

PENGARUH GAMES ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP AKTIVITAS KULIAH MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI ANGKATAN 2019 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

Gerry arisandi, Dr Juariyah M.Si
Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember
gerryarisandi86@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh games online Mobile Legends terhadap aktifitas kuliah Mahasiswa. Penulis mengangkat tema ini dikarenakan makin menjamurnya Games Online Mobile Legend dikalangan Mahasiswa, pengguna aktif games ini di Indonesia juga menyentuh angka 50 juta pengguna. Penelitian ini menggunakan Metode Kuantitatif. hasil penelitian menunjukkan rata rata skor variabel Mobile Legends 8,2 berada pada Interval 7 - 11 dan berada pada kualifikasi Sangat Rendah. Kemudian rata rata Skor variabel Y atau aktifitas Kuliah adalah 37,98 berada pada Interval 37 – 40,6 dan berada pada kualifikasi Cukup Tinggi. Sedangkan dari hasil Uji Hipotesis menunjukkan nilai Sig $0.006 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima.

Abstract

This study aims to determine how the influence of Mobile Legends online games on student college activities. The author raised this theme because of the proliferation of Mobile Legend Online Games among students, active users of these games in Indonesia also touched the figure of 50 million users. This study uses the Quantitative Method. The results of the study show that the average score of the Mobile Legends variable is 8.2 at Interval 7 - 11 and is in Very Low qualification. Then the average score for the Y variable or Lecture activity is 37.98, which is at Interval 37 – 40.6 and is in the Quite High qualification. Meanwhile, the results of the Hypothesis Test show the value of Sig $0.006 < 0.05$ so it can be concluded that H_a is rejected and H_o is accepted.

Kata kunci: Games, Kuliah, Mobile Legends

1. Pendahuluan

Latar Belakang

perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini membuat segala sesuatu menjadi mudah. Tak terkecuali dalam hal bermain game. Yang dulunya sebelum ada internet dan smartphone untuk bermain hanya terbatas tempat dan waktunya. Kini dengan kehadiran internet dan juga smartphone membuat bermain game menjadi lebih mudah dan bisa dimana saja. Dimasa pandemi saat ini terkadang akan merasa bosan dirumah dan salah satu cara untuk melepas kebosanan dan kepenatan ialah dengan bermain *game*. Banyak sekali dari para pelajar/mahasiswa bermain game hingga larut malam sehingga akan mengganggu tugas maupun aktifitas kuliah dikampus dikarenakan bangun kesiangan hingga mengantuk disaat jam kuliah. Hal ini tentu berakibat buruk, ilmu yang didapat diperkuliahan menjadi kurang maksimal dan nilai bisa menurun. Ketika ilmu yang didapat tidak maksimal dikarenakan mengantuk disaat jam kuliah ataupun terlambat bisa menimbulkan dampak negatif lainnya yaitu menyontek ke teman yang lebih mengerti pada saat ujian.

Dilain sisi Games bergenre RPG (Role Played Games) dalam sebuah penelitian memiliki korelasi dengan meningkatkan intelegualitas. dilansir dari situs ekrut.com, salah satu pemimpin penelitian Profesor Alex Wade mengatakan, “game penuh strategi seperti RPG (*Role Played Game*), focus pada memori dan mengambil keputusan.” Hal itu sendiri lantaran banyaknya role hero yang ada di games tersebut dan juga setiap hero memiliki skill dan cara bermain yang berbeda pula. Penelitian tersebut terdiri dari dua bagian. Pertama, melibatkan 56 partisipan (51 di antaranya adalah pria berusia rata-rata 20.5 tahun). Penelitian pertama menggunakan *games League of Legends, Dota 2* dan yang serupa. Ternyata, ditemukan korelasi antara tingkat kemahiran bermain game dan tingkat kemampuan menyelesaikan uji kecerdasan. Sementara itu, penelitian kedua melibatkan ribuan pemain dan juga menyertakan game tembak-menembak dengan sudut pandang orang pertama, seperti: *Destiny, Battlefield 3, Counter Strike* dan semacamnya.

Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh *Games Online Mobile Legends* dengan aktivitas kuliah pada Mahasiswa Ilmu komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Jember.

Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh bermain *Game mobile legends* terhadap aktifitas perkuliahan mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jember?

Tinjauan Pustaka

Teori Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah proses dimana seorang individu atau sekelompok orang atau organisasi besar menciptakan pesan dan mengirimkannya melalui berbagai media ke khalayak yang anonim, heterogen dan luas. Keberadaan media komunikasi modern sebagai akibat dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengaburkan batas antara komunikasi interpersonal atau komunikasi interpersonal tradisional dengan komunikasi massa

Ada satu definisi komunikasi massa yang dikemukakan Michael W.

Gamble dan Teri Kwal Gamble (Nurudin, 2007:8-9). Menurut Michael W. Gamble dan Teri Kwal Gamble dapat didefinisikan sebagai komunikasi massa jika mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Komunikator media mengandalkan peralatan terbaru Untuk menyebarkan dan mendistribusikan berita dengan cepat ke khalayak yang tersebar luas. Pesan tersebut disampaikan melalui media modern, termasuk surat kabar, majalah, televisi, film, atau kombinasi dari media-media tersebut
2. Komunikator dalam media massa dalam menyebarkan pesan-pesannya bermaksud mencoba berbagi pengertian dengan jutaan orang yang tidak saling kenal atau mengetahui satu sama lain. Anonimitas *audience* dalam komunikasi massa inilah yang membedakan pula dengan jenis komunikasi yang lain. Bahkan pengirim dan penerima pesan tidak saling mengenal satu sama lain.
3. Pesan adalah milik publik . artinya bahwa pesan ini bisa didapatkan dan

Teori ketergantungan media (*Media dependency Theory*)

Hakikat dan tujuan teori tidak hanya untuk menemukan fakta-fakta yang tersembunyi, tetapi juga untuk melihat, mengorganisasikan dan menyajikannya.

Oleh karena itu, teori yang baik adalah teori yang dikonseptualisasikan dan dijelaskan oleh fakta dan dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. (Abraham Kaplan, 1964)

Teori ketergantungan oleh Melvin Defluer dan Sandra Ball Rokeach adalah teori media, di mana semakin banyak orang mengandalkan media untuk memenuhi kebutuhannya, semakin penting media itu bagi mereka. Diusulkan oleh Ball Rokeach dan Melvin Defleur (1976) sebagai dasar teori kecanduan media sebagai pengguna media, teori ini menunjukkan orang-orang yang mengandalkan media untuk memenuhi kebutuhannya atau mencapai tujuannya, tetapi penggunaannya sama. Itu tidak tergantung pada banyak media dengan bagian-bagian besar. Ketergantungan individu ditentukan oleh satu hal. Individu dapat memenuhi berbagai kebutuhan mereka dibandingkan dengan media lain yang hanya dapat memenuhi kebutuhan mereka, dan kecanduan sosial dapat menyebabkan perubahan sosial dan peningkatan konflik. Itu menjadi lebih tergantung pada perubahan stabilitas.

Freud menulis bahwa penghilangan eksplisit, pengulangan yang tidak stabil, kontradiksi eksplisit, dan tanda-tanda komunikasi dapat ditemukan hampir di mana-mana. Bahkan jika tidak lagi

digunakan dalam pengertian ini, kita seharusnya tidak pernah berharap untuk memberikan kata "distorsi" ambiguitas yang dibenarkan. Ini tidak berarti hanya menempatkannya di tempat lain.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Whitney metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian kuantitatif deskriptif mempelajari tentang masalah-masalah yang ada di masyarakat termasuk tentang hubungan, kegiatan, sikap-sikap, pandangan serta proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena. Dalam pengambilan sampel peneliti menggunakan metode questioner. Dalam penyebaran angket menggunakan *google form* dan disebarakan melalui *whatsapp*, yang selanjutnya hasil dari penyebaran angket diolah menggunakan Teknik analisis deskriptif.

