



## Pengaruh Mobile Legends terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa PGSD

Zumrotul Fauziah<sup>1</sup>, Ayunda Nadea Saputri<sup>2</sup>, Arinda Cahya Firani<sup>3</sup>,  
Yola Rahmadani<sup>4</sup>, Lollita Fristayana<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

\*Email & Phone: a510210184@student.ums.ac.id; +6285772405785

Submitted: 2022-09-07

DOI: 10.53088/eej.v2i1.907

Accepted: 2022-11-22

Published: 2022-12-27

Keywords:	Abstract
Games, Mobile Legends Academic achievements Students	<p><b>Background:</b> This study aims to test whether there is an influence between the Mobile Legend game on the academic achievement of UMS PGSD students.</p> <p><b>Method:</b> The method used in this study was descriptive quantitative. Sampling using simple random sampling technique. Samples were taken from class D semester IV PGSD UMS as many as 20 students. This study uses one independent variable, namely the Mobile Legends game (X) and one dependent variable, namely student academic achievement (Y). The data used in this study were a questionnaire with 20 respondents and the Semester Grade Point Average (IPS) III. This research method uses <i>ex post facto</i> with a quantitative approach. The data analysis used was a simple linear regression analysis technique, all calculations used SPSS version 25.</p> <p><b>Result:</b> The results of this study revealed a significance value (Sign.) of 0.896 which means greater than 0.05. In addition, the independent variable (Mobile Legends game) obtained <math>t</math> count = <math>-0.132 &lt; 2.10092 = t</math> table. So it can be concluded that <math>H_0</math> is accepted and <math>H_a</math> is rejected, which means there is no significant effect between the Mobile Legends game (X) on student academic achievement (Y).</p> <p><b>Implication:</b> The implications of this study are: First, the public in Indonesia should enrich the teachers' knowledge and insight related to support another non academic achievement. Second, the government, supported by researchers, has to design an excellent assessment system to solve time limitations.</p> <p><b>Novelty:</b> The present study revealed the implementation of academic achievement.</p>

## PENDAHULUAN

Perkembangan zaman sekarang ini kita tidak bisa lepas dari kemajuan teknologi digital. Kemajuan dalam teknologi digital saat ini khususnya pada smartphone telah memainkan peran yang penting dalam mengubah dunia. Menurut Manumpil, dkk (2015) dalam (Aini Musariffah, 2018) smartphone merupakan suatu produk yang dibuat dengan berbagai fitur canggih yang dapat mempermudah penggunaannya dalam mencari informasi, mengakses internet, menyajikan berita serta mencari berbagai hiburan yang diinginkan. Peran penting ini seperti berkembangnya teknologi yang mencakup peningkatan pada kapasitas jaringan, pengembangan jaringan komunikasi yang kuat dan munculnya aplikasi dan layanan digital yang luas. Di era globalisasi ini hampir semuanya serba digital dan modern seperti pada sektor kehidupan mengalami lonjakan pertumbuhan yang sangat pesat. Perkembangan ini tidak hanya pada bidang teknologi dan komunikasi saja. Peristiwa ini telah terjadi pada fenomena belakangan ini dan berlaku pada berbagai pola kehidupan. Pola kehidupan masyarakat sekarang yang mencari hiburan bahkan berita lewat media masa membuat kita kecanduan untuk menggunakan smartphone. Kecanduan ini tidak hanya dirasakan oleh orang tua atau orang dewasa saja bahkan anak kecil pun juga dapat merasakan. Pada orang dewasa dan anak-anak biasanya akan kecanduan pada game online apalagi untuk saat ini banyak sekali berbagai macam game online.

Game online merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (Putra, 2017) Salah satu game online yang banyak dimainkan saat ini merupakan game Mobile Legends yang dapat diakses melalui smartphone atau komputer. Berdasarkan data State of Mobile 2023 Gaming Report, Indonesia mencatatkan jumlah unduhan game mobile sebanyak 3,45 miliar pada tahun 2022, naik sekitar 320 juta dari tahun sebelumnya. Spesifik untuk pasar game Android, Indonesia menempati urutan ketiga, di belakang Brasil dan India. Pada kuartal pertama 2023, Mobile Legends: Bang Bang menduduki posisi teratas dalam daftar game yang paling banyak diunduh di Indonesia, serta menjadi yang terdepan dalam hal belanja konsumen dan pengguna aktif bulanan. Sebelumnya game MOBA ini juga memimpin pertumbuhan belanja konsumen di Indonesia yang melonjak sebesar \$9,9 juta dari tahun 2021 hingga 2022. Waktu yang dihabiskan bermain Mobile Legends secara keseluruhan adalah 703 juta jam sepanjang tahun 2022. Namun, banyak masyarakat dan pengguna lainnya yang tidak mengetahui dan menganggap sepele pengaruh dari game tersebut. Game online mobile legends ini juga marak dimainkan oleh kalangan mahasiswa.

