

PENGARUH MOBILE LEGENDS TERHADAP MINAT DAN SEMANGAT BELAJAR MAHASISWA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN ANGKATAN 2021 UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA

THE INFLUENCE OF MOBILE LEGENDS ON THE INTEREST AND SPIRIT OF LEARNING STUDENTS OF THE FACULTY OF EDUCATION SCIENCE CLASS OF 2021 UNIVERSITY OF TRUNOJOYO MADURA

Vidiya Anggraeni^{1*}

Zirli Amanatus Zuhria²

Agung Setyawan³

^{1,2,3}Universitas Trunojoyo
Madura I, Madura, Jawa Timur,
Indonesia.

*email:

vidiyaanggraeni12@gmail.com,¹

zirlihuhria8@gmail.com,²

agung.setyawan@trunojoyo.ac.id³

Abstrak

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh games mobile legends terhadap semangat dan minat belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2021. Penulis mengangkat tema ini dikarenakan maraknya game mobile legends dikalangan 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 kualifikasi kurang. Selanjutnya rata-rata poin variabel yang sering menunda tugas karena bermain game mobile legends adalah 34,6 terletak pada interval 31 - 36 dan berada pada kualifikasi cukup. Dan dari hasil Uji Regresi linear Sederhana menunjukan 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 game mobile legend Mahasiswa FIP 2021.

Kata Kunci:

Game mobile legends
Semangat dan Minat belajar
Mahasiswa

Keywords:

Mobile legend game
Enthusiasm and interest in learning
Students.

Abstract

This study aims to determine the effect of mobile legends games on the enthusiasm and interest in learning of students of the Faculty of Education, class of 2021. The author raised this theme due to the rise of mobile legends games among students, with active users in Indonesia of approximately 34 million users. This study uses a quantitative method. In the results of the research conducted, the average variable points for the level of enthusiasm and interest in learning in mobile legends game users of FIP students 2021 is 17.3, which is located in the interval 16 - 19.9 and is in less qualification. Furthermore, the average variable points that often delay assignments due to playing mobile legends games are 34.6 located in the 31-36 interval and are in sufficient qualification. And from the results of the Simple Linear Regression Test, it shows the value of Sig 0.002 < 0.005 and Sig 0.000 < 0.005 so it can be concluded that the variables of Delay in working on assignments and enthusiasm and interest in learning have no effect on the variables of using mobile legend games for FIP Students 2021.

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi yang semakin berkembang menjadikan segala sesuatu menjadi lebih gampang. 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 mensupport bahkan terkenal pada eras digital ini. Salah satu bentuk dari memanfaatkan kecanggihan teknologi pada era ini yaitu dari penggunaan handphone dengan menggunakan jaringan internet adalah digunakan sebagai penunjang kebutuhan pendidikan hal ini dikarenakan internet dapat

digunakan sebagai sumber yang mudah dicari dan diperoleh untuk memenuhi kewajiban belajar yang bisa 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 didalam sebuah jaringan; jalannya terhadap massaindividu 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 kesiangn 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/i (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 suatu 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/i 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 tau 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 (Maria Rumiris, 2020). Saat – saat transisi dari remaja ke arah dewasa yang berada pada masa peralihan ini ternyata cukup rentan juga, condong semakin mudah jatuh kedalam 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 tau yang besar hal tersebut dapat menyebabkan risiko menjadikan seseorang individu 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 bersosial, dan lebih parah lagi dapat berakibat buruk terhadap kesehatan. 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 bermain game online secara berlebihan yaitu seperti gangguan psikologis dan masih banyak lagi.

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.

Aspek psikologis. Pada permainan game online cukup banyak menyajikan kekerasan taupun 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).

Aspek akademik. Kebanyakan orang salah dalam mengatur waktu bermain game yang harusnya hanya dijadikan sebagai hiburan malah dijadikan sebagai hobi yang dapat memengaruhi 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).

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, Y. Y. , La 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 dikalangan 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, kerap menyebabkan terjadinya penyimpangan terhadap tingkah laku mahasiswa/i. Ini mengacu kepada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fahmi (2019) tentang dampak dari games Mobile Legends terletak pada bagian disiplin mahasiswa/i yang didapatkan pengaruh baik dan juga pengaruh buruk. Pada hal ini akibat negatif dari bermain game online yang tidak wajar yaitu mahasiswa/i kurang mempunyai perilaku/karakter, pada bagian disiplin yang cukup kurang baik saat pembelajaran hal ini dikarenakan ketagihan game online. Adapun selain dapat mempengaruhi perilaku kedisiplinan, game online Mobile Legends juga dapat mempengaruhi semangat belajar serta sikap dan tingkah laku siswa.

