

PENGARUH KECANDUAN *GAME ONLINE* *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA

Hanna Rahmayanti¹, Meilla Dwi Nurmala², Alfiandy Warih Handoyo³

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Banten, Indonesia^{1,2,3}

2285180007@untirta.ac.id

Info Artikel

Accepted:

April 2024

Published:

Juni 2024

Abstract

This research aims to find out a general picture of the influence of online game addiction on grade 11 students at SMK PGRI 1 Serang City. This type of research uses quantitative research with sampling using saturated sampling techniques with a sample size of 144 students. The measuring tool used in this research is a Likert scale with aspects of online game addiction. The data analysis technique uses quantitative correlation. The research results show that the results of research data on the influence of online game addiction on students' academic achievement in class 11 of SMK PGRI 1 Serang City obtained correlation analysis results of $r = -0.447$ with a significance value of $0.000 < 0.05$. These results show that there is an influence between the online game addiction variable and the achievement variable. . This shows that the role of online game addiction on academic achievement is 0.198, meaning that the influence of online game addiction on academic achievement is 19.8% and 80.2% is influenced by external factors in this study.

Keywords: *game online, addiction, mobile legends, academic achievement.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran umum tentang pengaruh kecanduan game online pada siswa kelas 11 di SMK PGRI 1 Kota Serang. jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pengambilan sample menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah sample sebanyak 144 siswa . alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan skala likert dengan aspek kecanduan game online. Teknik analisis data menggunakan kuantitatif korelasi. hasil penelitian menunjukkan Hasil data penelitian dari pengaruh kecanduan game online terhadap prestasi akademik siswa pada kelas 11 SMK PGRI 1 Kota serang mendapatkan hasil analisis korelasi $r = -0,447$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh antara variable kecanduan game online dengan variable prestasi. . Hal ini menunjukkan adanya peran kecanduan game online terhadap prestasi akademik sebesar 0,198 artinya pengaruh kecanduan game online dengan prestasi akademik 19,8% dan 80,2% dipengaruhi oleh faktor luar dalam penelitian ini.

Kata kunci: *game online, kecanduan, mobile legends, prestasi akademik.*

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan psikologis, fisik, dan intelektual yang pesat. Karakteristik dari remaja sendiri adalah rasa ingin tahu yang tinggi, rasa petualangan dan tantangan yang cukup besar, serta kecenderungan berani mengambil risiko atas tindakan tanpa adanya pertimbangan yang matang (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2015).

Permainan *game online* tersebar luas dan menjadi sangat populer akhir-akhir ini dan sangat mudah dijangkau. *Game online* bisa dimainkan di semua platform seperti konsol game (perangkat game khusus), PC, dan terakhir game tersebut dapat diakses melalui smartphone (Király, 2014). *Game online* adalah gabungan dari dua kata yang berasal dari bahasa Inggris. Game artinya permainan dan online artinya jaringan. Penggabungan dua kata tersebut menimbulkan makna baru yang tidak jauh dari definisi dasar dua kata tersebut Chandra (2012). *Game online* adalah salah satu bentuk permainan video yang terhubung melalui jaringan internet (Firdaus et al.,2018) *Game online* merupakan bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan internet, dimainkan di smartphone, konsol game, komputer, laptop dan perangkat video game lainnya, dan sifatnya multiplayer

atau bisa dimainkan oleh beberapa pemain dalam satu permainan atau waktu yang sama. *Game online* yang semakin berkembang dan terus tersebar luas di kalangan remaja membuat remaja tidak bisa membedakan prioritas dalam aktivitas kesehariannya (Emria Fitri, 2018).

We are sosial mengatakan bahwa 83,6% pengguna Internet global berusia 16-64 tahun bermain video game di perangkat apa pun. Indonesia, negara dengan gamer terbanyak di dunia, menempati urutan ketiga, dengan jumlah presentase sebesar 94,5% pemakai jaringan internet Indonesia berusia 16-64 tahun bermain *game online*. MOBA ini menjadi trend di semua kalangan mulai dari anak kecil sampai dewasa. Game *Multiplayer Online Battle Arena* atau sering disingkat MOBA amweupakan *game online* multipemain yang dikembangkan dan dicoptakan oleh Moonton, anak perusahaan dari ByteDance. Menurut Ika Qothrun Nada (2019), game ini dimainkan oleh beberapa orang sekaligus, dalam game ada dua tim yang bersaing untuk memenangkan permainan ini. Kemenangan dapat diraih jika tim berhasil menghancurkan base atau bangunan musuh yang dimiliki oleh musuh. Salah satu dari game MOBA tersebut adalah *Game Mobile Legend*.

