
PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP LAMA STUDI MAHASISWA FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

Muhammad Yusuf Mappesse

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar
muh.yusuf.mappesse@unm.ac.id

Firdaus^{*)}

Program Studi Pendidikan Teknik Elektro, Universitas Negeri Makassar
dauselektro@unm.ac.id

Fikri Asis

Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar
fikriasis10@gmail.com

ABSTRAK - Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada mahasiswa angkatan 2017 Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, (2) Lama studi mahasiswa angkatan 2017 Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar yang bermain *game online Mobile Legends*, dan (3) Pengaruh penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama studi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sampel penelitian sebanyak 95 mahasiswa dari angkatan 2017 Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar yang bermain *game online Mobile Legends*. Data penelitian diperoleh dari kuisioner dan dokumentasi adapun teknik analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis menggunakan analisis regresi linier sederhana. Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa: (1) intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar masuk dalam kategori Tinggi, (2) lama studi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar yang menggunakan *game online Mobile Legends* masuk dalam kategori sangat lama, (3) Terdapat pengaruh positif dan signifikan intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* (X) terhadap lama studi (Y) mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, semakin tinggi intensitas bermain *game online Mobile Legend* maka akan semakin lama studi mahasiswa angkatan 2017 Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

Kata kunci: Intensitas, *Game Online Mobile Legends*, Lama Studi.

ABSTRACT - This study aims to find out: (1) The intensity of the use of the online game *Mobile Legends* in class 2017 students of the Faculty of Engineering, Makassar State University, (2) The length of study of 2017 class students of the Faculty of Engineering, Makassar State University who play the online game *Mobile Legends*, and (3) The effect of using online games *Mobile Legends* on the length of study of students at the Faculty of Engineering, Makassar State University. This research is quantitative research. The research sample was 95 students from the 2017 class of the Faculty of Engineering, Makassar State University who played the online game *Mobile Legends*. The research data were obtained from questionnaires and documentation while the data analysis technique used was descriptive statistical analysis, normality test, linearity test and hypothesis testing using simple linear regression analysis. Based on the discussion and results of the research that has been done, it can be concluded that, (1) the intensity of the use of the online game *Mobile Legends* for students of the Faculty of Engineering, Makassar State University is in the medium category, (2) the length of study of students of the Faculty of Engineering, Makassar State University who use the online game *Mobile Legends* is included in the very long category, (3) There is a positive and significant influence on the intensity of using the online game *Mobile Legends* (X) on the length of study (Y) of Makassar State University students. Thus, it can be concluded that, the higher the intensity of playing *Mobile Legend* online games, the longer the 2017 batch of student's study at the Faculty of Engineering, Makassar State University.

Keywords: Intensity, *Mobile Legends Online Game*, Length of Study.

PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Di era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain. Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai jenis kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Banyak anak-anak, khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan, salah satu permainan era moderen saat ini yaitu *game online* (Kurniawan, 2017).

Perkembangan teknologi saat ini, khususnya yang berhubungan dengan teknologi komputer pintar telah berkembang pesat. Hingga yang semula ponsel digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi saja. Kini ponsel bisa digunakan untuk melakukan banyak hal, seperti digunakan untuk mencari informasi apa pun yang ada di belahan dunia dengan sangat mudah, bermain *game online* dimana saja dan lain sebagainya. Ponsel berbasis komputer ini lalu dinamakan ponsel pintar atau lebih populer disebut *smartphone*. Adanya *smartphone* yang hadir di tengah-tengah kehidupan masyarakat menjadikan hal tersebut tidak bisa dipisahkan dalam aktivitas sehari-hari (Witriana Endah Pangesti, 2019)

Game merupakan salah satu media hiburan yang peminatnya banyak diminati oleh berbagai usia dimulai dari kalangan anak-anak sampai orang dewasa memainkan *game*. Perkembangan teknologi yang cepat dan selalu *update* seperti sekarang ini sangat mendukung berkembangnya *game* menjadi hal yang lebih kreatif, praktis, inovatif, dan menantang. sebagai contoh, saat ini orang tidak perlu bermain *game* tradisional lagi karena *game* tradisional tersebut sudah di adaptasikan ke *game online* yang dapat dimainkan kapan dan di mana pun dengan memakai laptop, PC, dan *smartphone*. Anak-anak zaman sekarang terutama yang pelajar pasti mengetahui *game*. Mereka cenderung memainkan *game* dari komputer dan *smartphone* yang lebih praktis. Masyarakat masih memandang bahwa *game* sebagai media bermain dibandingkan sebagai media pembelajaran. *Game* dianggap menarik dikarenakan *game* bersifat menantang serta menarik, dan menyenangkan, hal tersebut membuat pemain *game* merasa tertantang dan akan kecanduan, yang membuat pemain merasa puas dan terhibur, akan tetapi bagi mereka yang merupakan pecinta dari *game online* dapat berdampak negatif jika permainan *game online* yang digunakan tidak bersifat *edukasional*. Salah satu *game online* yang populer saat ini adalah *game online Mobile Legends* di mana data dapat dikelompokkan, diolah, dan disimpan ke dalam sebuah sistem. *Game online* yang populer saat ini adalah *game online Mobile Legends*.

