

**PERBANDINGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS BANG BANG PADA SISWA KELAS XI
MIPA DAN XI IPS DI SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

Ahmad Firdaus

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Universitas Lambung Mangkurat

Kalimantan Selatan

Indonesia

firdausjm169@gmail.com

ABSTRACT

Students are more prone to becoming addicted to online games, which can negatively affect their ability to function in both their daily lives and at school. Comparing the Addiction Levels to the Mobile Legends Bang Bang Online Game in Classes XI MIPA and XI Social Sciences at SMA Negeri 11 Banjarmasin was the aim of this study. With a comparative/comparative research design, this study used a quantitative methodology. A questionnaire with a Likert scale measurement was utilized as the data collecting method, and the sampling strategy was the Saturated Sample approach. A total of 121 individuals were involved, 60 students from SMA Negeri 11 Banjarmasin and 61 students from classes XI IPS and XI MIPA. Data analysis methods include independent t-tests, distinct sample tests, and descriptive statistics. Students in classes XI MIPA and XI IPS at SMA Negeri 11 Banjarmasin did not significantly differ in their level of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang, according to the findings of data analysis using the independent sample t-test of $0.736 > 0.05$. A significant difference was found in the level of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang between male and female students in Classes XI MIPA and XI IPS at SMA Negeri 11 Banjarmasin, according to data analysis using the independent sample t-test of $0.000 < 0.005$.

Keywords: Online Game Addiction

**PERBANDINGAN TINGKAT KECANDUAN GAME ONLINE
MOBILE LEGENDS BANG BANG PADA SISWA KELAS XI
MIPA DAN XI IPS DI SMA NEGERI 11 BANJARMASIN**

ABSTRAK

Siswa lebih rentan menjadi kecanduan game online, yang dapat berdampak negatif terhadap kemampuan mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari dan di sekolah. Membandingkan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang pada Kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin menjadi tujuan penelitian ini. Dengan desain penelitian komparatif/komparatif, penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner dengan skala likert, dan strategi pengambilan sampelnya adalah dengan pendekatan Sampel Jenuh. Sebanyak 121 orang terlibat, 60 siswa SMA Negeri 11 Banjarmasin dan 61 siswa kelas XI IPS dan XI MIPA. Metode analisis data meliputi uji t independen, uji sampel berbeda, dan statistik deskriptif. Siswa kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin tidak berbeda signifikan tingkat kecanduannya terhadap game online Mobile Legends Bang Bang, berdasarkan temuan analisis data menggunakan uji Independent Sample t-test sebesar $0,736 > 0,05$. Terdapat perbedaan yang signifikan tingkat kecanduan game online Mobile Legends Bang Bang antara siswa laki-laki dan perempuan kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin, berdasarkan analisis data menggunakan uji Independent Sample T-test sebesar $0,000 < 0,005$.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online

PENDAHULUAN

Saat ini era digital dan teknologi informasi berkembang dengan pesat, khususnya terkait dengan media baru yang memudahkan kita dalam melakukan tugas-tugas yang membutuhkan koneksi internet. Salah satu alasan kami memanfaatkan

internet untuk komunikasi online adalah kemudahan penggunaannya. Kita dapat dengan mudah dan cepat berinteraksi dengan masyarakat di desa, kabupaten, provinsi, bahkan negara berkat internet. Evolusi media baru tidak bisa dipisahkan dari perkembangan internet. Ide-ide kunci

untuk memahami media modern mencakup interaksi, kontrol atas informasi, dan kemampuan konsumen untuk memilih informasi apa yang pantas untuk dikonsumsi.