Hasil penelitian Pratiwi (2018)

bahwa siswa yang terkena kecanduan *game online* menghadapi masalah kesehatan seperti sakit pada mata, kondisi mental siswa yang mudah marah ketika kalah dalam permainan online, Dari segi pembelajaran, siswa tidak bisa melepaskan pikirannya dari *game online*, sisi penyesuaian sosial, serta siswa dapat mengabaikan orang lain.

Menurut Weinstein (dalam Abdi & Karneli, 2020) Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan berdampak negatif pada pelakunya. Meskipun lebih banyak menimbulkan dampak yang tidak baik, memainkan *game online* juga memiliki dampak yang baik. Menurut Suryanto, RN (2015) dalam penelitiannya mengatakan bahwa pengaruh positif dari bermain *game online* adalah cepatnya siswa menemukan pemecahan masalah di kelas (problem solving), artinya kebiasaan siswa bermain *game online* yang penuh tantangan dapat membantu siswa membuat pemecahan masalah disekolah, kemampuan dalam memecahkan masalah digame bisa membuat siswa memecahkan masalah-masalah terkait pelajaran dikelas. Menurut Nur Azizah Jamal (2018), dampak positif lainnya dari bermain *Mobile Legends* antara lain menambah teman baru, mengajarkan kerjasama tim, mengasah kemampuan otak, dan merasa

senang setelah menang,

Kecanduan yang sangat berlebihan bisa mempengaruhi prestasi atau hasil akademik siswa. Kecanduan tersebut bisa mendatangkan sifat malas belajar pada diri siswa, dimana hal tersebut dapat memberi dampak terhadap prestasi akademik yang didapat oleh siswa. Menurut Tim (Lisna Budiarti, 2019), prestasi hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya.

Masalah saat ini yang terjadi disekolah terkait dengan kecanduan *game online* yang mempengaruhi prestasi siswa diperkuat oleh temuan hasil wawancara yang telah di laksanakan di SMK PGRI 1 Kota Serang. peneliti mendapati bahwa terdapat banyak siswa yang merupakan pengguna aktif *game online*. Menurut penjelasan guru BK dan guru kelas, mereka sering mendapati siswanya yang memainkan *game online* ketika jam pembelajaran sedang dilakukan. Siswa bermain game bisa mencapai selama 1-1,5 jam. Peneliti juga menanyakan keterkaitan antara kecanduan *game online* siswa terhadap prestasi akademiknya dan mendapati jawaban bahwa menurut guru kelas terdapat siswanya yang prestasi akademiknya terganggu karena kebiasaan bermain *game online*, namun terdapat juga siswa yang aktif bermain *game online* tetapi

tidak mengganggu prestasi akademiknya.

Dari masalah tersebut maka Peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian mengenai pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi siswa yang dilakukan di SMK PGRI 1 Kota Serang terutama di kelas XI Secara Signifikan agar bisa menjadi bahan evaluasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode korelasional dengan pendekatan kuantitatif untuk menggambarkan kecanduan *game online* pada peserta didik kelas XI di SMK PGRI 1 Kota Serang. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan teknik sampel sensus (census sampling) yaitu dengan menggunakan keseluruhan subjek dari total populasi penelitian. Terdapat sejumlah 144 siswa yang menjadi sampel penelitian. Penelitian terkait kecanduan *game online* ini menggunakan kuesioner sebagai alat ukur/ instrument yang diturunkan dari aspek kecanduan *game online* menurut Lemmens (2009). Aspek tersebut terdiri dari 7 aspek yaitu *saliency*, *tolerance*, *mood modification*, *relapse*, *withdrawl*, *conflict*, *problems*. Analisis validitas dilakukan dengan rumus *pearson correlation* dengan hasil nilai *r* tabel sebesar 0,914 dan nilai reliabilitas dengan perhitungan *cronbach's alpha* yang mendapatkan hasil sebesar 0,914 atau

setara dengan reliabilitas sangat tinggi. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini menggunakan analisis inferensial yaitu dengan penarikan kesimpulan untuk membuat keputusan berdasarkan analisis yang telah dilakukan menggunakan pengujian koefisiensi korelasi dan pengujian regresi linear sederhana.