(Prasetya & La Tarifu, 2020), mengatakan bahwa *game mobile Legends* adalah permainan berjenis *Multilplayer Online Battle Arena (MOBA)*. Jenis permainan ini merupakan *game* dengan berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (*team*) untuk saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan *tower* dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan.

Game online merupakan salah satu sarana bermain dan hiburan bagi pengguna *game online* yang dapat berdampak negatif bagi kehidupan dan perkembangan sosial anak. Terutama kepada pelajar maupun mahasiswa yang memiliki jiwa bebas dan lebih menyukai permainan *game online* dibandingkan belajar. *Game online* saat ini banyak yang mendidik akan tetapi, penggunaan *game online* secara terus menerus mengakibatkan kecanduan pengguna. Bermain *game online* membutuhkan waktu yang banyak sehingga banyak pengguna *game online* melupakan waktu belajar dan melupakan kewajiban tugas-tugas kuliah yang diberikan sehingga banyak nilai kuliah yang terganggu sehingga dapat menghambat proses penyelesaian studi mereka. Sebagai contoh, ada mahasiswa yang tidak kuliah karena bermain *game online* di rumah atau kosnya menyebabkan nilai serta interaksi sosialnya berkurang (Pradipta et al., 2019).

Studi merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Dalam proses pembelajaran, proses studi memegang peranan yang penting. Berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan bergantung pada proses belajar yang dialami mahasiswa, baik ketika di kampus, lingkungan rumah, maupun keluarganya sendiri.

(Anjani, 2018) menjelaskan bahwa masa studi adalah waktu yang dibutuhkan seseorang menempuh suatu program studi pada tingkat strata tertentu yang dihitung melalui Satuan Kredit Semester minimal. Artinya, masa studi seseorang dikatakan berakhir apabila telah memenuhi beban belajar yang ditentukan masing-masing lembaga pendidikan dan telah menyelesaikan tugas akhir. Lama masa studi digunakan sebagai ukuran untuk melihat apakah terdapat pengaruh diri berupa perubahan kemampuan atau tidak pada diri mahasiswa dalam menyelesaikan masa studi mereka. masing lembaga pendidikan dan telah menyelesaikan tugas akhir. Lama masa studi digunakan sebagai ukuran untuk melihat apakah terdapat pengaruh diri berupa perubahan kemampuan atau tidak pada diri mahasiswa dalam menyelesaikan masa studi mereka.

Universitas Negeri Makassar merupakan salah satu Universitas Negeri di kota Makassar yang mahasiswanya juga tidak terlepas dari *game online Mobile Legends* ini. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan pada tanggal 15 Desember 2021 dengan menggunakan *Google form* dan komunikasi menggunakan via *Whatsapp*. Pemanfaatan komunikasi secara *online* dilakukan akibat kendala dari subjek penelitian tidak dapat ditemui secara langsung karena begitu meluas berasal dari semua jurusan di Fakultas Teknik angkatan 2017 yang tidak lagi menghadiri perkuliahan. Hal ini dikarenakan saat itu adanya pandemi *Covid-19*, sehingga kegiatan pembelajaran di kampus dialihkan menjadi pembelajaran di rumah (*daring*) yang membuat mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan tentunya memiliki lebih banyak waktu luang untuk bermain *game online*. Berdasarkan informasi yang diperoleh bahwa jumlah mahasiswa/i keseluruhan yang bermain *Mobile Legends* sebanyak 95 orang. Untuk Jurusan Teknik Informatika dan Komputer sebanyak 41 orang, Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika sebanyak 17 orang, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro sebanyak 5 orang, Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan sebanyak 14 orang, Jurusan Pendidikan Teknologi Pertanian sebanyak 7 orang, dan Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga sebanyak 11 orang.

Mahasiswa dan dampak dari bermain *game* secara *online* itu sendiri memberikan pengaruh terhadap keaktifan kuliah. Yang dimaksudkan adalah *game online* membawa pengaruh positif seperti sebagai hiburan atau untuk mengisi waktu kosong, namun juga memberikan pengaruh yang negatif seperti keasyikan bermain *game* hingga berdampak terhadap proses perkuliahan, seperti sering mengabaikan waktu belajar, tugas-tugas kuliah dan juga yang dalam tahap penyelesaian tugas akhir menyebabkan kelalaian dalam menyelesaikan tugas akhir oleh mahasiswa/mahasiswi itu sendiri sehingga mengalami keterlambatan dalam menyelesaikan studinya.

Hal ini dapat dilihat dari penyelesaian studi dari salah satu jurusan yakni program studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer diperoleh data dari administrasi jurusan Teknik Informatika dan komputer jumlah mahasiswa yang menyelesaikan studi tepat waktu 3,5 tahun hingga 4 tahun hanya sebanyak 10 orang dari 3 orang laki-laki dan 7 orang perempuan pada periode tahun 2021 dari jumlah keseluruhan mahasiswa sebanyak 272 orang angkatan 2017.

