

Pengaruh Mobile Legends Terhadap Minat dan Semangat Belajar Mahasiswa

Vidiya Anggraeni¹, Zirli Amanatus Zuhria², Agung Setyawan³
^{1,2,3} Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, 69162, Indonesia
*email: vidiyaanggraeni12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* mobile legends terhadap semangat dan minat belajar mahasiswa. Penulis mengangkat tema ini dikarenakan maraknya *game* mobile legends pada kalangan mahasiswa, dengan pengguna aktif di Indonesia kurang lebih 34 juta pengguna. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Pada hasil penelitian yang dilakukan memperoleh rata-rata poin variabel tingkat semangat dan minat belajar pada pengguna *game* Mobile Legends mahasiswa FIP 2021 yaitu 17,3 terletak pada interval 16 - 19,9 dan berada pada kategori kurang. Selanjutnya rata-rata poin variabel yang sering menunda tugas karena bermain Mobile Legends adalah 34,6 terletak pada interval 31- 36 dan berada pada kategori cukup. Dan dari hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan nilai Sig $0,002 < 0,005$ dan Sig $0,000 < 0,005$ sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penundaan pengerjaan tugas dan semangat dan minat belajar tidak memiliki pengaruh terhadap variabel penggunaan Mobile Legends mahasiswa FIP 2021.

Kata Kunci: *Game* Mobile Legends, semangat dan minat belajar, mahasiswa

Abstract

This study aims to determine the effect of mobile legends games on student enthusiasm and interest in learning. The author raises this theme because of the rise of mobile legends games among students, with active users in Indonesia of approximately 34 million users. This study uses a quantitative method. The results of the research carried out obtained an average variable point for the level of enthusiasm and interest in learning among users of the mobile legends game for FIP 2021 students, namely 17.3 in the interval 16 - 19.9 and are in fewer qualifications. The average variable points that often delay assignments because playing mobile legends is 34.6 at intervals 31-36 and is in sufficient qualification. And from the results of the simple linear regression test it shows a value of Sig $0.002 < 0.005$ and Sig $0.000 < 0.005$ so it can be concluded that the variable delay in completing assignments and enthusiasm and interest in learning has no effect on the variable use of the mobile legends of FIP 2021 students.

Keywords: *Mobile legends game, enthusiasm and interest in learning, students*

Pendahuluan

Saat ini perkembangan teknologi yang semakin berkembang menjadikan segala sesuatu menjadi lebih mudah. Pada zaman dahulu sebelum adanya internet dan juga *smartphone* kita akan terbatas tempat dan waktu untuk bermain. Kemajuan teknologi pada zaman yang sangat maju kali ini juga diimbangi dengan kemajuan internet hal ini menjadikan jaringan internet serta *handphone* menjadi dua subjek yang saling mendukung bahkan terkenal pada era serba digital ini. Salah satu bentuk dari pemanfaatan kecanggihan teknologi pada era ini yaitu dari penggunaan *handphone* dengan menggunakan jaringan internet sebagai penunjang kebutuhan pendidikan. Hal ini dikarenakan internet dapat digunakan sebagai sumber yang mudah dicari dan diperoleh untuk memenuhi kewajiban belajar yang dapat digunakan oleh siswa. Akan sulit sekali untuk bisa dihindari kebanyakan pengakses teknologi juga menggunakan jaringan internet untuk dapat memainkan *game* online sehingga mengganggu kewajiban belajar mereka yang seharusnya digunakan sebagai penunjang belajar malah menjadi boomerang bagi siswa itu sendiri karena terkena dampak negatifnya (Ramadhani & Hudaya, 2015).

New media adalah salah satu bentuk media dan berasal dari kegiatan hubungan manusia yang menggunakan media yang tersambung dengan jaringan internet. Kata *new media* pertama kali terdengar sekitar abad kedua puluh yang digunakan untuk menamai sebuah media baru yang dimana didalamnya berisi beberapa gabungan dari media yang bersifat konvensional dengan internet. *New media* dipergunakan sebagai sesuatu yang menandakan munculnya media yang memiliki sifat digital, terkomputerisasi, dan berjaringan sebagai akibat dari bertambahnya kemajuan teknologi. *New media* mempunyai ciri-ciri yang tidak ditemukan atau tidak ada pada media lainnya. Ciri-ciri tersebut yaitu saling berhubungan di dalam sebuah jaringan, jalannya terhadap massa individu 3 sebagai penerima ataupun sebagai pengirim pesan, bersifat interaktif, memiliki kegunaan yang beragam, serta tersedia dimana-mana. Dengan kemajuan teknologi, memungkinkan seseorang untuk semakin mudah dalam beraktivitas (Trandi & M.A, 2021).