Meski terlambat, kehadiran internet di Indonesia telah berkembang sangat pesat. Jumlah orang yang menggunakan internet meningkat secara signifikan pada tahun 2017, mencapai 143,26 juta orang, atau 54,7 persen dari total penduduk republik ini. Dalam studi serupa yang dilakukan pada tahun 2016, terdapat 132,7 juta pengguna internet di Indonesia. (APJII, 2021)

Dari hasil data di atas bahwasanya kehadiran internet sudah di gunakan setara 54,7 persen dari total populasi di negara Indonesia. Dari populasi tersebut juga terdapat jumlah penggunaan internet yang memainkan game online, yang dimana studi terbaru dari Decision Lab mengatakan bahwa game online adalah masa lalu yang populer bagi lebih dari separuh populasi Indonesia yang terhubung ke internet menggunakan perangkat seluler. Ibu dan anak di bawah usia sepuluh tahun termasuk dalam hal ini. Hasilnya, game online di perangkat seluler semakin populer. (Lely, 2018)

Dari pernyataan tersebut Game online merupakan salah satu inovasi di internet yang mendapatkan banyak popularitas akhir-akhir ini. Game online adalah game yang mudah

diakses oleh banyak pengguna atau pemain, dan menggunakan komputer, seperti gadget gaming, yang terhubung dengan jaringan. Desain game yang menarik juga memastikan game ini terasa menyenangkan meski setiap level semakin sulit. Dalam jenisnya pun terdapat berbagai macam game online yang digemari atau disukai oleh setiap orang berbagai golongan, salah satu game online sangat populer dan banyak dimainkan di dunia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

Istilah arena pertarungan online multipemain (MOBA) mengacu pada permainan multipemain online yang fokusnya adalah pertarungan dalam suatu arena. Secara umum, game MOBA memiliki sistem peperangan 5 lawan 5. Saat ini sangat populer, game ini dimainkan oleh banyak pemain secara bersamaan. Anda biasanya akan dibagi menjadi dua tim dalam permainan, yang masing-masing akan bersaing untuk menang. Jika tim dapat menghancurkan beberapa struktur lawan, mereka akan menang. (Haldi, 2019).

Kecanduan game adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan kecanduan game. Hal ini menunjukkan bahwa para gamer berperilaku seolah-olah bermain video game adalah satu-satunya aktivitas mereka dan merupakan bagian integral dari kehidupan mereka. Kecanduan video game bisa sangat berbahaya.

Salah satu kelemahan bermain video game dalam jangka waktu lama adalah pemainnya bisa menjadi lalai atau kehilangan pandangan terhadap kenyataan. Kecanduan game online tidak terbatas pada anak-anak saja; sebagian besar dari mereka adalah remaja, termasuk pelajar. (Febriana, 2019).

Dapat saya beri kesimpulan bahwa kecanduan game online seseorang terbiasa tidak memperdulikan pekerjaan lain selain bermain game online, dan seseorang itu lebih memprioritaskan hidupnya hanya untuk terlibat dalam permainan virtual. Kecanduan game online mempunyai dampak buruk karena gamer seringkali tidak bertanggung jawab atau lupa waktu. Pecandu game online biasanya banyak terdapat di kalangan remaja seperti siswa.

Kontrol diri menurut (Chaplin, 2006) adalah kapasitas untuk mengendalikan tindakan sendiri, kapasitas untuk menahan atau menekan perilaku impulsif atau dorongan hati. Pengendalian diri menurut Kartini Kartono (2000) adalah kemampuan mengatur tindakan diri sendiri. Agar orang dapat memperoleh hasil yang diinginkan dan mencegah hasil yang tidak diinginkan, mereka harus mampu membimbing, mengarahkan, dan mengatur perilakunya dalam menanggapi

rangsangan. Oleh karena itu pengendalian diri sangat diperlukan.

Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa melatih pengendalian diri berarti melatih pengendalian perilaku, yaitu memikirkan segala sesuatunya sebelum bertindak atau mengambil keputusan. Kontrol perilaku yang lebih baik berkorelasi dengan tingkat kontrol diri yang lebih tinggi, sebaliknya kontrol dirinya rendah semakin buruk pengendalian tingkah laku.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara dengan siswa, guru BK dan guru-guru mata pelajaran secara langsung, maka peneliti menetapkan penelitian ini di sekolah SMA Negeri 11 Banjarmasin tepatnya di Kelas XI MIPA dan XI IPS. Terdapat beberapa alasan mendasari penetapan kelas XI MIPA dan XI IPS menjadi subjek dalam penelitian ini, yaitu karena adanya perbandingan tingkat kecanduan game online mobile legends bang bang Kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Maka hasil uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat sebuah penelitian dengan judul “Perbandingan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang Pada Siswa Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin”

TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan latar belakang dan fokus penelitian sebelumnya,

penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis tingkat kecanduan game online mobile legends bang bang pada siswa kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif digunakan, dan jenis penelitian ini adalah kausal komparatif. Siswa di kelas XI SMA Negeri 11 Banjarmasin adalah subjek penelitian ini. Sampel dalam penelitian berjumlah sebanyak 121 siswa dengan teknik *Sampel Jenuh*.

Penelitian menggunakan angket dengan skala likert, untuk mengumpulkan data responden akan diberikan pilihan jawaban diantaranya: SS dengan keterangan Sangat Setuju, S dengan keterangan Setuju, TS dengan keterangan Tidak Setuju, STS dengan keterangan Sangat Tidak Setuju.

PEMBAHASAN

1. Perbandingan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang Siswa Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Pada era modern saat ini remaja tentu saja mengenal dan menggunakan teknologi canggih masa kini yang memudahkan untuk memperoleh informasi maupun sarana hiburan. Sarana hiburan yang digunakan oleh remaja salah satunya adalah game

online. Menurut (Solikhah & Casmini, 2016) Game yang dimainkan di jaringan, baik jaringan area lokal atau internet, disebut sebagai game online. Mereka yang bermain game online secara berlebihan dapat disebut sebagai kecanduan. (Laili & Nuryono, 2015) mengatakan bahwa bermain game elektronik dengan aturan yang diulang-ulang saat bermain online merupakan salah satu bentuk kecanduan game online yang kronis. Perilaku ini meningkat hingga menjadi tidak terkendali dan tidak mungkin untuk dihentikan dengan sendirinya.

Dari data lapangan, pada variabel kecanduan game online diketahui hasil skor nilai dalam indikator yaitu terdiri dari pengaturan waktu, menghabiskan waktu semakin banyak ketika bermain game online, menunda waktu tidur untuk bermain game online dan bermain game online menjadi tidur larut malam pada siswa kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin berada klasifikasi tinggi. Artinya siswa kelas XI MIPA dan XI IPS bermain game online dalam sehari lebih dari sekali dan lebih dari dua jam, menunda waktu tidur untuk bermain game online dan merasa gelisah saat tidak memainkan game online sehingga siswa kelas XI MIPA dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin berada klasifikasi tinggi pada pengisian kuesioner, sehingga bisa dikatakan siswa kelas XI MIPA

dan XI IPS SMA Negeri 11 Banjarmasin memiliki kecanduan game online tergolong tinggi.

Selain itu juga dikatakan (Suplig, 2017), Ketika seseorang menjadi kecanduan game internet, mereka tidak dapat berhenti memainkan game tersebut, bahkan dalam mimpinya sekalipun. Selanjutnya, setuju dengan (Nur, 2018) Kecanduan game online didefinisikan oleh Weinstein sebagai penggunaan video game yang berlebihan atau obsesif hingga mengganggu aktivitas sehari-hari. Seorang pecandu game online akan memainkan game-game tersebut secara obsesif, menarik diri dari interaksi sosial, dan memprioritaskan pencapaian game mereka di atas hal-hal lain.

Lazarus mendefinisikan pengendalian diri sebagai aktivitas yang telah direncanakan untuk meningkatkan hasil dan tujuan yang diinginkan. Gleitman mendefinisikan pengendalian diri sebagai kapasitas individu untuk melakukan tindakan yang diinginkan tanpa dihalangi oleh faktor eksternal atau motivasi internal. Kemampuan untuk menahan dorongan hati, baik internal maupun eksternal, dikenal sebagai pengendalian diri. (Thalib, 2010).