Data tersebut telah menunjukkan bahwa penyelesaian studi mahasiswa tergolong terlambat. Sehingga mendorong peneliti menentukan subjek penelitian dari mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar sebagai objek penelitian untuk melihat pengaruh penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama studi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar. Hal demikian menjadi suatu fenomena menarik untuk dikaji lebih dalam. Sebab, jika seseorang tidak dapat mengontrol hasrat bermainnya (*game online*), maka akan menimbulkan efek yang tidak baik bagi masa studinya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Pengaruh Penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama masa studi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar”. Fenomena yang terjadi tersebut perlu diteliti lebih mendalam. Diharapkan dengan dilakukannya penelitian

ini, dapat diidentifikasi apakah *game online Mobile Legends* dapat mempengaruhi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar dalam menyelesaikan studinya sehingga dapat dicarikan solusi yang tepat dalam penyelesaiannya.

METODE

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, hal ini dikarenakan data penelitian berbentuk angka dan analisisnya menggunakan statistik. Sedangkan, pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Teknik di Universitas Negeri Makassar yang bermain *game online Mobile Legends*.

2. Jumlah Populasi

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 95 mahasiswa.

3. Teknik Sampling

Penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh* yaitu teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 100 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil.

4. Variabel penelitian

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan terikat yaitu pengaruh variabel bebas = X (intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*) terhadap variabel terikat = Y (lama studi) di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

5. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa pernyataan tertutup yang mana pada kuesioner ini peneliti sudah menyiapkan jawaban sehingga responden memilih jawaban dari setiap pernyataan yang ada. Kuesioner yang digunakan pada penelitian ini berguna untuk memperoleh data responden dari sampel yang ada dan data yang diperoleh berupa jawaban-jawaban yang membuktikan apakah benar terdapat pengaruh penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama studi mahasiswa.

Teknik dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data pendukung dalam penelitian ini, misalnya data jumlah mahasiswa yang bermain *game online Mobile Legends* di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar, persuratan, daftar kelulusan, kuesioner dan sebagainya, di Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* (X)

Hasil uji data analisis deskriptif pada variable intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*, terbagi dalam beberapa aspek diantaranya aspek frekuensi penggunaan *game online Mobile Legends*, aspek lama waktu, aspek perhatian penuh, dan aspek emosi.

1) Aspek Frekuensi penggunaan *game online Mobile Legends*

Aspek Frekuensi penggunaan *game online Mobile Legends* terdiri dari 6 item soal dengan menggunakan skala Likert.

Tabel 1. Hasil Uji Analisis Deskripsi aspek Frekuensi Penggunaa *Game Online Mobile Legends*

Statistics		
Frekuensi penggunaan <i>Game Online Mobile Legends</i>		
N	Valid	95
	Missing	0
Mean		18.26
Std. Error of Mean		.374
Median		19.00
Mode		20
Std. Deviation		3.641
Variance		13.260
Skewness		-.442
Std. Error of Skewness		.247
Kurtosis		-.688
Std. Error of Kurtosis		.490
Range		14
Minimum		10
Maximum		24
Sum		1735

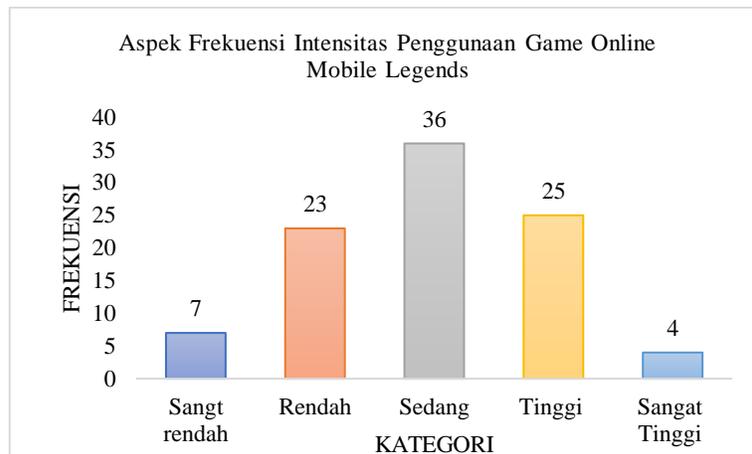
Berdasarkan hasil uji data analisis deskriptif aspek Frekuensi penggunaan *game online Mobile Legends* pada Tabel 1 diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 18, *median* 19 *modus* 20, standar deviasi sebesar 4, nilai terendah sebesar 10, nilai tertinggi 24, dan jumlah data (*sum*) sebesar 1735 dari 95 responden selanjutnya nilai tersebut dikategorisasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Aspek Frekuensi Penggunaa *Game Online Mobile Legends*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat rendah	< 13	7	7	7
Rendah	13-16	23	24	32
Sedang	16-20	36	38	69
Tinggi	20-24	25	26	96
Sangat Tinggi	>24	4	4	100
	Total	95	100	

Berdasarkan data distribusi frekuensi aspek frekuensi penggunaan *game online Mobile Legends* pada Tabel 2 bahwa sebanyak 4 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 4%, 25 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 4%, 25 mahasiswa masuk pada kategori Tinggi dengan persentase 26%, 36 mahasiswa masuk pada kategori sedang dengan persentase 38%, 23 mahasiswa masuk pada kategori Rendah dengan persentase 24%, dan 7 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Rendah dengan persentase 7%.

Berdasarkan Tabel 2 dan Gambar 1 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 mengalami pengaruh pada aspek frekuensi dalam penggunaan *game online Mobile Legends*, masuk dalam kategori Sedang dengan presentase 38% yang berjumlah 36 mahasiswa.



