

**PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE STRATEGY
(Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) DENGAN KECERDASAN
EMOSI DI KALANGAN MAHASISWA**

Muhammad Khairil Latif ¹ Istiqomah, S.Psi.,M.Si.,Psikolog ²

Erna Ipak Rahmawati, S.Psi.,MA ³

INTISARI

Di internet sekarang tidak hanya sebagai media untuk mencari informasi atau *browsing* dan juga tidak hanya sebagai media sosial saja, tingginya kebutuhan seseorang ke internet mendorong sebagian mahasiswa memiliki Intensitas untuk menjelajahi dunia *game online* dan bermain *game online*, yang merupakan salah satu faktor menurunkan Kecerdasan.

Penelitian ini di laksanakan di 3 Warnet yang berada di jember yaitu di warnet Galaxy, warnet Turam, dan warnet Maxima. Subjek penelitian ini sejumlah 180 dari ketiga warnet yang menjadi lokasi pengambilan data dengan menggunakan teknik *pusposive sampling*. penelitian ini menggunakan skala Kecerdasan Emosi dan Skala Intensitas dengan menggunakan model *Semantic differensial*.

Hasil penelitian dapat di lihat dari nilai Sig.=0.000< 0.005 yang menunjukkan ada pengaruh antara Intensitas Bermain Game Online Strategy dengan Kecerdasan Emosi dengan nilai koefisien korelasi sebesar 0,451 dan nilai R square sebesar 0,204, menunjukkan nilai sumbangan efektif dari variabel (X) terhadap variabel (Y) sebesar 20,4% sedangkan 79,6% di pengaruhi faktor lain.

Kata Kunci : Intensitas dan Kecerdasan Emosi

1. Peneliti
2. Dosen Pembimbing 1
3. Dosen Pembimbing 2

**EFFECT OF INTENSITY PLAYING ONLINE STRATEGY GAME
(Massively Multiplayer Online Real Time Strategy) WITH INTELLIGENCE
EMOTION IN COLLEGE STUDENT**

Muhammad Khairil Latif ¹ Istiqomah, S.Psi., M.Si., Psycholog ²

Erna Ipak Rahmawati, S.Psi., MA ³

ABSTRACK

On the internet now not only as a medium for searching information or browsing and also not just as a social media only, the high needs of someone to the internet encourage some students have Intensity to explore the world of online gaming and playing online games, which is one of the factors lower intelligence. This research is carried out in 3 cafe located in jember that is in Galaxy cafe, internet cafe Turing, and cafe Maxima.

The subjects of this study were 180 of the three cybercafés that became the location of data collection using the technique of purposive sampling. This research used the scale of Emotional Intelligence and Intensity Scale by using Semantic differential model.

The results can be seen from the value of Sig = 0.000 < 0.005 which shows there is influence between Intensity of Playing Online Game Strategy with Emotional Intelligence with correlation coefficient value of 0.451 and R square value of 0.204, indicating the effective contribution of variable (X) to variable (Y) of 20.4% while 79.6% in influencing other factors.

Kata Kunci : Intensitas dan Kecerdasan Emosi

1. Peneliti
2. Dosen Pembimbing 1
3. Dosen Pembimbing 2