

**THE INFLUENCE OF MOBILE LEGEND ONLINE GAME ADDICTION ON
RADIOLOGY STUDENT LEARNING CONCENTRATION AT STIKES AWAL BROS
PEKANBARU**

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND TERHADAP
KONSENTRASI BELAJAR MAHASISWA RADIOLOGI STIKes AWAL BROS
PEKANBARU**

R.Sri Ayu Indrapuri¹⁾, Pratiwi Mutiara Z²⁾, Vera Puspita S³⁾, Amelia Egalitha R⁴⁾

¹²³⁴⁾ STIKes Awal Bros Pekanbaru

e-mail : sriayu418@gmail.com

ABSTRACT

Technological advances are currently growing rapidly along with the development of internet networks that are almost connected to all corners of the country. One of the entertainments that can be accessed using the internet is online games. Students who are addicted to online games experience various problems such as often sleeping in class and also not being able to concentrate on the lessons given. This research was conducted because many of these phenomena occur in students. This study aims to determine the influence of mobile legend online game addiction on the learning concentration of Radiology students of STIKes Awal Bros Pekanbaru. This study uses a survey method using a linear regression analysis research design. The sample used in this study were 80 students majoring in Radiology Engineering at STIKes Awal Bros Pekanbaru. The data analysis method used in this research is chi-square inferential analysis using the SPSS program. For the results of the chi square test for the effect of online game addiction on learning concentration have a significant value <0.05 so it can be concluded that online game addiction has a significant effect on learning concentration on Radiology students at STIKes Awal Bros. Pekanbaru.

Keywords : addicted to online games, mobile legends, learning concentration

ABSTRAK

Kemajuan teknologi saat ini berkembang dengan pesat disertai perkembangan jaringan internet yang hampir terhubung ke seluruh pelosok negeri. Salah satu hiburan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu game online. Mahasiswa yang kecanduan game online mengalami berbagai masalah seperti sering tidur di dalam kelas dan juga tidak adanya konsentrasi pada diri mahasiswa terhadap pelajaran yang diberikan. Penelitian ini dilakukan karena banyaknya fenomena ini terjadi pada mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online mobile legend terhadap konsentrasi belajar mahasiswa Radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan menggunakan desain penelitian analisis regresi linier. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 80 mahasiswa jurusan teknik radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis inferensia-chi square yaitu dengan menggunakan program SPSS. Untuk pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar secara keseluruhan, hasil uji chi square untuk pengaruh kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar memiliki nilai signifikan $<$

0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki pengaruh yang signifikan terhadap konsentrasi belajar terhadap mahasiswa Radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru.

Kata Kunci : Kecanduan Game Online, Mobile Legend, Konsentrasi Belajar

PENDAHULUAN

Internet merupakan suatu jaringan komunikasi yang dapat digunakan untuk mengakses informasi, berkomunikasi dengan orang lain, mencari hiburan dan lain-lain. Meningkatnya perkembangan teknologi mempunyai dampak positif tersendiri bagi siswa dalam memperoleh informasi untuk menambah pengetahuan mereka dalam hal belajar serta mencari hiburan. Salah satu hiburan yang dapat diakses menggunakan jaringan internet yaitu game online.

Game online merupakan suatu ruang untuk berkomunikasi dan dapat bermain bersama dengan pemain game online yang lain (Musthafa, 2015). Dengan demikian game online merupakan suatu jenis permainan yang membutuhkan jaringan internet serta dapat berinteraksi dan bekerjasama dengan pemain lainnya. Berdasarkan survei Newzoo (2019) jumlah pemain game didunia mengalami peningkatan 9,6% dan sekarang mencapai sebanyak 2,5 miliar pemain game di seluruh dunia. Berdasarkan hasil survei Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) 2018 sebanyak 90,2% Mahasiswa menggunakan internet dan 36 juta atau 13,5% penduduk Indonesia menggunakan internet untuk bermain game online selain itu berdasarkan survei tersebut game online menempati peringkat keenam dari aktivitas pengguna internet setelah komunikasi lewat pesan.