Namun pada saat ini dengan hadirnya internet dan juga *smartphone* menjadikan kita lebih mudah saat bermain *game* serta bisa dilakukan di mana saja. Cukup banyak para pelajar ataupun mahasiswa yang bermain *game* sampai larut malam. Akibatnya hal ini dapat mengganggu tugas maupun aktivitas kuliah di kampus ini disebabkan bangun kesianghan bahkan sampai mengantuk di kelas saat jam pelajaran. Hal ini tentu saja akan memberikan pengaruh buruk terhadap ilmu yang akan didapatkan di perkuliahan yang akan menjadi kurang maksimal, serta nilai yang didapat. Saat ilmu yang diperoleh tidak sesuai serta tidak maksimal diakibatkan karena mengantuk di saat jam pelajaran maupun telat akan dapat mengakibatkan dampak buruk lainnya misalnya seperti menyontek ke teman yang lebih memahami pelajaran pada saat dilakukan tes pengetahuan.

Game online adalah sebuah permainan yang menggunakan komputer atau *handphone* saat tersambung pada jaringan internet untuk bisa dimainkan, dengan hal ini pemain dapat bermain *game* tersebut dengan pemain lain meskipun tidak dalam satu tempat. Permainan *game* online pada era ini merupakan salah satu bentuk permainan yang banyak diminati oleh lapisan elemen baik dari kalangan muda hingga dewasa bahkan mahasiswa (Febrianto, 2021). Memainkan *game* online merupakan sebuah aktivitas yang dimainkan guna mendapatkan kepuasan yang dapat memberikan hal positif juga dapat membawa dampak buruk. Hal positif yang mungkin akan diperoleh dari *game* online misalnya media untuk bersosialisasi, pemahaman teknologi, meningkatkan pengetahuan daftar kata tentang bahasa asing terlebih dapat membantu meningkatkan rangsangan motorik. Akan tetapi memainkan *game* online apabila berlebihan dapat mengakibatkan pengaruh berupa hal negatif misalnya ketagihan yang akan membuat pengguna menjadi malas menjalankan kegiatan yang mempunyai prioritas utama. Tidak hanya hal ini, melainkan juga proses berhubungan sosial

di dalam dunia nyata semakin menurun (Rahyuni et al., 2021)

Banyak jenis pilihan yang ada didalam *game* online misalnya peperangan, berpetualang, Multiplayer Online Battle Arena, (MOBA). Berdasarkan berbagai pilihan jenis pilihan *game* tersebut, *game* dengan *genre* MOBA yaitu jenis yang saat ini paling terkenal pada abad ini. *Game* online ini dapat dimainkan 2 orang bahkan lebih dalam waktu yang bersamaan dan akan menjalankan pertarungan untuk mendapatkan juara.

Games Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan satu dari beberapa jenis permainan online yang munculnya karena inspirasi dari League of Legends. Berasal dari negara China tepatnya pada tanggal 14 Mei 2016 setelah itu resmi meluncurkan Games Mobile Legend ke pasaran android sejak 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pengguna iOS. Sekitar beberapa tahun setelah kemunculan MLBB, saat ini *game* tersebut telah sukses meraih peringkat sebagai satu dari banyaknya jenis *game* yang paling banyak digemari di ASIA. *Game* ini terlahir atau berasal dari negara China yang memiliki tanda yaitu kemenangan tim EVOS SPORT dari Indonesia pada ajang lomba tingkat dunia dan diadakan pada 11-17 November 2019 di negara Malaysia tepatnya berada di Axiata Arena, Bukit. *Game* ini memiliki strategi untuk dalam permainannya yaitu sebuah pertarungan dengan jumlah pemain lima orang vs lima orang yang dalam pertarungannya tersebut memiliki satu misi yaitu untuk merobohkan menara lawan. *Games* ini pada aslinya adalah permainan yang bagus, yang dapat melatih peningkatan pada kemampuan kognitif pemain serta mengajak untuk berkerjasama yang baik dalam tim atau kerja tim, tetapi disarankan agar pemain tetap mengatur dan tidak sampai berlebihan, terutama pemain yang kecanduan akan memengaruhi minat mereka untuk belajar dan memengaruhi kinerja akademis mereka. Menurut Soukotta (2016) *game* jenis MOBA yang sedang terkenal di kalangan luas khususnya pada golongan mahasiswa yaitu *game* Mobile Legend. Mobile Legend merupakan yang paling banyak minati di pasaran android, dan merupakan satu dari 5 *game* besar yang ada di MOBA.