Gambar 1. Histogram Aspek Frekuensi penggunaan *Game Online Mobile Legends*

2) Aspek Lama Waktu

Aspek Lama Waktu bermain terdiri dari 8 item soal dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 3 Hasil Uji Deskripsi Aspek Lama Waktu

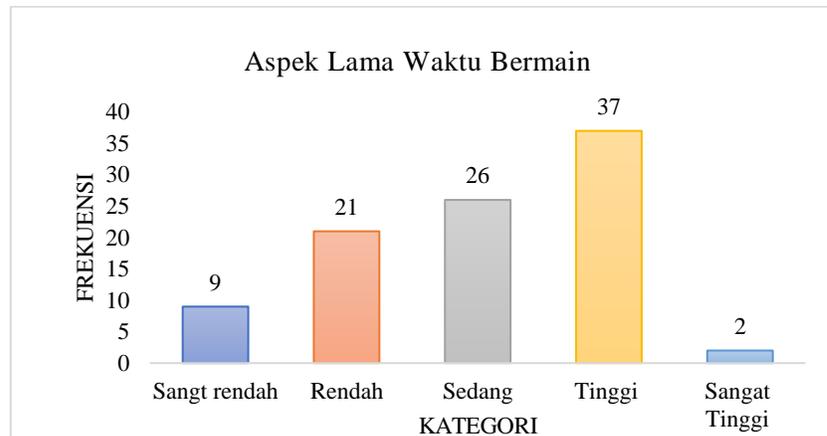
Statistics		
Aspek Lama Waktu		
N	Valid	95
	Missing	0
Mean		24.68
Std. Error of Mean		.442
Median		25.00
Mode		25
Std. Deviation		4.306
Variance		18.538
Skewness		-.570
Std. Error of Skewness		.247
Kurtosis		-.305
Std. Error of Kurtosis		.490
Range		19
Minimum		13
Maximum		32
Sum		2345

Berdasarkan hasil uji data analisis deskriptif aspek lama waktu pada Tabel 3 diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 25, *median* 25 *modus* 25, standar deviasi sebesar 4, nilai terendah sebesar 13, nilai tertinggi 32, dan jumlah data (*sum*) sebesar 2.345 dari 95 responden selanjutnya nilai tersebut dikategorisasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Berdasarkan data distribusi frekuensi aspek lama waktu pada Tabel 4 bahwa sebanyak 2 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 2%, 37 mahasiswa masuk pada kategori Tinggi dengan persentase 39%, 26 mahasiswa masuk pada kategori sedang dengan persentase 27%, 21 mahasiswa masuk pada kategori Rendah dengan persentase 22%, dan 9 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Rendah dengan persentase 9%.

Tabel 4 Distribusi frekuensi Aspek Lama Waktu

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangt rendah	<18	9	9	9
Rendah	18-23	21	22	32
Sedang	23-27	26	27	59
Tinggi	27-31	37	39	98
Sangat Tinggi	>31	2	2	100
Total		95	100	



Gambar 2. Aspek Lama Waktu

Berdasarkan Tabel 4 dan Gambar 2 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 mengalami pengaruh pada aspek lama waktu dalam intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*, masuk dalam kategori Tinggi dengan presentase 39% yang berjumlah 37 mahasiswa.

3) Aspek Perhatian Penuh

Aspek perhatian penuh terdiri dari 14 item soal dengan menggunakan skala *Likert*.

Tabel 5. Hasil Analisis Deskriptif Aspek Perhatian penuh

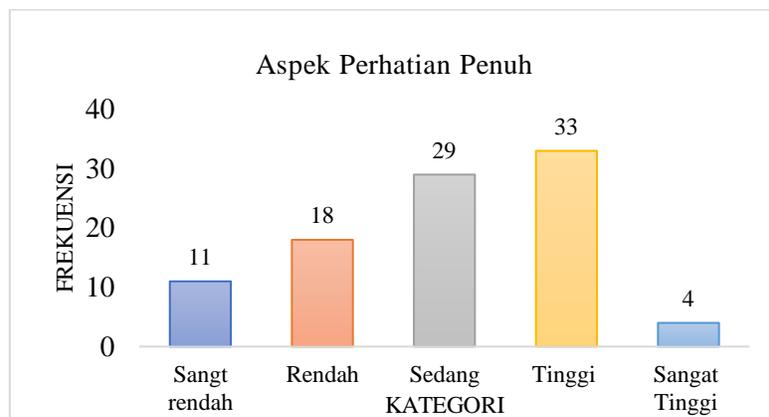
N	Valid	95
	Missing	0
Mean		24.68
Std. Error of Mean		.442
Median		25.00
Mode		25
Std. Deviation		4.306
Variance		18.538
Skewness		-.570
Std. Error of Skewness		.247
Kurtosis		-.305
Std. Error of Kurtosis		.490
Range		19
Minimum		13
Maximum		32
Sum		2345

Berdasarkan hasil uji data analisis deskriptif aspek perhatian penuh pada Tabel 5 diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 42, *median* 43 *modus* 42, standar deviasi sebesar 8, nilai terendah sebesar 24, nilai tertinggi 56, dan jumlah data (*sum*) sebesar 3.998 dari 95 responden selanjutnya nilai tersebut dikategorisasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Aspek Perhatian Penuh

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat rendah	<30	11	12	12
Rendah	30-38	18	19	31
Sedang	38-46	29	31	61
Tinggi	46-54	33	35	96
Sangat Tinggi	>54	4	4	100
Total		95	100	

Berdasarkan data distribusi frekuensi aspek perhatian penuh pada Tabel 6 bahwa sebanyak 4 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 4%, 33 mahasiswa masuk pada kategori Tinggi dengan persentase 35%, 29 mahasiswa masuk pada kategori sedang dengan persentase 31%, 18 mahasiswa masuk pada kategori Rendah dengan persentase 19%, dan 11 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Rendah dengan persentase 12%.



Gambar 3. Histogram Aspek Perhatian Penuh

Berdasarkan Tabel 6 dan Gambar 3 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 mengalami pengaruh pada aspek perhatian penuh dalam intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*, masuk dalam kategori Tinggi dengan presentase 35% yang berjumlah 33 mahasiswa.

4) Aspek Emosi

Aspek emosi terdiri dari 6 item soal dengan menggunakan skala *Likert*. Berdasarkan hasil uji data analisis deskriptif aspek emosi pada Tabel 7 diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 19, *median* 19 *modus* 24, standar deviasi sebesar 4, nilai terendah sebesar 8, nilai tertinggi 24, dan jumlah data (*sum*) sebesar 1.764 dari 95 responden selanjutnya nilai tersebut dikategorisasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Berdasarkan data distribusi frekuensi aspek emosi pada Tabel 8 bahwa sebanyak 13 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Tinggi dengan persentase 14%, 23 mahasiswa masuk pada kategori Tinggi dengan persentase 24%, 33 mahasiswa masuk pada kategori sedang dengan persentase 35%, 16 mahasiswa masuk pada kategori Rendah dengan persentase 17%, dan 10 mahasiswa masuk pada kategori Sangat Rendah dengan persentase 11%.

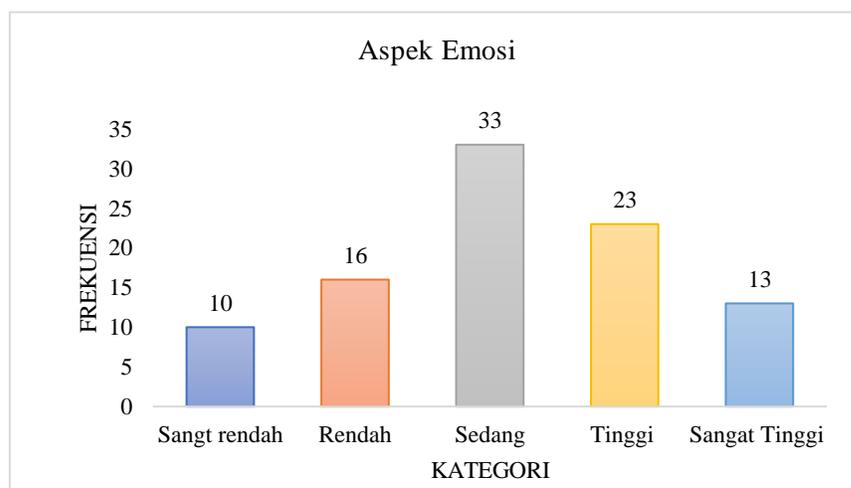
Tabel 7. Hasil Analisis Deskriptif aspek Emosi

Statistics		
Emosi		
N	Valid	95
	Missing	0
Mean		24.68
Std. Error of Mean		.442
Median		25.00
Mode		25
Std. Deviation		4.306
Variance		18.538
Skewness		-.570
Std. Error of Skewness		.247
Kurtosis		-.305
Std. Error of Kurtosis		.490
Range		19
Minimum		13
Maximum		32
Sum		2345

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Aspek Emosi

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat rendah	<30	11	12	12
Rendah	30-38	18	19	31
Sedang	38-46	29	31	61
Tinggi	46-54	33	35	96
Sangat Tinggi	>54	4	4	100
	Total	95	100	

Histogram aspek emosi pada variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* dapat disajikan seperti gambar berikut:



Gambar 4. Histogram Aspek Emosi

Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 4 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 mengalami pengaruh pada aspek emosi dalam intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*, masuk dalam kategori Sedang dengan presentase 35% yang berjumlah 33 mahasiswa.

Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 4 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 mengalami pengaruh pada aspek emosi dalam intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*, masuk dalam kategori Sedang dengan presentase 35% yang berjumlah 33 mahasiswa.

Skala intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* terdiri dari 34 item dengan menggunakan skala *Likert*. Perhitungan data penelitian pada variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* menggunakan SPSS versi 23. Berdasarkan hasil olah data deskriptif yang telah dilakukan diperoleh hasil seperti Tabl 9.

Tabel 9. Hasil Analisis Deskriptif Intensitas Penggunaan *Game Online Mobile Legends*

Statistics		
Intensitas Penggunaan <i>Game Online Mobile Legends</i>		
N	Valid	95
	Missing	0
Mean		103.60
Std. Error of Mean		1.858
Median		106.00
Mode		125
Std. Deviation		18.110
Variance		327.987
Skewness		-.443
Std. Error of Skewness		.247
Kurtosis		-.657
Std. Error of Kurtosis		.490
Range		75
Minimum		61
Maximum		136
Sum		9842

Berdasarkan data distribusi frekuensi variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada Tabel 9 diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 104, median 106, modus 125 standar deviasi sebesar 18, nilai terendah sebesar 61, nilai tertinggi 136, dan jumlah data (*sum*) sebesar 9.842 dari 95 responden selanjutnya nilai tersebut dikategorisasikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Berdasarkan perhitungan dari data variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* (X) tersebut maka data kategorisasi dan presentase variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* (X) yang diolah dapat disajikan pada Tabel 10.