HASIL DAN PEMBAHASAN

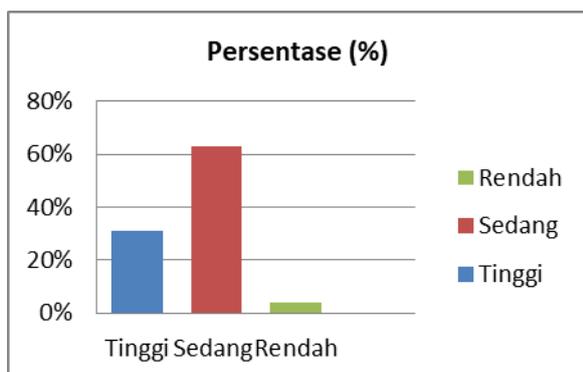
Penelitian dilakukan dengan penyebaran alat ukur untuk melihat tingkat Kecanduan *game online* pada siswa kelas XI di SMK PGRI 1 Kota Serang. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner dengan 37 item pernyataan yang mencangkup indikator berdasarkan aspek Kecanduan yaitu *sailance* (arti), *tolerance* (toleransi), *Mood modifycation* (mood modifikasi), *Relapse* (pengulangan), *Withdrawl* (penarikan), *conflict* (konflik), *Problem* (masalah). (Lemmens, Valkenburk and Peter, 2009:4).

Setelah penyebaran instrument, penelitian dilanjutkan dengan analisis data hasil penelitian. Perhitungan dilanjutkan pada kategorisasi yang menggunakan perumusan anwar. Hasil pengkategorian kecanduan sebagaimana disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Klasifikasi kecanduan *game online*

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (p)
Tinggi	46	31%
Sedang	92	63%
Rendah	6	4,2%

Hasil perhitungan klasifikasi kecanduan *game online* yang dialami siswa SMK PGRI 1 Kota Serang berada pada kategori sedang dengan presentase sebesar 63% atau dialami oleh 92 siswa. Dan pada kategori tinggi dengan jumlah 46 siswa (31%). Lalu yang terakhir dialami oleh 6 siswa atau dengan presentase 4,2%. Yang secara jelas di sajikan dalam grafik 1.



Grafik 1. Persentase tingkat Kecanduan *game online* pada siswa kelas XI SMK PGRI 1 Kota Serang.

Secara umum, tingkat Kecanduan *Game online* pada siswa SMK PGRI 1 Kota Serang berada pada kategori sedang. Hasil selanjutnya Dalam analisa prestasi akademik dengan perumusan pengkategorian. Hasil perumusan dan perhitungan disajikan dalam tabel 2.

Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (p)
Tinggi	0	0%
Sedang	133	92%
Rendah	11	8%

Dapat dilihat bahwa siswa dikatakan memiliki prestasi yang tinggi jika lebih dari nilai 97, siswa memiliki prestasi sedang yaitu 43 hingga 96, sedangkan siswa yang memiliki skor kurang dari 43. Dengan demikian ada terdapat 133 siswa berkategori sedang dengan presentase 92,4%, lalu terdapat 11 siswa berkategori rendah dengan presentase 7,6%, dan tidak ada siswa dengan prestasi akademis yang tinggi atau dengan presentase 0%. Jadi dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas 11 di SMK PGRI 1 Kota Serang memiliki prestasi akademis dengan tingkatan sedang dengan presentase 92,4%.

Pada penelitian ini pengujian hipotesis menggunakan desain product-moment. dasar keputusan pada penelitian ini adalah ketika nilai dari signifikansi kurang dari $< 0,5$ yang artinya terdapat adanya korelasi. Tetapi jika nilainya lebih dari $> 0,05$ maka artinya tidak terdapat hubungan korelasi. Berikut ini hasil uji penelitiannya:

		Kecanduan	Raport
Kecanduan	Pearson Correlation	1	-.447**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	144	144
Rapor t	Pearson Correlation	-.447**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	144	144

Hasil analisis dari pengujian

product moment menggunakan teknik korelasi bivariat pearson memiliki nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ artinya dapat dikatakan bahwa variable kecanduan *game online* dengan prestasi akademik siswa memiliki keterkaitan. Nilai koefisiensya -0,447 artinya kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik siswa memiliki korelasi dengan derajat hubungan sedang karena berada diantara nilai 0,41 s/d 0,60 dan bentuk hubungannya ialah negatif. Artinya jika variable X semakin tinggi maka variable Y akan semakin rendah.

PEMBAHASAN

Pada penelitian ini ada 46 siswa berkategori tinggi dengan presentase 31% lalu berkategori sedang berjumlah 92 siswa dengan presentase 63% dan kategori rendah berjumlah 6 siswa dengan presentase 4,2 %. Kecanduan *game online* pada siswa kelas 11 di SMK PGRI 1 Kota Serang menunjukkan presentase sebesar 63% siswa berkategori rendah dan 31% berkategori tinggi. Kecanduan *game online* yang di alami pada siswa kelas 11 SMK PGRI 1 Kota Serang mempunyai presentase tertinggi sebesar 63% pada sub indikator bermain game untuk menenangkan diri dari aspek mood modification. Sejalan dengan pendapat weinstein (Emy Yunita ,2019) penggunaan secara berlebihan atau bersifat kompulsif

terhadap *game online* yang dapat mengganggu kegiatan kehidupan sehari-hari. Individu yang sudah kecanduan *game online* akan bersifat kompulsif, mencari tempat untuk sendiri, hanya akan fokus sendiri terhadap pencapaiannya dalam game yang ia mainkan dan tidak memperdulikan apapun yang ada dilingkungan sekitarnya.

Dapat dilihat dari temuan penelitian ini tidak sedikit siswa yang menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* selama 1- 4 jam sehari serta siswa merasa bahwa *game online* adalah teman dan pelarian ketika mereka sedang mengalami masalah. Sejalan dengan yang dijelaskan oleh henry (2015) dari salah satu dampak bermain *game online* adalah Menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan pada 144 siwa menunjukkan bahwa siswa memiliki prestasi akademik yang tinggi jika nilainya lebih dari 97, kategori sedang dengan rentang nilai 43 sampai 96 dan nilai kategori rendah kurang dari 43. Ada siswa berjumlah 133 berkategori sedang dengan presentase sebesar 92,4% dan kategori rendah berjumlah 11 siswa dengan presentase 7,6%.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nabiel Rifqy Anwar (2020) “Pengaruh Kecanduan *Game online* Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19” Berdasarkan penelitian, terdapat hubungan negatif antara kecanduan *game online* dengan akademis. Kecanduan *game online* mengurangi prestasi akademik sebesar 21,2%. *Game online* dirancang untuk membuat siswa kecanduan, dan siswa biasanya lebih suka menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game daripada belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah.

Hasil data penelitian dari pengaruh kecanduan *game online* terhadap prestasi akademik siswa pada kelas 11 SMK PGRI 1 Kota Serang mendapatkan hasil analisis korelasi $r = -0,447$ dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya pengaruh antara variable kecanduan *game online* dengan variable prestasi akademik sehingga diperoleh arah hubungan yang negatif karena bisa dilihat dari *pearson correlation* terdapat tanda negatif. Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi kecanduan *game online* maka akan semakin rendah prestasi akademik. Begitupula sebaliknya, jika semakin rendah kecanduan *game online* maka akan semakin tinggi prestasi akademik.

Hal ini sejalan dengan temuan siswa yang bermain *game online* sebesar 102 siswa dengan presentase 68,4% dan 42 siswa yang tidak bermain *game online* dengan presentase 31,6%. Hal ini disebabkan karena siswa butuh hiburan untuk mengisi waktu luang mereka. Masing – masing dari mereka mempunyai jumlah jam main yang sangat beragam mulai dari mereka selepas pulang sekolah dengan kisaran waktu bermain selama 30 bahkan hingga total 4 jam dalam sehari mereka bermain *game online*. Hal itu bukan faktor yang utama yang menyebabkan siswa kecanduan dengan *game online* akan tetapi menjadi salah satu faktor kecanduan *game online* pada siswa kelas 11 SMK PGRI 1 Kota Serang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan game online: penanganannya dalam konseling individual. *Guidance*, 17 (02), 9-20.
- Pratiwi, E. Y., Rochmania, D. D., Asmarani, R., & Edi, M. B. (2019). Positif Negatif Game-online Pengaruh Fenomena Game-online Terhadap Prestasi Belajar.
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Király, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In K. P. Rosenberg & L. Curtiss Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence, and treatment*. Elsevier Academic Press.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents. *Netherlands: Media Psychology*. (Online), Volume 12, Issue 1. Tahun 2009. ISSN: 1521-3269
- Winingsih, E. Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi Covid-19. *Universitas Negeri Surabaya, Surabaya*.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., & Karyanta, N. A. (2018). Perilaku Adiksi *Game online* Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. *Jurnal Ilmiah Psikologi Candrajiwa*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Program Studi Psikologi. Fakultas Kedokteran.
- Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan *game online* dikalangan pelajar. *Jom Fisip*, 2(2).