Berdasarkan kepada 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 hasil belajar. Terdapat keinginan yang dimaksud yaitu ada unsur kecenderungan, rasa gembira dan kemauan yang kuat. Games online Mobile Legends mempunyai hubungan yang dekat dan kuat dengan kemauan belajar ini dikarenakan banyak siswa yang saat lebih condong untuk bermain games online ketimbang belajar yang dirasa tidak menarik (Nawawi et al., 2021). Menurut dari hasil riset yang diperoleh peneliti, banyak dari golongan Mahasiswa/i 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 Games Mobile Legends terhadap minat dan semangat belajar mahasiswa/i FIP UTM? Keikutsertaan dalam penelitian ini nantinya diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi mahasiswa maupun dosen, agar nantinya dapat game dapat digunakan sebagai media pembelajaran, baik berupa model, metode, maupun keterampilan belajar yang bagus dan menarik.

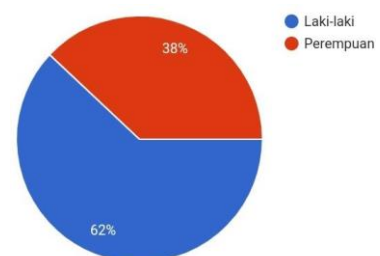
METODOLOGI

Penelitian dengan judul “ Pengaruh Game Mobile Legend terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura” menggunakan pendekatan 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/i aktif di fakultas ilmu

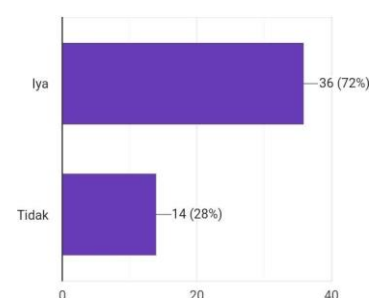
Pendidikan yang bermain game Mobile Legend. Hasil survei menunjukkan bahwa di antara berbagai jurusan di Fakultas Ilmu Pendidikan Angkatan 2021 UTM, terdapat beberapa pemain game “mobile legends” yang terdapat di berbagai jurusan. Dalam pengambilan sampel, peneliti menggunakan metode survei kuesioner. Kuesioner didistribusikan menggunakan google form dan didistribusikan melalui whatsapp.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kemudian, berikut adalah hasil penyebaran angket yang diolah dengan menggunakan teknik analisis deskriptif.



Dari hasil perolehan data diagram lingkaran diatas, diketahui bahwa penggunaan mobile legends sekarang sudah dari berbagai golongan mulai dari



laki-laki hingga perempuan. Dari hasil kuesioner yang sudah peneliti buat terdapat 62% golongan laki-laki sebagai pengguna game mobile legends dan 38% golongan perempuan sebagai pengguna game mobile legends.

Dari hasil perolehan data diagram diatas, diketahui bahwa penggunaan mobile legends sekarang sudah banyak mahasiswa yang menggunakannya. Dari hasil kuesioner yang sudah peneliti buat terdapat 36 (72%) mempunyai aplikasi

game mobile legends dan 14 (28%) tidak mempunyai aplikasi game mobile legends.

**Kualifikasi Realitas tingkat
penundaan tugas dan minat belajar
pengguna Games Mobile Legends
dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu
Pendidikan Universitas Trunojoyo
Madura**

No	Interval	Kualifikasi	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 kualifikasi, bisa dilihat nilai rata-rata realitas tingkat penundaan tugas pengguna games Mobile legends pada golongan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan 2021 UTM yaitu pada rata-rata 19,8 yang berada pada interval 18 – 21,9 (CUKUP). Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa realitas tingkat penundaan penggunaan games Mobile Legends dikalangan Mahasiswa FIP UTM Angkatan 2021 dalam Kualifikasi cukup.

No	Interval	Kualifikasi	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 kualifikasi tersebut, bisa dilihat nilai rata-rata realitas tingkat semangat dan minat belajar pengguna games Mobile legends pada golongan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan 2021 UTM yaitu pada rata-rata 17,3 dan berada pada interval 16 - 19,9 (kurang). Dari hal ini dapat ditarik kesimpulan bahwa realitas tingkat semangat dan minat belajar penggunaan games Mobile Legends dikalangan Mahasiswa FIP UTM Angkatan 2021 dalam Kualifikasi kurang.