Dikutip dari situs resmi Organisasi Kesehatan Dunia, ketagihan/kecanduan *game* diartikan menjadi sebuah perilaku bermain *game*, baik online ataupun offline (*game* digital atau *game* elektronik), dengan ciri-ciri sebagai berikut: 1) kesulitan mengontrol keinginan untuk tidak bermain *game*; 2) lebih mengutamakan *game* daripada menjalankan kegiatan atau aktivitas lain; 3) melanjutkan bermain *game* walaupun tahu ada dampak negatif yang jelas.

Mahasiswa atau pelajar saat ini juga disebut lebih rawan dan lebih mudah terkena terhadap dampak buruk dari kecanduan bermain *game* online dibandingkan orang tua (Rumiris, 2020). Saat transisi dari remaja ke arah dewasa yang berada pada masa peralihan ini ternyata cukup rentan juga, condong semakin mudah jatuh ke dalam percobaan hal-hal baru. Pada masa ini juga cukup erat kaitannya dengan *stereotype* periode bermasalah. Hal ini dapat menimbulkan kemungkinan-kemungkinan untuk mencoba-coba hal baru yang sebelumnya belum pernah dirasakan dan menimbulkan rasa ingin tahu yang besar. Hal tersebut dapat menyebabkan resiko menjadikan seseorang memiliki perilaku bermasalah (Khoiriyati, 2020). Efeknya, dari seseorang yang kedapatan ketagihan bermain *game* online condong kehilangan ketertarikan untuk melakukan hal lain ataupun kegiatan lain yang jelas-jelas lebih bermanfaat dan memiliki dampak yang positif, mereka akan merasakan kegelisahan dan rasa tidak tenang yang membuat mereka tidak bisa tenang ketika tidak memainkan *game* online. Hal lain yaitu dapat berdampak pada penurunan nilai akademis dan menurunnya minat terhadap pelajaran, kemampuan bersosialisasi, dan lebih parah lagi dapat berakibat buruk terhadap kesehatan (Zahrawati & Aras, 2022). Mengambil salah satu contoh sebuah kejadian, dari seorang remaja yang berasal dari Taiwan sampai kehilangan nyawa setelah memainkan *game* online dengan durasi yang sangat lama yaitu 40 jam tanpa berhenti dan beristirahat. Di negara kita sendiri yaitu Indonesia terdapat sebuah kasus yang hampir sama karena dampak buruk dari *game* online yaitu 10 anak yang berasal dari kabupaten

Banyumas oleh sebuah rumah sakit didiagnosis mengidap gangguan mental yang diakibatkan oleh kecanduan *game* online yang mengharuskan mereka menjalani terapi di RSUD Banyumas. Terdapat pula beberapa dampak yang disebabkan oleh kecanduan beramin *game* online secara berlebihan yaitu seperti gangguan psikologis dan masih banyak lagi.