Akhir-akhir ini sering peneliti temukan banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak bisa lepas dari smartphone. Dari berbagai macam gerak-gerik mahasiswa tersebut yang menarik perhatian peneliti adalah permainan game online Mobile Legends. Mereka sering menghabiskan waktunya dengan smartphone yang dimiliki untuk bermain game online tersebut. Penggunaan smartphone untuk bermain game online Mobile Legends pada tingkat mahasiswa ini terkadang menjadi penghambat untuk belajarnya. Memainkan game online secara berlebihan akan membuat siswa bermasalah pada proses belajar. Seperti tidak sedikit dari mahasiswa yang tidak fokus dan tidak memperhatikan penjelasan dosen saat pembelajaran berlangsung karena asik bermain smartphone sendiri. Hal ini juga terkadang berdampak pada tugas mahasiswa, di mana mereka tidak akan mengerjakan tugas karena terlalu asik dalam bermain game Mobile Legends, bahkan hingga sampai larut malam.

Penggunaan game Mobile Legends dapat menyebabkan kecanduan pada siswa yang mungkin saja bisa berdampak tidak hanya pada kehidupan sosial namun juga prestasi akademik. Menurut Ariwaseso (2011) dalam (Haikal, Thohari, & Mustafida, 2018) prestasi adalah suatu hasil dari proses pembelajaran atau perubahan yang melibatkan sains, keterampilan, dan sikap serta pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Setiawan (dalam Naam, 2009) menyatakan bahwa prestasi akademik merupakan suatu

pencapaian tingkat keberhasilan dari usaha belajar tentang suatu tujuan, karena suatu usaha belajar telah dilakukan oleh seseorang secara optimal. Pada dasarnya prestasi dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang terjadi di luar kepribadian anak tersebut melainkan lingkungan yang ada disekitar. Prestasi akademik yang menurun tidak selalu dapat disalahkan dari game online bisa saja karena sikap anak yang sudah malas dan memilih untuk bermain game saja. Game online bisa berdampak positif dan negatif bagi setiap penggunanya tergantung pada bagaimana seseorang tersebut mengatur dalam dalam kehidupannya sehariannya

Mita Sariyana (2022), penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online free fire yang tinggi dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan besarnya Thitung  $3,722 > 2,052$  T tabel dengan nilai signifikansi  $0,000 < 0,05$  atau dapat diartikan game online free fire mempengaruhi prestasi belajar siswa. Aristina Halawa (2018), hasil penelitian menunjukkan anak cenderung mendapatkan prestasi belajar dalam kategori baik dan sangat baik bila intensitas bermain game online dalam tingkat rendah, sedangkan pada intensitas bermain game online di tingkat tinggi tidak ada anak yang mendapatkan prestasi belajar baik ataupun sangat baik. Arif Sutikno (2020), hasil penelitian menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa yang indeks nilainya terpengaruh karena bermain game online ini sebesar 82%. Sedangkan, mahasiswa yang indeks nilainya tidak terpengaruh karena bermain game online ini sebesar 17%.

## METODE

### Jenis dan Desain

Penelitian ini menggunakan metode penelitian ex post facto dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif, yaitu mengutamakan aspek dalam proses atau tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik dimulai dari pengumpulan data, penafsiran, sampai hasilnya yang lebih banyak menggunakan angka dengan bantuan SPSS 25 sehingga dapat diperoleh hasil dari penelitian. Sukardi (2012) dalam (Asmurti, Unde, & Rahamma, 2017), mengemukakan penelitian ex post facto merupakan penelitian yang berhubungan dengan variabel yang telah terjadi dan tidak perlu memberikan perlakuan terhadap variabel yang diteliti. Penelitian ex post facto berguna untuk menguji hipotesis tentang penyebab peristiwa atau perilaku yang telah terjadi (McMillan & Schumacher, 2017). Namun, karena peneliti tidak memiliki kontrol variabel dalam jenis desain ini, sulit untuk menetapkan hubungan sebab akibat (McMillan & Schumacher, 2017).

### Data dan Sumber Data

Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling. Menurut Arifin (2012:217) teknik simple random sampling adalah cara pengambilan sampel secara acak, di mana semua anggota populasi diberi kesempatan atau peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa PGSD Semester IV Kelas D Universitas Muhammadiyah Surakarta Angkatan 2021 sebanyak 20 mahasiswa.

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel X (independent/ bebas) dan Y (dependent/ terikat). Pada penelitian ini variabel X adalah game online Mobile Legends sedangkan variabel Y adalah prestasi belajar mahasiswa. Dari variabel tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (independen variabel) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab perubahan dari variabel terikat (dependen variabel).

