

KECENDERUNGAN ADIKSI *GAME ONLINE MOBILE LEGEND* PADA MAHASISWA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JEMBER

Firman Saputra¹, Nurlaela Widyarini², Anggraeni Swastika Sari³

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Jember

INTISARI

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet di berbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Salah satu jenis *Game online* adalah *Mobile Legends*. *Game online* yang semakin marak penggunaannya saat ini bergenre MOBA (*Multiplayer Online Battle Ar*) yaitu *Mobile Legends*. *Game online* dapat menimbulkan adiksi sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri individu bersangkutan. adiksi adalah ketergantungan psikis dan fisik dalam suatu aktivitas. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui kecenderungan adiksi *Game online Mobile Legend*. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif deskriptif. Metode pengumpulan data dengan menggunakan kuisisioner. Populasi penelitian adalah mahasiswa UnmuH Jember angkatan 2020-2021. Sampel penelitian ini sebanyak 180 orang. Skala yang dipakai skala likert. Kuisisioner diadaptasi dari dari penelitian Hulaifah (2016).

Hasil penelitian yang diperoleh secara keseluruhan hasil *descriptif statistics* dari 180 siswa memiliki nilai minimum sebesar 5,71 sedangkan, nilai maksimum sebesar 12,29, rata-rata sebesar 8,58 dan SD 1,55. Berdasarkan hasil perhitungan kategori dan prosentase *game online* menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami adiksi *game online* dengan kategori tinggi (berada pada score > 10,13) sebanyak 149 mahasiswa. Sedangkan pada kategori rendah dengan (score < 7,03) dilakukan sebanyak 31 mahasiswa. Hasil perhitungan kategori dan berdasarkan indikator adiksi *game online* diketahui bahwa pada indikator *salience* berada pada kategori tinggi terjadi pada 158 mahasiswa. Sedangkan adiksi *game online* dengan kategori rendah terjadi pada 22 mahasiswa.

Kata kunci : Adiksi, mahasiswa yang cenderung kecanduan *Game online*

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

**MOBILE LEGEND ONLINE GAME ADDICTION TREND ON STUDENTS OF
MUHAMMADIYAH UNIVERSITY JEMBER**

Firman Saputra¹, Nurlaela Widyarini², Anggraeni Swastika Sari³

Faculty of Psychology, University of Muhammadiyah Jember

ABSTRAC

Online games are sites that provide various types of games that can involve several internet users in different places to connect with each other at the same time through online communication networks. One type of online game is Mobile Legends. Online games that are increasingly being used are currently in the MOBA (Multiplayer Online Battle Ar) genre, namely Mobile Legends. Online games can cause addiction as an unhealthy behavior or self-harm that goes on continuously which is difficult for the individual concerned to end. Addiction is a psychological and physical dependence in an activity. Therefore, the purpose of this study is to determine the tendency of Mobile Legend online game addiction. This type of research is quantitative descriptive. Methods of data collection by using a questionnaire.

The results obtained as a whole are descriptive statistics of 180 students with a minimum score of 5.71 while the maximum value of 12.29, an average of 8.58 and SD 1.55. Based on the results of the calculation of categories and percentages of online games, there are 149 students who experience online game addiction in the high category (at score > 10.13). While in the low category with (score < 7.03) carried out as many as 31 students. The results of category calculations and based on online game addiction indicators are known that the salience indicator is in the high category, occurring in 158 students. Meanwhile, online game addiction in the low category occurred in 22 student.

Keywords: Addiction, students who tend to be addicted to online games

1. *Researcher*
2. *Supervisor 1*
3. *Supervisor 2*