Dalam hasil ini antara kelas XI MIPA dan XI IPS memiliki kontrol diri yang hampir sama karena tidak ada perbedaan di sebabkan laki-laki

antara kelas XI MIPA dan XI IPS memiliki karakteristik yang sama begitu juga perempuan antara kelas XI MIPA dan XI IPS tersebut.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis menggunakan analisis Uji Independent T-Test Sampel Bebas yang menyatakan bahwa terdapat tidak perbedaan atau Perbandingan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Artinya membandingkan antara kelas XI MIPA dan XI IPS. $0,736 > 0,05$, bahwa data tidak terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa ada tidak perbedaan.

2. Perbandingan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang Siswa Laki-Laki Dan Perempuan Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin.

Penelitian ini dilakukan kepada laki-laki dan perempuan siswa kelas XI MIPA dan XI IPS SMA 11 Banjarmasin yang. Subjek penelitian berjumlah seratus dua puluh satu orang. Dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 65 orang dan 56 orang berjenis kelamin perempuan. Teknik analisis yang diterapkan yaitu uji beda independent t-test. Hasil penelitian

ditinjau dari uji beda independent t-tes bahwa H_0 pada penelitian ini diterima dan H_a ditolak. Dalam artian terdapat perbedaan antara tingkat kecanduan game online ditinjau dari laki-laki dan perempuan kelas XI MIPA dan XI IPS. Hal ini menunjukkan tingkat ketergantungan terhadap game online Mobile Legends memang sangat tinggi pada siswa memengaruhi pola hidup mereka. Hal ini terjadi karena kemajuan teknologi yang begitu pesat sehingga setiap siswa sudah memiliki satu smartphone. Selain itu kondisi siswa yang jauh dari orang tua dan kurangnya pengawasan orangtua di dalam rumah.

Menggunakan skala kecanduan game online responden sebagai pedoman, khususnya nama subjek berdasarkan jenis kelamin dengan rincian laki-laki sebanyak 65 orang dan perempuan 56 orang. Berdasarkan hasil kategori skala kecanduan, secara garis besar subjek penelitian mempunyai tingkat kecanduan dengan tingkat tinggi. Artinya subjek penelitian cenderung mengalami kecanduan game online mobile legends bang bang dalam intensitas tinggi. Terbukti dari hasil penelitian, sebanyak 31 laki-laki siswa subjek mengalami kecanduan pada taraf tinggi 47%. Kemudian 28 siswa perempuan subjek mengalami tingkat kecanduan tinggi 49%. Hal ini membuktikan bahwa subjek dalam

penelitian ini mengalami tingkat kecanduan Game online Mobile Legends Bang Bang termasuk tinggi yang menunjukkan bahwa partisipan penelitian biasanya memainkan game tersebut secara rutin yaitu lebih dari dua jam sehari dan bahkan tidak mau berhenti karena keseruan game tersebut.

Menurut Pratiwi, Andayani, dan Karyanta (2012), permainan internet ini mungkin bersifat kompulsif selain menghibur untuk dimainkan. Game online akan memberikan dampak negatif, terutama bagi pemain yang tidak mampu mengontrol konsumsi teknologinya. Gagasan tentang kecanduan internet secara khusus adalah mengalami kerugian pada tingkat fisik dan psikologis (Young, 2009). Sementara itu, karena anak-anak menyaksikan teman-temannya menikmati berselancar di game online, Smart (dalam Masya & Candra, 2016) menyatakan bahwa bermain video game berdampak buruk pada depresi, lupa waktu, gangguan emosi, dan suasana yang tidak terkendali.