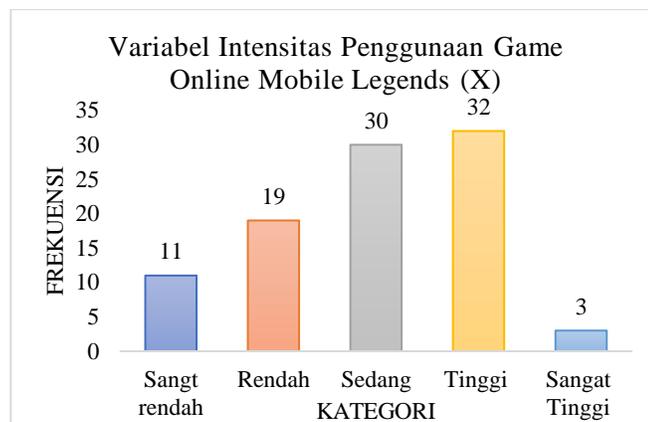
Berdasarkan data distribusi frekuensi variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada Tabel 10 bahwa sebanyak 3 mahasiswa yang mengalami pengaruh variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada kategori sangat tinggi dengan presentase 3%, 32 mahasiswa yang mengalami pengaruh variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada kategori tinggi dengan presentase 34%, 30 mahasiswa yang mengalami pengaruh variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada kategori sedang dengan presentase 32%, 19 mahasiswa yang mengalami pengaruh variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada kategori rendah dengan presentase 20%,

11 mahasiswa yang mengalami pengaruh variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* pada kategori sangat rendah dengan presentase 12%.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Variabel Intensitas Penggunaan *Game Online Mobile Legends*

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat rendah	<30	11	12	12
Rendah	30-38	18	19	31
Sedang	38-46	29	31	61
Tinggi	46-54	33	35	96
Sangat Tinggi	>54	4	4	100
Total		95	100	

Histogram variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* dapat disajikan seperti Gambar berikut:



Gambar 5. Histogram Variabel Intensitas Penggunaan *Game Online Mobile Legends*

Berdasarkan Tabel 10 dan Gambar 5 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa angkatan 2017 Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar mengalami pengaruh dalam intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* masuk dalam kategori Tinggi dengan presentase 34% yang berjumlah 32 mahasiswa.

b. Deskripsi Data Lama Variabel Lama Studi (Y)

Skala lama studi diperoleh dari lama proses penyelesaian studi mahasiswa, di mana perhitungan data penelitian pada variabel lama studi diolah menggunakan SPSS versi 23. Berdasarkan hasil olah data deskriptif yang telah dilakukan diperoleh hasil seperti Tabel 11.

Berdasarkan hasil uji data analisis deskriptif aspek lama studi pada Tabel 11 diperoleh hasil rata-rata (*mean*) sebesar 61, *median* 65, *modus* 65, *standar deviasi* sebesar 5, nilai terendah sebesar 50, nilai tertinggi 65, dan jumlah data (*sum*) sebesar 5.832 dari 95 responden selanjutnya nilai tersebut dikategorisasikan menjadi 4 kategori yaitu sangat lama, lama, sedang, dan cepat.

Berdasarkan data distribusi frekuensi variabel lama studi pada Tabel 12 bahwa 53 mahasiswa masuk pada kategori sangat lama dengan persentase 56%, 13 mahasiswa mengalami perubahan lama studi pada kategori lama dengan persentase 14%, 6 mahasiswa mengalami perubahan lama studi pada kategori Sedang dengan persentase 6%, 23 mahasiswa mengalami perubahan lama studi pada kategori cepat dengan persentase 24%. Histogram variabel lama studi dapat disajikan seperti gambar berikut:

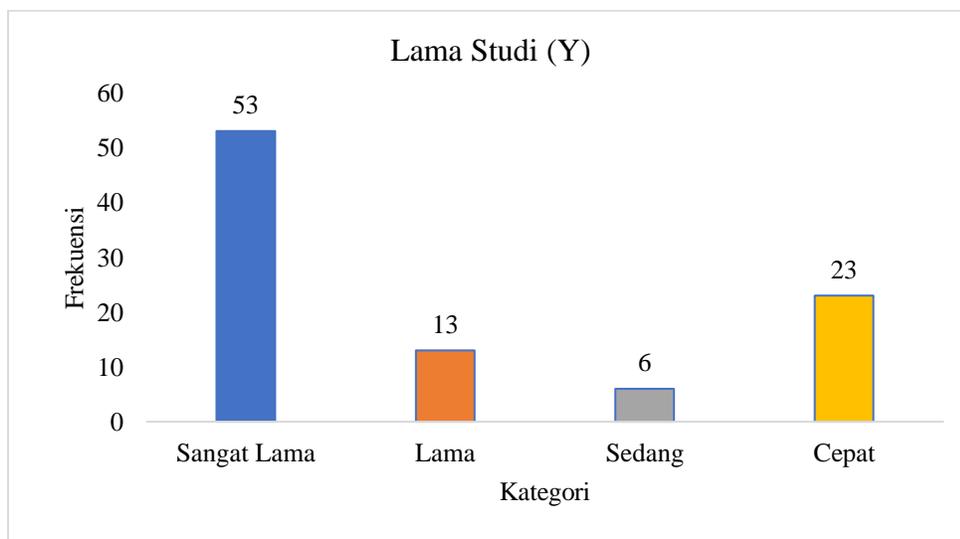
Berdasarkan Tabel 12 dan Gambar 6 maka dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 mengalami pengaruh terhadap lama studi, masuk dalam kategori sangat lama dengan presentase 56% yang berjumlah 53 mahasiswa.