Pertama, aspek kesehatan. Ketagihan bermain *game* online dapat berakibat buruk yaitu kesehatan menurun. Seseorang yang ketagihan bermain *game* online nyatanya memiliki daya tahan tubuh yang gampang lelah dan merasa lemah dikarenakan kekurangan beraktivitas fisik, sering telat makan dan kurang tidur karena mementingkan bermain *game*. Kedua, aspek psikologis. Pada permainan *game* online cukup banyak menyajikan kekerasan ataupun perilaku kriminal dan kekerasan, misalnya perkelahian dan perusakan, karena hal ini tanpa disadari secara tidak langsung adegan tersebut ikut membawa pengaruh terhadap alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan yang sebenarnya sama dengan kehidupan yang ada pada situasi saat bermain *game*. Remaja yang mengalami gangguan mental akibat ketagihan bermain *game* online memiliki ciri-ciri yang cukup terlihat, yakni sulit mengatur emosi, amarahnya mudah sekali tersulut bahkan oleh hal-hal kecil sekalipun dan sangat sering berkata kotor atau tidak pantas didengar (Apriliyani, 2020). Ketiga, aspek akademik. Kebanyakan orang salah dalam mengatur waktu bermain *game* yang harusnya hanya dijadikan sebagai hiburan malah dijadikan sebagai hobi yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang itu. Waktu luang yang pada awalnya dapat digunakan sebagai waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas namun jadi terbuang secara sia-sia untuk bermain *game*. Sehingga dapat mempengaruhi konsentrasi dan semangat belajar seseorang (Mustamiin, 2019). Keempat, aspek sosial. Pada kenyataan yang ada seseorang yang ketagihan bermain *game* online merasa menemukan diri mereka bermain *game* online melalui ikatan emosional dengan avatar yang membenamkan mereka dalam dunia fantasi ciptaan mereka sendiri. Ini membuat mereka semakin jauh dari dunia luar dan interaksi sosial semakin berkurang. Meskipun ditemukan bahwa jejaring sosial online meningkat. Pada saat yang sama, jejaring sosial dalam kehidupan juga mengalami penurunan (Prasetya & Tarifu, 2020). Seseorang yang telah memiliki kebiasaan berinteraksi dalam kehidupan maya seringkali mengalami kesulitan berinteraksi sosial di dunia nyata. Perilaku anti sosial dan ketidakmauan mereka untuk bergaul dengan tetangga, kerabat dan kawan merupakan ciri khas remaja yang kecanduan *game* online.

Game mobile legends ini sangat terkenal di kalangan mahasiswa mereka sering kali menggunakan waktunya dengan *smartphone* mereka untuk memainkan *game* online tersebut yang bisa memberikan dampak buruk. Apalagi pada saat ini kegiatan setiap hari dimana saja dan kapan saja disertai dengan bermain *game* Mobile Legends bahkan ditempat umum misalnya di tempat belajar, tempat makan, ataupun di tempat kos. Hal ini mengakibatkan terjadinya penyimpangan terhadap tingkah laku mahasiswa. Ini mengacu kepada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fahmi (2019) tentang dampak dari *games* Mobile Legends terletak pada bagian disiplin mahasiswa yang didapatkan pengaruh baik dan juga pengaruh buruk. Pada hal ini akibat negatif dari bermain *game* online yang tidak wajar yaitu mahasiswa kurang mempunyai perilaku/karakter, pada bagian disiplin yang cukup kurang baik saat pembelajaran hal ini dikarenakan ketagihan *game* online. Selain itu, dapat mempengaruhi perilaku kedisiplinan, *game* online Mobile Legends juga dapat mempengaruhi semangat belajar serta sikap dan tingkah laku siswa.

Dalam bidang pendidikan, yang paling penting untuk dibahas adalah keinginan belajar para siswa, melalui keinginan belajar yang besar pelajar akan dapat dengan mudah untuk menggapai tujuan, misalnya prestasi belajar. Terdapat keinginan yang dimaksud yaitu ada unsur kecenderungan, rasa gembira dan kemauan yang kuat. *Game* online Mobile Legends mempunyai hubungan yang dekat dan kuat dengan kemauan belajar ini dikarenakan banyak siswa yang saat lebih condong untuk bermain *game* online ketimbang belajar yang

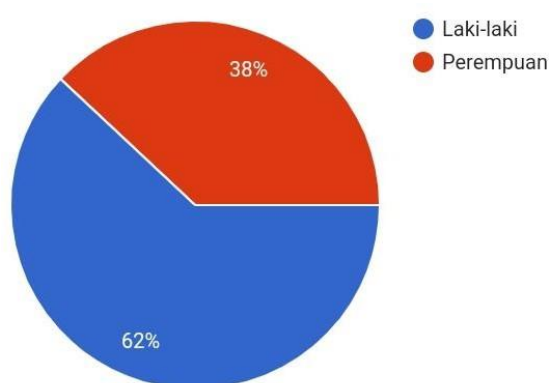
dirasa tidak menarik (Nawawi et al., 2021). Menurut dari hasil riset yang diperoleh peneliti, banyak dari golongan Mahasiswi Fakultas ilmu pendidikan UTM adalah seorang *player game* online Mobile Legends yang secara tidak langsung memberikan berpengaruh terhadap semangat dan kemauan belajar mereka ini disebabkan karena lebih condong lebih memilih memainkan *game* ketimbang fokus untuk kuliah. Didasarkan hal tersebut, pertanyaan penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh dari *game* Mobile Legends terhadap minat dan semangat belajar mahasiswa FIP UTM? Manfaat penelitian ini, diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa maupun dosen, agar nantinya *game* dapat digunakan sebagai media pembelajaran, baik berupa model, metode, maupun keterampilan belajar yang bagus dan menarik.

Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game* Mobile Legends terhadap minat belajar dan hasil belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura, sehingga penelitian ini tergolong penelitian kuantitatif deskriptif. Penelitian kuantitatif deskriptif mengenai problematika yang ada di masyarakat, meliputi interaksi, aktivitas, sikap, pendapat, juga proses dan efek yang sedang beroperasi dari kejadian. Anggota komunitas yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di Fakultas Ilmu Pendidikan yang bermain *game* Mobile Legends. Hasil survei menunjukkan bahwa di antara berbagai jurusan di Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 UTM, terdapat beberapa pemain *game* tersebut yang terdapat di berbagai jurusan. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan metode survei kuesioner. Kuesioner didistribusikan menggunakan Google form dan didistribusikan melalui WhatsApp.

Pembahasan

Berikut adalah hasil penyebaran angket yang diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.



Gambar 1. Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil perolehan data diagram lingkaran di atas, diketahui bahwa penggunaan Mobile Legends sudah dari berbagai golongan mulai dari laki-laki hingga perempuan. Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat 62% golongan laki-laki sebagai pengguna *game* Mobile Legends dan 38% golongan perempuan sebagai pengguna *game* Mobile Legends. Selanjutnya pada Tabel 1 menyajikan data kualifikasi realitas tingkat penundaan tugas dan minat belajar pengguna *game* Mobile Legends pada kalangan mahasiswa.

Tabel 1. Kategori Realitas Tingkat Penundaan Tugas Pengguna *Game* Mobile Legends

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persen (%)
1.	31 – 36	Sangat Tinggi	7	14 %
2.	22 – 30,9	Tinggi	11	22 %
3.	18 - 21,9	Cukup	18	36 %
4.	14 – 17,9	Kurang	9	18 %
5.	10 – 13,9	Sangat Rendah	5	10 %
Jumlah			50	100 %

Berdasarkan pada hasil analisis deskriptif serta mengamati data tabel kategori, bisa dilihat nilai rata-rata realitas tingkat penundaan tugas pengguna *games* Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan 2021 UTM yaitu pada rata-rata 19,8 yang berada pada interval 18-21,9. Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa realitas tingkat penundaan penggunaan *game* Mobile Legends dikalangan Mahasiswa FIP UTM Angkatan 2021 berada pada kategori cukup.

Tabel 2. Kategori Realitas Tingkat Semangat dan Minat Belajar Pengguna *Game* Mobile Legends

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persen (%)
1.	24,9-26	Sangat Tinggi	10	20 %
2.	23,9- 24	Tinggi	12	24 %
3.	20-22,9	Cukup	8	16 %
4.	16-19,9	Kurang	13	26 %
5.	14-15,9	Sangat Rendah	7	14 %
Jumlah			50	100 %

Berdasarkan pada hasil analisis deskriptif serta mengamati data tabel kategori tersebut, bisa dilihat nilai rata-rata realitas tingkat semangat dan minat belajar pengguna *game* Mobile Legends pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan 2021 UTM yaitu pada rata-rata 17,3 dan berada pada interval 16-19,9. Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa realitas tingkat semangat dan minat belajar penggunaan *game* Mobile Legends dikalangan Mahasiswa FIP UTM Angkatan 2021 berada pada kategori kurang.

Dan tujuan utama dari analisis data ini adalah untuk mengetahui pengaruh mobile legends terhadap semangat dan minat belajar mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura. Rumus yang digunakan untuk pengujian adalah regresi linear sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan: a dan b merupakan bilangan konstan

X : Variabel yang diketahui (*independent variable*)

Y : Variabel yang diramalkan (*dependent variable*)

Pengaruh Penundaan Pengerjaan Tugas terhadap Penggunaan *Game* Mobile Legends

Berikut pada Tabel 3 dan Tabel 4 disajikan data mengenai pengaruh pengerjaan tugas terhadap penggunaan *game* Mobile Legends

Tabel 3. Model Summary X1

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,853 ^a	,728	,694	5,48897

a. Predictors: (Constant), Penundaan Pengerjaan Tugas (X1)