2. Hasil dan Pembahasan

Kualifikasi Realitas tingkat ketergantungan Games Mobile Legends dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 Universitas Muhammadiyah Jember

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (F)	Persen (%)
1	20,7-23	Sangat	5	10 %

		Tinggi		
2	18,3-20,6	Tinggi	8	10 %
3	15,9-18,2	Cukup Tinggi	13	33 %
4	13,5-15,8	Kurang	15	27 %
5	11,1-13,4	Rendah	5	13 %
6	7-11	Sangat Rendah	13	7 %
Jumlah			60	100 %

dari hasil analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi diatas, dapat diketahui nilai rata-rata realitas tingkat ketergantungan penggunaan games Mobile legends dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2019 yaitu pada rata-rata 8,2 yang terletak pada interval 7 – 11 (Sangat Rendah). Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa realitas ketergantungan penggunaan games Mobile Legends dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan 2019 dalam Kualifikasi Sangat Rendah.

No	Interval	Kualifikasi	Frekuensi (F)	Persen (%)
1	44,4-48	Sangat Tinggi	13	17 %
2	40,7-44,3	Tinggi	18	17 %
3	37-40,6	Cukup Tinggi	9	13 %
4	33,3-36,9	Kurang	7	26 %
5	29,6-33,2	Rendah	4	17 %

6	23-29,5	Sangat Rendah	9	10 %
Jumlah			60	100 %

Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan melihat data tabel kualifikasi diatas, dapat diketahui nilai rata-rata realitas aktivitas Kuliah dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2019 yaitu pada rata-rata 38 yang terletak pada interval 37-40,6 (Cukup Tinggi). Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa aktivitas Kuliah dikalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember Angkatan 2019 dalam Kualifikasi Cukup Tinggi.

Hasil Uji Hipotesis

Model	Coefficients ^a		Standardize d	t	Sig.
	Unstandardized Coefficients	Std. Error			
(Constant)	27.77	4.182		6.641	.000
Game Mobile Legends	.754	.264	.351	2.859	.006

a. Dependent Variable: Aktivitas Kuliah

Berdasarkan tabel diatas, diketahui nilai Sig untuk pengaruh nilai X terhadap Y yaitu $0.006 > 0.05$ dan nilai t Hitung $2.859 < 2.04841$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a ditolak dan H_o diterima yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan

antara *Games online Mobile legends* terhadap aktivitas Kuliah.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari analisis deskripsi *game online mobile legend* menyatakan bahwa penggunaan *game online mobile legend* dikalangan mahasiswa ilmu komunikasi fakultas ilmu sosial dan ilmu politik Universitas Muhammadiyah Jember yaitu pada rata-rata 8,2 yang terletak pada interval **7-11** (Sangat Rendah). Rendahnya penggunaan *game online mobile legend* dikarenakan mahasiswa menjadikan sarana tersebut sebagai sarana hiburan sehingga tidak sampai mahasiswa kecanduan berlebihan karena mahasiswa yang menjawab setiap hari memainkannya sesuai dengan hasil kuesioner yaitu “mahasiswa memainkan *mobile legend* setiap hari” dimana sebanyak 21 atau 35 % mahasiswa memilih jawaban setuju dan 7 atau 11,7% mahasiswa memilih jawaban sangat setuju. Namun tingginya penggunaan *game online mobile legend* tersebut tidak menjadikan mereka lupa diri untuk menjalankan kewajiban kuliah sebagai mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Jember. Hal ini didasari oleh pernyataan “mahasiswa lebih memilih bermain *mobile legend* dibandingkan kuliah” yang rata-rata mahasiswa atau 50% (30) yang menjawab sangat tidak setuju

dan 33,3% (20) yang menjawab tidak setuju dari 60 sampel. Sedangkan dari Hasil *Questioner* variabel Y yaitu aktivitas Kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember berada pada Kualifikasi Cukup Tinggi dengan nilai rata-rata 37,98 atau dibulatkan menjadi 38 yaitu berada pada interval 37-40,6.