Tabel 11. Deskriptif Variabel Lama Studi

Statistics		
Lama Studi (Y)		
N	Valid	95
	Missing	0
Mean		61.3895
Std. Error of Mean		.49506
Median		65.0000
Mode		65.00
Std. Deviation		4.82523
Variance		23.283
Skewness		-.959
Std. Error of Skewness		.247
Kurtosis		-.600
Std. Error of Kurtosis		.490
Range		15.00
Minimum		50.00
Maximum		65.00
Sum		5832.00

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Variabel Lama Studi (Y)

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase %	Persentase Kumulatif %
Sangat Lama	>65	53	56	56
Lama	61-65	13	14	70
Sedang	57-61	6	6	76
Cepat	<57	23	24	100
Jumlah		95	100	



Gambar 1. Histogram Variabel Lama Studi (Y)

2. Uji Persyaratan Analisis

a) Uji Normalitas

Tabel 13. Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		95
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	5.03937169
	Absolute	.085
Most Extreme Differences	Positive	.073
	Negative	-.085
	Test Statistic	.085
Asymp. Sig. (2-tailed)		.086 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 13 diperoleh bahwa nilai residual 0,086 yang berarti lebih besar dari nilai signifikansi yaitu 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

b) Uji Linearitas

Tabel 14. Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Lama Studi * Mobile Legends	Between Groups	(Combined)	1311.789	49	26.771	1.374	.142
		Linearity	50.421	1	50.421	2.588	.115
		Deviation from Linearity	1261.369	48	26.279	1.349	.157
	Within Groups		876.800	45	19.484		
	Total		2188.589	94			

a. Dependent Variable: Lama Studi

Berdasarkan pada Tabel 14 dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap variabel Lama Studi memiliki hubungan yang linear sebesar 0,157 lebih besar dari nilai signifikansi 0,05.

c) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan pengujian untuk mengetahui jawaban dari permasalahan yaitu apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama studi dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana, jika nilai signifikansi <0,05 maka dinyatakan terdapat pengaruh antar variabel dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23. Berikut hasil analisis uji regresi linier sederhana.

Tabel 1. Coefficients Regresi Linier Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	57.200	2.872		19.920	.000
	Intensitas penggunaan Game Online Mobile Legends	.040	.027	.152	1.481	.001

a. Dependent Variable: Lama Studi

Berdasarkan Tabel 15 di atas, maka diperoleh persamaan regresi liniernya sebagai berikut:

$$Y = 57.200 + 0,040 X$$

Persamaan regresi tersebut menunjukkan bahwa nilai konsisten variabel lama studi sebesar 57.200 sedangkan nilai koefisien regresi intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* sebesar 0,040 yang menyatakan bahwa arah intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama studi bernilai positif yang artinya jika pengaruh intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* bertambah maka lama penyelesaian studi pun semakin lama.

PEMBAHASAN

Intensitas penggunaan *game online Mobile Legends*, pada penelitian ini pengambilan data dilakukan menggunakan kuesioner yang terdiri dari 35 butir pernyataan namun hanya 34 pernyataan yang dinyatakan valid. Dari 34 butir pernyataan terdiri dari beberapa aspek diantaranya:

Aspek Frekuensi bermain *game online Mobile Legends*. Berdasarkan hasil olah data dari 6 pernyataan pada aspek frekuensi menunjukkan bahwa terdapat 36 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 38% pada kategori sedang. Hasil penelitian ini didukung oleh (Restya Kartika, 2020) berpendapat bahwa semakin sering dan lama remaja bermain *game online mobile* semakin tinggi pula intensitasnya. Remaja yang mengisi waktunya dengan bermain *game* berupaya untuk memenuhi rangsangan bermain dengan meningkatkan frekuensi dan durasi mereka dalam bermain *game online mobile*.

Aspek lama waktu, berdasarkan hasil olah data dari 8 pernyataan pada aspek lama waktu bermain menunjukkan bahwa terdapat 37 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 39% pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh (Budhi & Indrawati, 2016) berpendapat bahwa *game online* mengakibatkan kecanduan, dimana seseorang yang mengalami kecanduan maka akan menyebabkan seseorang menghabiskan waktu berjam-jam bahkan berhari-hari hanya untuk bermain *game online*.