Tabel 4. Coefficients X1

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	12,789	3,968		3,223	,012
Penundaan pengerjaan tugas	1,423	,308	,853	4,627	,002

a. Dependent Variable: Penggunaan game mobile legends mahasiswa FIP 2021 (Y)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel penundaan pengerjaan tugas (X1) memiliki nilai Sig hitung pada tabel koefisien sebesar 0,002. Nilai tersebut lebih kecil dari Sig yang ditentukan yakni sebesar 0,005, dengan demikian dapat dikatakan bila variabel penundaan pengerjaan tugas memiliki pengaruh terhadap variabel penggunaan *game* Mobile Legends Mahasiswa FIP 2021. Dapat dilihat juga dalam tabel bahwa nilai T hitung sebesar 4,627 lebih besar daripada t tabel yang telah ditentukan yaitu sebesar 2,306 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk menjawab hipotesis, sehingga hipotesis dinyatakan terbukti atau diterima dengan adanya pengaruh penundaan pengerjaan tugas memiliki terhadap penggunaan *game* Mobile Legends Mahasiswa FIP 2021.

Pengaruh Semangat dan Minat Belajar terhadap Penggunaan *Game* Mobile Legends

Berikut pada Tabel 5 dan Tabel 6 disajikan data mengenai pengaruh semangat dan minat belajar terhadap pengguna *game* Mobile Legends

Tabel 5. Model Summary X2

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,938 ^a	,880	,865	3,53675

a. Predictors: (Constant), Semangat dan Minat Belajar (X2)

Tabel 6. Coefficients X2

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	7,082	2,995		2,364	,046
Semangat dan Minat Belajar	1,556	,203	,938	7,672	,000

a. Dependent Variable: Penggunaan game mobile legends mahasiswa FIP 2021 (Y)

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel semangat dan minat belajar (X2) memiliki nilai Sig hitung pada tabel koefisien sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari Sig yang ditentukan yakni sebesar 0,005, dengan demikian dapat dikatakan bila variabel semangat dan minat belajar memiliki pengaruh terhadap variabel penggunaan *game* Mobile Legends Mahasiswa FIP 2021. Dapat dilihat juga dalam tabel bahwa nilai t hitung sebesar 7,672 lebih besar daripada T tabel yang telah ditentukan yaitu sebesar 2,306 menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk menjawab hipotesis, sehingga hipotesis dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan *game* Mobile Legends Mahasiswa FIP 2021.

Berdasarkan penelitian ini dapat dilihat bahwa hasil analisis deskripsi *game* Mobile Legends menjelaskan jika penggunaan *game* Mobile Legends digolongkan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura yaitu pada rata-rata 19,8 yang berada pada interval 18-21,9 (cukup). Banyaknya pemakai *game* Mobile Legends disebabkan karena mahasiswa menjadikan sarana tersebut sebagai hobi ini menyebabkan cukup banyak mahasiswa ketagihan, maka dari itu mahasiswa jadi lupa atau sering menunda tugas kuliah yang seharusnya dikerjakan. Pernyataan tersebut sesuai dengan hasil kuesioner yaitu mahasiswa sering menunda tugas demi bermain *game* Mobile Legends dimana sebanyak 7 atau 14% mahasiswa memilih jawaban sangat setuju dan 18 atau 36% mahasiswa memilih jawaban netral. Akan tetapi cukup tingginya pemain *game* Mobile Legends tersebut terkadang membuat mahasiswa menjadi lupa dengan tugas yang seharusnya dikerjakan. Maka dari itu melalui penelitian ini diharapkan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura menyadari bahwa *game* online itu dijadikan sebagai sarana hiburan bukan untuk dijadikan sebagai hobi. Dengan hal ini, diharapkan mahasiswa harus pandai dalam mengatur manajemen waktu agar tidak sering bermain *game* online secara berlebihan dan tidak lupa dengan tugas yang seharusnya dikerjakan.

Namun, ternyata masih banyak mahasiswa yang kurang sejutu dengan pertanyaan kuesioner tersebut karena mereka tidak menginstal *game* Mobile Legends dan ada juga yang menonaktifkan *game* tersebut untuk mengerjakan tugas kuliah yang sangat banyak dan terkadang tugas tersebut membuat mereka tidak tidur atau bergadang. Namun ada juga yang menunda tugas karena mereka sudah tanggung memainkan *game* Mobile Legends.