Berdasarkan penelitian ini dapat dilihat bahwa hasil analisis deskripsi *games online mobile legend* menjelaskan jika penggunaan *game online mobile legend* 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 games online mobile legend 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 legend 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 lumayan banyak mahasiswa yang masih 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 legend. Waktu ditanyain alasannya kenapa tidak mengakhiri game tersebut mereka bilang jika game mobile legend tersebut diakhiri maka mereka akan kalah atau biasa disebut dengan AFK. Dan juga akan menurun Credite Score jika sering AFK.

Selain itu berdasarkan penelitian diatas 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 games mobile legends membuat tingkat semangat dan minat mahasiswa dalam belajar menjadi berkurang, sehingga membuat nilai pada mahasiswa tersebut menjadi turun. Dari data diatas pernyataan tersebut sesuai dengan hasil kuesioner yaitu “tingkat semangat dan minat belajar mahasiswa” dimana sebanyak 10 atau 20% mahasiswa memilih sangatsemangat dan minat dalam belajar dan 13 atau 26% mahasiswa memilih kurang semangat dan minat dalam belajar. Cukup besarnya pengaruh permainan game mobile legend 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.

Dan juga dari hasil uji regresi linier sederhana diperoleh bahwa nilai sig untuk pengaruh penundaan

pengerjaan tugas (X1) terhadap penggunaan game mobile legend mahasiswa FIP 2021 (Y) yaitu $0,002 < 0,005$ dan nilai T hitung $4,627 > 2,306$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesa dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan game mobile legend Mahasiswa FIP 2021. Sedangkan nilai sig untuk pengaruh semangat dan minat belajar (X2) terhadap penggunaan game mobile legend mahasiswa FIP 2021 (Y) yaitu $0,000 < 0,005$ dan nilai T hitung $7,672 > 2,306$ sehingga dapat disimpulkan hipotesa dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan game mobile legend Mahasiswa FIP 2021. Dapat disimpulkan bahwa games mobile legends memiliki pengaruh yang signifikan terdapat semangat dan minat belajar mahasiswa FIP angkatan 21 UTM. Maka dari itu diperlukannya kesadaran mahasiswa juga berperan besar 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

Setelah melaksanakan observasi jurnal artikel dengan berjudul “Pengaruh *Games Mobile Legends* terhadap semangat dan minat belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura” untuk memperoleh data yang diperlukan dan melakukan analisis data, serta peneliti telah menjelaskan secara sederhana semua permasalahan mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pembahasan jurnal artikel ini, maka pada bab ini penulis akan memberi kesimpulan dari penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya, yakni:

1. Realitas tingkat semangat dan minat belajar penggunaan *games Mobile Legends* di kalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura angkatan 2021 berada pada kualifikasi *Kurang* dengan nilai

rata-rata yaitu 17,3 berada pada interval 16 – 19,9.

2. Realitas tingkat sering menunda tugas karena sering bermain game mobile legend dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Trunojoyo Madura angkatan 2021 berada pada kualifikasi *Cukup* dengan nilai rata-rata yaitu 19,8 yang berada pada interval 18 – 21,9.
3. Hasil uji regresi linier sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa penundaan pengerjaan tugas (X1) berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan game mobile legend mahasiswa FIP 2021 (Y) yaitu $0,002 < 0,005$ dan nilai T hitung $4,627 > 2,306$ sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesa dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan game mobile legend Mahasiswa FIP 2021.
4. Hasil uji regresi linier sederhana dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh semangat dan minat belajar (X2) Berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan game mobile legend mahasiswa FIP (Y) $0,000 < 0,005$ dan nilai T hitung $7,672 > 2,306$ sehingga dapat disimpulkan hipotesa dinyatakan terbukti atau diterima karena pengaruh semangat dan minat belajar terhadap penggunaan game mobile legend Mahasiswa FIP 2021.

Dari kedua pernyataan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa game mobile legend ini sangat berpengaruh dalam dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan angkatan 2021 Universitas Trunojoyo Madura. Dalam hal ini pengaruh terbesar terdapat pada seringnya mahasiswa menunda tugas karena bermain game mobile legend hingga lupa waktu. Selain hal ini juga mempengaruhi semangat dan minat belajar pada mahasiswa. Maka dari itu 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 I 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 Alauddin 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 I 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 I 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>