Sedangkan berdasarkan dari Uji Hipotesis didapatkan Nilai Sig Yaitu 0.006 > 0.005 dan nilai t Hitung 2.859 > 2.04841 sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara *Games online Mobile legends* terhadap aktivitas Kuliah. Dapat diambil kesimpulan bahwa *Games Online Mobile Legend* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aktivitas kuliah Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember. Mahasiswa tidak terlalu mementingkan *Games Online Mobile Legends* dan lebih Mementingkan Kuliah mereka dikarenakan *Games Online* hanya untuk menghilangkan penat dan kejenuhan dikala sedang tidak ada kegiatan.

3. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian skripsi yang berjudul “Pengaruh *Games Online Mobile Legends* terhadap aktivitas Kuliah Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember” untuk mendapatkan data yang diperlukan dan melakukan analisis data, serta peneliti telah menguraikan secara sederhana semua

permasalahan menyangkut hal-hal yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini, maka pada bab ini penulis akan memberi kesimpulan dari uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni:

1. Realitas penggunaan *game online Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember angkatan 2016 terletak pada kualifikasi *Sangat Rendah* dengan nilai rata-rata 8,2 yaitu berada pada interval 7 – 11. Serta waktu memainkan *game online* tersebut dilakukan di luar jam pelajaran atau di waktu istirahat atau waktu luang di luar kampus.
2. Realitas aktivitas Kuliah mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jember terletak pada kualifikasi *Cukup Tinggi* dengan nilai rata-rata 37,98 yaitu berada pada interval 37 – 40,6. Aktivitas Kuliah mahasiswa tergolong cukup baik, dimana mahasiswa mampu mengimbangi antara bermain *game online Mobile Legend* dan kuliah. Ketika waktu Kuliah digunakan untuk belajar dan saat jam istirahat atau menunggu jam pelajaran selanjutnya mereka gunakan bermain *game online Mobile legends*, dan berdiskusi lepas dengan teman membahas tentang perkuliahan.

Dari hasil Uji Hipotesis dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel X mobile Legend berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas Kuliah variabel Y dimana dari hasil Uji Hipotesis diketahui nilai Sig untuk pengaruh nilai X terhadap Y yaitu $0.006 > 0.05$ dan nilai t Hitung $2.859 > 2.04841$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara *Games online Mobile legends* terhadap aktivitas Kuliah.

Saran

Adapun saran yang diajukan penulis sebagai hasil penelitian ini tentang pengaruh games Online Mobile legends terhadap aktivitas Kuliah mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2019 ialah agar mahasiswa bisa lebih bisa mengatur antara bermain *games Mobile Legends* dengan aktivitas Kuliah dan juga memanfaatkan bermain games dengan sebaik mungkin yaitu dengan membuat konten game yang dimainkan, sehingga tidak hanya sekedar bermain *Games* untuk refreshing dari kejenuhan kegiatan perkuliahan tetapi juga bisa mendapatkan tambahan penghasilan dengan adanya membuat konten game yang dimainkan di Platform Media Sosial *youtube, facebook* dll.

Daftar Pustaka

Buku

- [1] Sumadi Suryabrata. (1992). Metode penelitian edisi 1. Jakarta: PT Rajawali.
- [2] Suharsimi Arikunto. (2000). Manajemen Penelitian. Jakarta: RinekaCipta.
- [3] Buchari Alma. (2008). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan peneliti pemula. Bandung: CV Alfabeta

[4] Rakhmat J. (2005). Psikologi Komunikasi. Bandung: PT. Rosdakarya.

Sumber Lain

[http://Maedunarthur.blogspot.com/Pengertian dan tujuan Kuliah](http://Maedunarthur.blogspot.com/Pengertian-dan-tujuan-Kuliah)

[5] Dennis McQuail. (1989). Teori komunikasi Massa. Jakarta: Erlangga.

[6] Furqon. (2011). Statistika Terapan untuk Penelitian. Bandung: CV Alfabeta.

[7] Margono, s.(1997). metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: PT Rineka Cipta.

[8] Riduwan. (2013) Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta

Jurnal

[1] Yudha Prasetya, Yoga. (2020). Pengaruh penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari

[2] Susanti Johan, Ria. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk belajar peserta didik Kelas X di MA Al Hidayah Depok.

[3] Salim, Agung. (2016). Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.