Brian dan Wiemer-hastings (2005) menyatakan potensi pemakaian game online dengan cara berlebihan maka akan membawa pemakainya ke arah ketagihan. Ketagihan atau kecanduan atau disebut juga adiksi merupakan sebuah gangguan yang bersifat pengulangan atau berkesinambungan dalam rangka memuaskan diri pada

kegiatan tertentu (Soetjipto, 2007). Ketagihan terhadap game online ialah problem dalam bidang psikososial yang dialami oleh anak dan remaja (Rachamawati, 2013)

Kontrol diri menurut (Chaplin, 2006) adalah kapasitas untuk mengendalikan tindakan sendiri, kapasitas untuk menahan atau menekan perilaku impulsif atau dorongan hati. (Kartini Kartono, 2000) mengartikan pengendalian diri sebagai kemampuan mengatur tingkah laku diri sendiri.

Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian kepada siswa laki-laki kelas XI MIPA dan XI IPS dan perempuan XI MIPA dan XI IPS dengan sampel 121 orang dan hasilnya Jika hasil Sig.(2-tailed) kurang < 0.05 maka data akan dikatakan data signifikan pada hasil dari data tabel di atas Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, bahwa data terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan

bahwa ada perbedaan (**Laki-Laki dan Perempuan kelas XI MIPA dan XI IPS**).

KESIMPULAN

Perbandingan Tingkat Kecanduan “Game Online Mobile Legends Bang Bang Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Tidak ada perbedaan yang signifikan karena Sig.(2-tailed) sebesar $0,736 > 0.05$, bahwa data tidak terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa ada tidak perbedaan. Perbandingan Tingkat Kecanduan Game Online Mobile Legends Bang Bang Laki-Laki antara Perempuan Kelas XI MIPA Dan XI IPS Di SMA Negeri 11 Banjarmasin. Sig.(2-tailed) sebesar $0.000 < 0.05$, bahwa data terdapat perbedaan yang signifikan maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan”

DAFTAR RUJUKAN

- APJII. (2021). Buletin APJII Edisi 85 April 2021. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 1–10. <https://www.apjii.or.id/content/read>.
- Febriana, R. (2019). Game Addiction. Pustaka Media.
- Haldi, W. M. (2019). Nuansa Game MOBA. Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/bandung/2019/12/nuansa-game-moba/>
- Laili, Fitri Ma'rifatul & Nuryono Wiryo. 2015. "Penerapan Konseling Keluarga untuk Mengurangi Kecanduan Game online pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya". Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5(1), 65-72.
- Lely, M. (2018). Jumlah gamer di Indonesia capai 100 juta di 2020. Tek. Id. <https://www.tek.id/insight/jumlah-gamer-di-indonesia-capai-100-juta-di2020-b1U7v9c4A>
- Nur, Mutiah Lailan. 2018. "Hubungan antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online pada Siswa di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan". Skripsi pada Sarjana Psikologi Universitas Medan Area Medan: Skripsi tidak diterbitkan.
- Pratiwi, P. C., Andayani, T. R., Karyanta, N. A., Studi, P., Fakultas, P., & Maret, U. S. (2012). Perilaku Adiksi Game-online Ditinjau dari Efikasi Diri Akademik dan Keterampilan Sosial pada Remaja di Surakarta. Jurnal Ilmiah Psikologi Candradiwa, 1(2), 1–15.
- Rachamawati, U. (2013). "Pengalaman keluarga mengasuh remaja dengan perilaku adiksi game online di kota Bogor". Tesis (tidak diterbitkan).
- Soetjipto. (2007). Berbagai macam adiksi dan penyalaksananya. Anima : Indonesia Psychological Journal, 84-90.
- Solikhah, Fitriatun & Casmini. 2016. Efektivitas Pendekatan Rational Emotive 79 Behaviour Thrapy Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Anak Sekolah Dasar Di SDN Jumeneng , Sumberadi, Mlati Sleman. Jurnal Hisbah, 13(2), 14-13.
- Suplig, M. A. (2017). "Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar". Jurnal Jaffray, 15(2), 177. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>
- Young, K. 2009. Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescent. The American Journal of Family Therapy, 37, 355-372. Doi: 10.1080/01926180902942191