Selain itu berdasarkan penelitian di atas dapat dilihat bahwa hasil analisis deskripsi tentang tingkat semangat dan minat belajar pada mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura karena penggunaan *game* Mobile Legends yaitu dengan rata-rata 17,3 dan berada pada interval 16-19,9 (kurang). Seringnya bermain *game* Mobile Legends membuat tingkat semangat dan minat mahasiswa dalam belajar menjadi berkurang, sehingga membuat nilai pada mahasiswa tersebut menjadi turun. Dari data di atas pernyataan tersebut sesuai dengan hasil kuesioner yaitu tingkat semangat dan minat belajar mahasiswa dimana sebanyak 10 atau 20% mahasiswa memilih sangat semangat dan minat dalam belajar dan 13 atau 26% mahasiswa memilih kurang semangat dan minat dalam belajar. Cukup besarnya pengaruh permainan *game* Mobile Legends terhadap tingkat semangat dan minat mahasiswa dalam hal belajar ini sebaiknya dijadikan sebagai acuan agar mahasiswa lebih sadar bahwa belajar adalah hal yang utama dan tidak terpengaruh dampak buruk bermain *game*.

Hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa nilai sig untuk pengaruh penundaan pengerjaan tugas terhadap penggunaan *game* Mobile Legends mahasiswa FIP 2021 yaitu $0,002 < 0,005$ dan nilai t hitung $4,627 > 2,306$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan *game* Mobile Legends Mahasiswa FIP 2021. Sedangkan nilai sig untuk pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan *game* Mobile Legends mahasiswa FIP 2021 yaitu $0,000 < 0,005$ dan nilai t hitung $7,672 > 2,306$ sehingga dapat disimpulkan hipotesis dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan *game* Mobile Legends Mahasiswa FIP 2021. Dapat disimpulkan bahwa *game* Mobile Legends memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semangat dan minat belajar mahasiswa FIP angkatan 21 UTM. Maka dari itu diperlukannya kesadaran mahasiswa juga berperan aktif dalam meminimalisir dampak buruk yang nantinya akan berakibat fatal bagi mahasiswa itu sendiri. Dan juga harus mengerti waktu ketika ingin memainkan *game* Mobile Legends.

Kesimpulan

Realitas tingkat semangat dan minat belajar penggunaan *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura angkatan 2021 berada pada kategori kurang. Sedangkan realitas tingkat sering menunda tugas karena sering bermain *game* Mobile Legends di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura angkatan 2021 berada pada kategori cukup. Selanjutnya, hasil uji regresi linier sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa penundaan pengerjaan tugas berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *game* Mobile Legends mahasiswa FIP 2021. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa semangat dan minat belajar berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan *game* Mobile Legends mahasiswa FIP. Dari temuan tersebut, perlu adanya kesadaran diri dari mahasiswa itu sendiri untuk mengatur waktu dalam hal bermain *game* dan kewajiban belajar.

Referensi

- Apriliyani, A. (2020). Hubungan intensitas bermain permainan online dengan kecerdasan emosional. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 8(1). <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v8i1.4856>
- Febrianto, Y. J. (2021). Mediasi kepuasan gamers atas persepsi gamers terhadap internet addiction penggunaan game online di surakarta. *EXCELLENT*, 7(2). <https://doi.org/10.36587/exc.v7i2.797>
- Khoiriyati, N. (2020). pengaruh game online terhadap prestasi belajar siswa smk muhammadiyah 1 palembang. In *Kompasiana.com*.
- Maria Rumiris, R. P. (2020). Pengaruh bermain game dan game mobile legend terhadap proses pembelajaran mahasiswa. *Research Gate, DEcember*.
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling individu dengan sikap kecanduan game online mobile legend pada siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar mahasiswa/i fakultas sains dan teknologi uin alaaddin makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1). <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Prasetya, Y. Y. , La Tarifu, L. Iba. (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).
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa sd kecamatan pammana kabupaten wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2). <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>
- Ramadhani, J., & Hudaya, A. (2015). Pengaruh adiktif game online terhadap prestasi belajar siswa kelas x sman 1 cileungsi. *Research and Development Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v2i1.1422>
- Trandi, T., & M.A, L. S. (2021). Pengaruh game mobile legends terhadap antusias remaja usia 19-24 tahun. *FILADELFIA: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2). <https://doi.org/10.55772/filadelfia.v2i2.42>
- Zahrawati, F., & Aras, A. (2022). Cyber teaching dan ancaman alienasi : Potret kecil keterasingan mahasiswa di tengah pandemi Covid-19. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2), 197–210.