Aspek perhatian penuh, berdasarkan hasil olah data dari 14 pernyataan pada aspek perhatian penuh menunjukkan bahwa terdapat 33 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 35% pada kategori tinggi. Hasil penelitian ini didukung oleh (Griffiths et al., 2004) mengatakan bahwa para pemain *game* mengorbankan aktivitas yang lain untuk bisa bermain *game*, mereka mengorbankan waktu untuk hobby yang lain, mengorbankan waktu untuk tidur, bekerja ataupun belajar.

Aspek emosi, berdasarkan hasil olah data dari 6 pernyataan pada aspek perhatian penuh menunjukkan bahwa terdapat 33 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 35% pada kategori sedang. Hasil penelitian ini didukung oleh (Piyeke et al., 2014), menyimpulkan bahwa penyebab seseorang bermain *game online* secara berlebihan dikarenakan oleh rutinitas yang membosankan, kurangnya kesempatan untuk bersantai dari padatnya jadwal sekolah atau kuliah, suasana tempat tinggal yang jauh dari kenyamanan yang menyebabkan seseorang betah berlama-lama di *game center*, serta adanya ajakan teman dalam bermain *game* untuk tetap sama-sama memainkan *game online*.

Lama studi mahasiswa diperoleh dari angket berdasarkan semester yang dijalani menunjukkan data bahwa terdapat 53 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 56% pada kategori sangat lama. Hasil penelitian ini didukung oleh (Fithrianzah & Indrawati, 2018) mengungkapkan bahwa mahasiswa pada dasarnya memiliki tugas pokok untuk belajar secara total sesuai dengan bidang ilmu yang dipilih guna menyelesaikan studinya. Namun dalam kenyataannya seringkali mahasiswa teralihihkan fokusnya dalam kuliah dengan kegiatan lain di luar perkuliahan, salah satu contoh dari kegiatan tersebut adalah bermain *game online*. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa variabel intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap hasil lama studi memiliki nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 yang berarti lebih kecil dari nilai signifikansi yaitu 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dengan kata lain terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* (X) terhadap lama studi mahasiswa (Y), dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,023 yang artinya intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* memiliki pengaruh sebesar 2% terhadap lama studi sedangkan 98% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini. Hasil penelitian ini didukung oleh (Surbakti, 2017), mengungkapkan dampak negatif dari bermain *game online* terhadap keaktifan kuliah, seperti gangguan akan kesehatan panca indera penglihatan dan pendengaran apabila di mainkan kurun waktu yang lama, suka bermalas-malasan, terbengkalai akan kegiatan dunia nyata, melalaikan tugas-tugas kuliah sehingga untuk menyelesaikan studi tidak tepat seperti apa yang mereka rencanakan sewaktu hendak mendaftar kuliah, pola makan tidak teratur dan istirahat yang tidak cukup, malas mandi, perubahan pola perilaku mejadi individualis saat lagi bersama-sama dengan teman seangkatan/sebayanya serta melalaikan waktu untuk belajar.

KESIMPULAN

1. Hasil analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 yang bermain *game online Mobile Legends* sebanyak 32 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 34% pada kategori Tinggi.
2. Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Makassar angkatan 2017 yang mengalami keterlambatan dalam proses penyelesaian studi sebanyak 53 mahasiswa dengan nilai persentase yang diperoleh sebesar 56% pada kategori sangat lama.
3. Terdapat pengaruh intensitas penggunaan *game online Mobile Legends* terhadap lama studi mahasiswa yang terlambat sebanyak 53 mahasiswa dari pengaruh sebesar 2% dan 98% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak terdapat pada penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, N. S. (2018). Pengaruh Prestasi Belajar, Masa Studi, Dan Keaktifan Berorganisasi Terhadap Masa Tunggu Dan Relevansi Pekerjaan. *Jurnal Pendidikan Dan Ekonomi*, 7(6), 554–565.
- Budhi, F. H., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan antara kontrol diri dengan intensitas bermain game online pada mahasiswa pemain game online di game center X Semarang. *Jurnal Empati*, 5(3), 478–481.
- Fithrianzah, M. A. J., & Indrawati, E. S. (2018). Hubungan antara Kontrol Diri dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Pemain Game Online di Game Center X Kota Semarang. *Undip*.
- Griffiths, M. D., Davies, M. N., & Chappell, D. (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of Adolescence*, 27(1), 87–96.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Piyeke, P. J., Bidjuni, H., & Wowiling, F. (2014). Hubungan tingkat stres dengan durasi waktu bermain game online pada remaja di manado. *Jurnal Keperawatan*, 2(2).

- Pradipta, A. B., Ulfa, M., Alexander, L., Sirait, H. M., & Danny, A. J. (2019). Dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial (Studi kasus mahasiswa UAJY). *MEANS (Media Informasi Analisa Dan Sistem)*, 4(1), 71–80.
- Prasetya, Y. Y., & La Tarifu, L. I. (2020). Pengaruh penggunaan game online mobile legend terhadap perilaku komunikasi siswa sma negeri 1 kendari. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi Dan Informasi*, 5(1), 1–16.
- Restya Kartika, K. A. R. (2020). Hubungan antara self control dengan intensitas bermain game online pada remaja di SMP Wiyata Karya Natar Lampung Selatan. *UIN Raden Intan Lampung*.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Witriana Endah Pangesti. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Perstasi Belajar Remaja Komplek Korpri Kabupaten Kuburaya (Studi Kasus: Mobile Legends). 33–55.