utara”. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh kecerdasan emosional, motivasi dan pelatihan terhadap kinerja ASN di kantor pusat Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Utara. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif, sehingga penelitian ini melibatkan seluruh pejabat negara di lingkungan Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Utara. Instrumen yang digunakan berupa kuesioner dengan teknik analisis data: Uji instrumen (validitas dan reliabilitas), uji asumsi klasik (uji normalitas, uji heteroskedastisitas dan multikolinearitas) dan analisis regresi linier berganda. Dalam penelitian menunjukkan hasilnya bahwa pada setiap variabel berpengaruh besar terhadap kinerja ASN.⁸ Persamaan dari penelitian ini adalah sama mengenai kecerdasan emosi. Perbedaan penelitian ini adalah metode penelitian yang menggunakan kuantitatif, subjek dan lokasi penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati Parman dan Firman Pakaya. Dilakukannya penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk menguji hubungan kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online pada siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya yang bermain game online. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah siswa 59 orang. Topik penelitian yang telah

⁷ Khafidah, W., Tabrani., Mayasari, E., Hayati., Munir A. *Dampak Game Online terhadap Perkembangan Mental Anak 9-15 Tahun di Lambada Lhok Aceh Besar*. Kolaborasi Multidisiplin Ilmu Untuk Bangkit Lebih Kuat di Era Merdeka Belajar. 3 (1). 2022.

⁸ Cahyani, N.L.A., Rumapea, P., Liando, D.M. *Pengaruh Kecerdasan Emosional, Motivasi, Dan Pelatihan Terhadap Kinerja Aparatur Sipil Negara Di Biro Umum Sekretariat Daerah Provinsi Sulawesi Utara*. 2018.

ditentukan oleh peneliti berdasarkan kriteria topik yaitu, Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya yang bermain *game online* lebih dari 3 jam sehari. Sampel yang ditentukan menggunakan teknik *convenience sampling*, yakni target berdasarkan beberapa kriteria yang ditentukan oleh peneliti. Data yang dikumpulkan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah produk korelasi momen. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif dan kecerdasan emosional dengan adiksi *game* internet Siswa SMP Negeri 1 Talaga Jaya. Semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin rendah intensitas bermain *game online*, dan sebaliknya semakin rendah kecerdasan emosional maka semakin tinggi intensitas bermain *game online*, meskipun hubungan kedua variabel tersebut relatif lemah.⁹ Persamaan penelitian ini adalah sama mengenai kecerdasan emosi. Perbedaan penelitian ini adalah tujuan penelitian, metode penelitian, subjek penelitian serta lokasi penelitian.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Anggita Apriliyan yang berjudul “Hubungan antara intensitas *game* internet dan kecerdasan emosional”. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui apakah ada keterkaitan pada intensitas bermain permainan “*Mobile Legend*” dengan kecerdasan emosi pada kalangan remaja di kota Samarinda. Purposive sampling digunakan dalam pengambilan sampel. 100 remaja digunakan dalam penelitian sebagai sampel penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan alat ukur Kecerdasan Emosi dan Intensitas Bermain Permainan Online sebagai metode pengumpulan data. Uji korelasi R Pearson digunakan dalam analisis data. Kesimpulannya menunjukkan ada hubungan negatif yang sangat jelas antara intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosi. Hal ini ditunjukkan

⁹Parman, R., Pakaya, F. *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Siswa Smp Negeri 1 Talaga Jaya Kabupaten Gorontalo*. ELSIA: Jurnal Psikologi Manusia, 01 (01). 2022.

dengan semakin tinggi intensitas bermain permainan *online* di kalangan remaja, maka semakin rendah kecerdasan emosionalnya. Sebaliknya, bila tingkat bermain permainan online rendah, tentu akan membuat kecerdasan emosi bernilai menjadi tinggi.¹⁰ Persamaan penelitian ini adalah sama meneliti tentang mengenai kecerdasan emosi. Perbedaan penelitian ini adalah tujuan penelitian, metode yang digunakan, subjek penelitian serta lokasi penelitian.

¹⁰ Apriliyani, A. *Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional*. 8 (1). 2020.

F. Definisi Operasional

1. *Game Online*

Adam & Rolling mendefinisikan *Game Online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak orang, di mana mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan internet.¹¹ *Game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan LAN atau internet sebagai medianya. Sedangkan menurut Young, *game online* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai atau status tertinggi dalam dunia virtual.¹²

2. Kecerdasan Emosi

Gardner mengatakan, kecerdasan emosional penting untuk kesuksesan dalam hidup, tetapi ada spektrum kecerdasan yang luas dengan tujuh varietas utama, yaitu kecerdasan linguistik, matematika/logis, spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, dan intrapersonal.¹³

¹¹ Adam, E & Rolling, A 2007. *Game Design and Development*. USA: new reader publishing

¹² Young, K, 2010. *Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents*. jurnal. American

¹³ Daniel Goleman, *Kecerdasan Emosional : Mengapa EI lebih penting daripada IQ*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2009