Game online merupakan salah satu hal yang mempengaruhi kehidupan remaja karena game online mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif dari game online yaitu game online dapat

meningkatkan kemampuan pemain dalam hal menganalisa, merencanakan, serta pemain game online juga mempunyai fokus yang lebih baik daripada orang lain. Selain itu game online juga mampu meningkatkan kemampuan para pemainnya dalam berbahasa asing seperti bahasa Inggris yang sangat baik bagi Mahasiswa dalam hal pembelajaran (Fauziah, 2013).

Kebanyakan game online yang dimainkan saat ini seperti Game Mobile Legend. Mobile Legends adalah sebuah game yang bisa dimainkan di smartphone Android dan juga IOS. Game yang memiliki lama permainan antara 15 menit untuk satu rondonya ini adalah sebuah game yang sudah banyak mencuri perhatian untuk para pemainnya terhitung sejak tahun 2016. Moonton secara teratur bekerjasama dengan negara-negara di Asia Tenggara yang merupakan pangsa pasar mereka dengan pemain mobile legends terbanyak di dunia dengan membuat karakter baru berlatar belakang sejarah atau cerita rakyat masing-masing negara untuk meningkatkan daya tarik permainan. Mahasiswa/i yang kecanduan game online mengalami berbagai masalah terutama pada perilaku akademis yang tidak seharusnya dilakukan di dalam kelas juga terjadi, seperti sering tidur di dalam kelas, kemudian tidak adanya konsentrasi pada diri mahasiswa terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran. Ada 4 faktor yang mempengaruhi konsentrasi dalam belajar adalah factor usia, factor fisik, factor pengetahuan dan pengalaman, serta factor lingkungan (Veenstra, (dalam sari,2006)). Tujuan dari konsentrasi belajar sendiri adalah agar siswa lebih focus dan lebih mudah dalam menerima dan menangkap pelajaran yang

diberikan oleh guru. Sehingga kemampuan berfikir dan pengetahuan siswa akan meningkat.

Penelitian ini dilakukan karena banyaknya fenomena yang ada pada mahasiswa Radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru terhadap kecanduan game online terutama Mobile Legend. Yang merupakan faktor terganggunya konsentrasi belajar mahasiswa Radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan desain penelitian analisis regresi linier, sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 80 mahasiswa Radiology STIKes Awal Bros Pekanbaru. Adapun metode pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan teknik pengambilan sampel menggunakan teknik probability sampling yaitu Simple Random Samples. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis inferensia-chi square, menggunakan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan dan pernyataan tentang pengaruh kecanduan game online mobile legend terhadap konsentrasi belajar mahasiswa radiologi STIKes ABP. Instrumen yang digunakan yaitu skala Likert. Pada skala Likert ini, responden memilih alternatif jawaban pertanyaan sesuai dengan kondisi yang dialami. Data yang dihasilkan akan diubah kedalam bentuk angka. Terdapat lima alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Adapun alternatif jawaban tersebut adalah Sangat Setuju (5), Setuju (4), Netral (3), Tidak Setuju (2), dan Sangat Tidak Setuju (1).

Peneliti melakukan uji chi square kepada variabel bebas “game online mobile legend” dengan indikator variabel “konsentrasi belajar”. Peneliti juga melakukan uji chi square terhadap pengaruh kecanduan game online ML terhadap konsentrasi belajar secara keseluruhan. Data yang dimasukkan kedalam aplikasi SPSS adalah rata-rata dari data responden pervariabel.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Rumusan Hipotesis Penelitian, yaitu H0: Tidak ada hubungan antara Kecanduan Game Online ML dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru H1: Ada hubungan antara Kecanduan Game Online ML dengan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Radiologi STIKes Awal Bros Pekanbaru. Pengambilan Keputusan Berdasarkan Nilai Signifikansi (Asymp. Sig) Jika nilai Asymp. Sig. (2-sided) <0,05, maka artinya H0 ditolak dan H1 diterima. Jika nilai Asymp. Sig. (2-sided) > 0,05, maka artinya H0 diterima dan H1 ditolak.

Tabel 1. Chi-Square Test Kecanduan Game Online *Konsentrasi Belajar

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	574.628 ^a	304	.000
Likelihood Ratio	261.905	304	.961
Linear-by-Linear Association	18.064	1	.000
N of Valid Cases	80		

a. 340 cells (100.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Berdasarkan Tabel 1 diketahui nilai Asymp. Sig. (2-sided) pada uji Pearson Chi-Square adalah sebesar 0,000.

Karena nilai Asymp. Sig. (2-sided) 0,000 < 0,05, maka berdasarkan dasar pengambilan keputusan di atas, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Dengan demikian dapat diartikan bahwa "Ada hubungan antara Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa Radiologi STIKes ABP"

KESIMPULAN

Setelah melihat dan meneliti data dari responden dapat disimpulkan bahwa tidak semua mahasiswa merasa terpengaruh konsentrasi belajar karna kecanduan game online mobile legend, karena dengan bermain game online mahasiswa bisa sedikit mengurangi stress. Terlebih bagi mahasiswa yang memiliki hobby dalam bermain game online ini, bermain game dapat membuat mahasiswa tersebut merasa rileks setelah memahami pembelajaran.

Ada juga mahasiswa yang beranggapan bahwa bermain game online mobile legend memiliki dampak yang baik, contohnya untuk membuat rileks pikiran. Dengan bermain game online mobile legend ini, mahasiswa bisa rileks kembali dan memahami pembelajaran lagi dengan semangat, hal tersebut sangat baik untuk menunjang nilainya. Ada juga yang berpendapat bahwa bermain game online mobile legend itu membuat konsentrasi belajarnya tidak fokus dan nilai yang didapat dikelas menurun.

Untuk pengaruh kecanduan game online mobile legend terhadap konsentrasi belajar mahasiswa radiologi STIKes ABP secara keseluruhan, hasil uji chi square untuk kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar memiliki nilai signifikan < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan game

online memiliki dampak yang signifikan terhadap konsentrasi belajar mahasiswa.

SARAN

Setelah melihat dan meneliti data dari responden dapat disimpulkan bahwa tidak semua mahasiswa merasa terpengaruh konsentrasi belajar karna kecanduan game online mobile legend, karena dengan bermain game online mahasiswa bisa sedikit mengurangi stress. Terlebih bagi mahasiswa yang memiliki hobby dalam bermain game online ini, bermain game dapat membuat mahasiswa tersebut merasa rileks setelah memahami pembelajaran.

Ada juga mahasiswa yang beranggapan bahwa bermain game online mobile legend memiliki dampak yang baik, contohnya untuk membuat rileks pikiran. Dengan bermain game online mobile legend ini, mahasiswa bisa rileks kembali dan memahami pembelajaran lagi dengan semangat, hal tersebut sangat baik untuk menunjang nilainya. Ada juga yang berpendapat bahwa bermain game online mobile legend itu membuat konsentrasi belajarnya tidak fokus dan nilai yang didapat dikelas menurun.

Untuk pengaruh kecanduan game online mobile legend terhadap konsentrasi belajar mahasiswa radiologi STIKes ABP secara keseluruhan, hasil uji chi square untuk kecanduan game online terhadap konsentrasi belajar memiliki nilai signifikan < 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki dampak yang signifikan terhadap konsentrasi belajar mahasiswa.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada mahasiswa STIKes Awal Bros Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan untuk pengambilan data dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

KorbianusNasto.2007. *analisis tingkat kepuasan konsumen terhadap kualitas pelayanan pada apotek optima. skripsi.yogyakarta: Universitas sanata dharma Yogyakarta.*

Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 21 Update PLS Regresi. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.*

Husein, Umar. 2011. *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis Edisi 11. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.*

Sugiyono & Agus Susanto. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel. CV. Bandung: Alfabeta.*

Sugiyono. 2013, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alvabeta*

Azwar, Saifuddin. 2004. *Metode Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.*

Suckley, Matt (8 Maret 2018). "Mobile Legends is quietly out-grossing Arena of Valor in many countries". Pocket Gamer.

Lestari, Yulianti. 2013. *Dampak Pecandu Game Online Terhadap Prestasi Akademik.*
<http://yuliyanti2412.blogspot.com/2013/01/dampak-pecandu-game-online-terhadap>