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian menggunakan angket dan dokumentasi. Peneliti menyebarkan angket kepada 20 mahasiswa PGSD UMS Semester IV Kelas D Angkatan 2021 melalui google form, untuk dijadikan titik tolak dalam penyusunan item-item instrumen yang dapat ditanyakan kepada mahasiswa. Angket tersebut menggunakan skala Guttman dan menjawab pernyataan dengan memberi ceklist (v) pada jawaban yang terdiri atas dua alternatif jawaban yaitu setuju dengan diberi skor 1 dan tidak setuju dengan diberi skor 0. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa soft file Indeks Prestasi mahasiswa PGSD UMS Kelas D pada semester III.

### Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan 1) Uji normalitas data, untuk menguji normalitas sampel menggunakan perhitungan Kolmogorov Smirnov dengan bantuan IBM Statistic SPSS. 2) Uji heteroskedastisitas, untuk menguji apakah dalam melakukan analisis regresi tidak terjadi kesamaan antara variance dari residual satu pengamatan dengan pengamatan lainnya. 3) Uji linearitas, untuk mengetahui ada tidaknya hubungan secara linear antara variabel dependen terhadap setiap variabel independen yang hendak diuji. Apabila suatu model tidak memenuhi syarat linearitas maka model regresi linear tidak bisa digunakan. 4) Uji Hipotesis, untuk mengetahui apakah variabel independen X berpengaruh secara signifikan terhadap variabel Y dengan menggunakan perhitungan uji-t.

### HASIL

Data penelitian meliputi angket *game Mobile Legends* (X) dan prestasi akademik mahasiswa (Y) yang diperoleh dari 20 responden, di mana penyajian data penelitian dari masing-masing variabel ini menggunakan program IBM SPSS versi 25. Untuk memperjelas dapat dilihat pada Tabel berikut:

**Tabel 1.** Data Deskriptif Statistik Angket Game Mobile Legends dan Prestasi Akademik

Statistics		Game Mobile Legend (X)	Prestasi Akademik Mahasiswa (Y)
N	Valid	20	20
	Missing	0	0
	Mean	4.0500	3.6220
	Median	4.0000	3.6450
	Mode	4.00	3.78
	Std. Deviation	.88704	.17507
	Variance	.787	.031
	Range	3.00	.62
	Minimum	2.00	3.29
	Maximum	5.00	3.91
	Sum	81.00	72.44

Hasil dari pengolahan data pada game Mobile Legends menunjukkan Skor Minimum dan Maximum pada variabel X adalah 2 dan 5, sehingga diperoleh range sebesar 3. Hasil jumlah

keseluruhan  $\sum X = 81.00$ , nilai rata-rata (mean) adalah 4.0500, median = 4.0000, modus = 4.00, dengan standart deviasi yaitu 0.88704.

Hasil dari pengolahan data pada prestasi akademik mahasiswa menunjukkan Skor Minimum dan Maximum pada variabel Y adalah 3.29 dan 3.91, sehingga diperoleh range sebesar 0.62. Hasil jumlah keseluruhan  $\sum Y = 72.44$ , nilai rata-rata (mean) adalah 3.6220, median = 3.6450, modus = 3.78, dengan standart deviasi yaitu 0.17507.

Sebelum data di analisa ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu uji normalitas, uji heterokedastisitas, dan uji linieritas. Berdasarkan analisis data dengan batuan SPSS 25 dapat diketahui bahwa nilai signifikansi menunjukkan normalitas data. Kriteria nilai yang digunakan dikatakan normal jika nilai signifikansi (sign.) lebih besar dari Alpha ( $\alpha = 5\%$  atau 0,05), sebaliknya kriteria nilai dikatakan tidak normal jika nilai signifikansi (sign) lebih kecil dari Alpha ( $\alpha = 5\%$  atau 0,05). Hasil uji normalitas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandarized Residual
N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>		
Mean		.0000000
Std. Deviation		.17498178
Most Extreme Differences	Absolute	.124
	Positive	.078
	Negative	-.124
Test Statistic		.124
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan tabel 3 uji normalitas didapatkan bahwa *analyse parametric test sampel K-S (Kolmogorv Smkirnov)*, dengan nilai *Asymp Sig (2-tailed)* yaitu 0,200 dimana lebih besar dari nilai taraf signifikansi  $\alpha = 0,05$ . Dapat dikatakan bahwa residual ini terdistribusi dengan normal.

**Tabel 3.** Uji Heteroskedastisitas

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized		Standardized		
		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.049	.104		.474	.641
	Game Mobile Legend	.023	.025	.212	.918	.371

a. Dependent Variable: RES2

Pada, uji heteroskedastisitas apabila nilai signifikansi (Sign.) lebih besar dari 5% atau 0,05 maka tidak terjadi heteroskedastisitas sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 5% atau 0,05 maka terjadi heteroskedastisitas. Berdasarkan Tabel 4 Uji heteroskedastisitas diketahui nilai signifikansi (Sign.) untuk variabel X (*Game Mobile Legends*) adalah 0,371, artinya  $0,371 > 0,05$ . Sehingga dapat dikatakan bahwa variabel X (*Game Mobile Legends*) tidak terjadi heteroskedastisitas. Model regresi ini termasuk kategori yang baik karena regresi yang baik seharusnya tidak terjadi gejala heteroskedastisitas.

**Tabel 4.** Uji Linearitas

	Sum of squares	df	Mean Square	F	Sig
Deviation from	.023	2	.012	.335	.720

Dikatakan ada hubungan yang linear secara signifikan apabila nilai Deviation from Linearity Sig > dari nilai Alpha ( $\alpha = 0,05$  atau 5%) atau jika nilai Fhitung < Ftabel. Sebaliknya, apabila nilai Deviation from Linearity < nilai Alpha ( $\alpha = 0,05$  atau 5%) atau Fhitung > Ftabel maka tidak ada hubungan yang linear.

Berdasarkan Tabel 7 Uji Linearitas, diketahui nilai Sig. Pada Deviation from Linearity adalah 0,720 artinya lebih besar dari Alpha ( $\alpha = 0,05$  atau 5%) atau, diketahui nilai Fhitung  $0,335 < Ftabel 3,63$ , sehingga dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang linear antara *game Mobile Legends* (X) dengan prestasi akademik mahasiswa (Y). Dalam mencari dapat menggunakan rumus  $F_{tabel} = (df_{deviation\ from\ linearity} ; df_{within\ Groups}) = (2 ; 16)$  (ini dilihat dari distribusi nilai Ftabel) = 3.63 (terdapat hubungan yang linear antara *game Mobile Legends* dengan Prestasi Akademik Mahasiswa).

Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara variabel X dengan variabel Y dapat dilihat dengan melihat nilai signifikansi (Sign.). Apabila nilai signifikansi (Sign.) < 0,05 maka ada pengaruh secara signifikan *game Mobile Legends* terhadap prestasi akademik mahasiswa atau jika t hitung > t tabel. Sebaliknya jika nilai signifikansi (Sign.) > 0,05 atau t hitung < t tabel maka tidak ada pengaruh signifikan *game Mobile Legends* terhadap prestasi akademik mahasiswa. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 5.** Uji Hipotesis

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta	t	Sig
1 (Constant)	3.647	.193		18.940	.000
<i>Game Mobile Legends</i>	-.006	.046	-.031	-.132	.896

a. Dependent variable: Prestasi Akademik Mahasiswa

Berdasarkan tabel 6 Uji Hipotesis diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.896 yang artinya lebih besar dari 0,05. Selain itu, juga dapat dilihat pada kolom t, di mana  $t = (\alpha ; n - k) = (0.05 ; 20 - 2) = 0.05 ; 18 = 2.10092$ . Demikian diperoleh nilai t hitung =  $-0.132 < 2.10092 = t$  tabel. Sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Ini berarti tidak ada pengaruh signifikan antara *game Mobile Legends* (X) terhadap prestasi akademik mahasiswa (Y)

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa antara variable independen yaitu game Mobile Legends dengan variable dependen yaitu prestasi akademik mahasiswa PGSD UMS semester IV kelas D tidak terdapat pengaruh yang signifikan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). Penelitian pendidikan: Metode dan paradigma baru. Remaja Rosdakarya.
- Ariwaseso, G. (2012). Minat dan kebiasaan belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran akuntansi siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Patianrowo Nganjuk [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya]. Repositori Universitas Negeri Surabaya.
- Baiti, H. N. (2010). Pengaruh rasa percaya diri terhadap prestasi belajar siswa kelas VIII di MTs Miftahul Huda Muncar Banyuwangi 2009–2010 [Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang].
- Manumpil, M., & tim. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di SMA Negeri 9 Manado. E-Journal Keperawatan (e-Kp), 3(2). <http://ejournal.unsrat.ac.id>
- McMillan, J. H., & Schumacher, S. (2010). Research in education (7th ed.). Pearson Education.
- Putra, A. (2017). Hubungan kecanduan bermain game online pada smartphone (mobile online games) terhadap prestasi akademik mahasiswa angkatan 2013 Fakultas Kedokteran Universitas Lampung [Skripsi, Universitas Lampung].
- Suryabrata, S. (2010). Psikologi pendidikan. RajaGrafindo Persada.
- Ulum, B. (2018). Game “Mobile Legends Bang Bang” di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse [Skripsi, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya].