



DAMPAK PERILAKU KECANDUAN GAME ONLINE (MLBB) MOBILE LEGENDS: BANG BANG TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF KIMIA KELAS X MIA DI SMA NEGERI 1 PRAFI MANOKWARI

Ricky Irwan Prabowo*

*SMA Negeri 1 Prafi Manokwari, Papua Barat

*Corresponding author: rickyirwanp@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan Game online Mobile legends:Bang Bang (MLBB) terhadap hasil belajar kognitif kimia kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. Untuk mengetahui hubungan perilaku kecanduan bermain Game online Mobile legends:Bang Bang (MLBB) terhadap hasil belajar kognitif kimia kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. Untuk mengetahui dampak perilaku kecanduan bermain Game Mobile legends : Bang Bang (MLBB) terhadap hasil belajar kognitif kimia kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh perilaku kecanduan bermain game online mobile legends bang bang . pengaruh yang diberikan sebesar 51.7%, sedangkan hubungan perilaku kecanduanbermain game online mobile legends bang bang dan hasil belajar kimia yaitu saling berhubungan atau berkorelasi dengan kuat sebesar 0.652. Berdasarkan besar pengaruh dan hubungan yang diberikan maka terdapat dampak perilaku kecanduan bermain game Online Mobile Legends Bang Bang terhadap hasil belajar kimia kelas X yaitu dampak negatif.

Kata Kunci: Perilaku kecanduan, mobile legends bang bang, hasil belajar kimia

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of online game addiction Mobile legends: Bang Bang (MLBB) on cognitive chemistry learning outcomes at SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. To find out the relationship between addictive behavior playing online games Mobile legends: Bang Bang (MLBB) on cognitive chemistry learning outcomes at SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. To find out the impact of addictive behavior playing Game Mobile legends: Bang Bang (MLBB) on cognitive chemistry learning outcomes at SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. This research uses quantitative methods with a descriptive approach. The results of this study indicate that there is an influence on the addictive behavior of playing online games on mobile legends bang bang. The influence given is 51.7%, while the relationship between addictive behavior in playing online games mobile legends bang bang and chemistry learning outcomes is a strong correlation or correlation of 0.652. Class X chemistry learning outcomes are negative impacts.

Keywords: addiction behavior, mobile legends bang bang, chemistry learning outcomes

1. PENDAHULUAN

Smartphone adalah telepon yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Asistant (PDA), seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator, dan catatan. Smartphone diklasifikasikan sebagai high end mobile phone yang dilengkapi dengan kemampuan mobile computing, dengan kemampuan mobile computing tersebut, smartphone memiliki kemampuan yang tak biasa dibandingkan dengan ponsel lainnya. Seiring dengan perkembangannya, kini smartphone sudah mempunyai berbagai fitur menarik didalamnya, salah satunya yaitu Game. Game yang saat ini banyak digemari oleh remaja hingga orang dewasa adalah Game online (Gary, 2007).

Game online adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. Game online adalah simulasi video permainan yang dapat dijalankan oleh suatu perangkat seperti komputer ataupun smartphone yang terhubung oleh koneksi jaringan internet. Pada perkembangan teknologi saat ini Game online mulai banyak diminati dari kalangan pelajar,

mahasiswa, bahkan orang dewasa. Salah satu contohnya adalah Game (MLBB) Mobile legends : Bang Bang (Adams, 2012).

Game mobile Legend : Bang Bang (MLBB) adalah permainan berjenis Multilplayer Online Battle Arena (MOBA). Jenis permainan ini merupakan Game dengan berorientasi kerja sama yang melibatkan dua kelompok (Team) untuk saling bertanding, setiap kelompok masing-masing beranggotakan lima pemain yang harus saling menghancurkan tower dan benteng utama lawan untuk memenangkan pertandingan. Tingginya tingkat popularitas Mobile legend juga menjadikan Game tersebut menjadi olahraga elektronik (e-sport). Semakin populernya mobile legend di era modern saat ini menjadi berkurangnya kesadaran penggunanya khususnya pelajar terhadap dampak yang diakibatkan dari bermain Game Mobile legends : Bang Bang (MLBB) (Devita 2018).

Dampak yang sering terjadi ketika bermain Game online secara berlebihan dapat mempengaruhi psikologi hingga membuat peserta didik menjadi emosional dan tanpa disadari dapat berdampak pada hasil belajar di sekolah. Sering ditemukan peserta didik yang memainkan game mobile legend di kala keadaan mereka akan kalah, mereka dapat dengan mudahnya mengeluarkan kalimat (bahasa) kasar (Hikmah Arif, 2009).

Berdasarkan data hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Prafi, hampir semua peserta didik mempunyai smartphone. Hal ini mendorong peserta didik untuk memperbanyak aplikasi seperti Game online berbasis MOBA atau yang sekarang banyak dimainkan adalah Mobile legends : Bang Bang (MLBB). Peserta didik sering bermain saat jam kosong dan saat sedang di rumah. Hal ini merupakan salah satu cara yang mereka lakukan untuk menghilangkan rasa bosan saat sedang belajar. Mata pelajaran kimia merupakan salah satu cabang Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang merupakan bidang studi yang biasanya dipelajari pada tingkat SMA/MA. Pelajaran kimia pada hakekatnya adalah pelajaran yang sangat erat hubungannya dalam kehidupan sehari-hari dan telah memberikan banyak manfaat bagi manusia. Kimia mempelajari tentang sifat, struktur materi, komposisi, perubahan materi serta energi yang menyertai perubahan materi secara umum yang diperoleh melalui hasil eksperimen dan penalaran (Depdiknas, 2003).

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif, teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari yang berjumlah 89 orang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari wawancara digunakan untuk mencari sampel penelitian dengan kriteria-kriteria yang ditentukan yaitu peserta didik yang suka bermain game *Online Mobile Legends Bang Bang*. Berdasarkan kriteria tersebut di dapatkan sampel sebanyak 50 orang yang suka bermain game *Online Mobile Legend Bang Bang* (MLBB). Setelah mendapatkan sampel, dilanjutkan pada pembagian angket, angket yang dibagikan kepada 50 orang akan dikumpul kembali satu hari setelah pembagian angket. Selanjutnya mengambil data nilai UTS peserta didik pada guru mata pelajaran kimia.

Terdapat 5 aspek yang menjadi dasar penilaian, yaitu:

- 1) Compulsion, yakni dorongan atau tekanan yang kuat berasal dari dalam diri untuk terus menerus bermain game *online Mobile Legends Bang Bang*.
- 2) Withdrawal, yaitu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari bermain game *Mobile Legends Bang Bang*.
- 3) Tolerance, yaitu berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk bermain game *Mobile Legends Bang Bang*.

- 4) *Interpersonal and health-related problems*, berkaitan dengan interaksi dengan orang lain dan juga masalah yang disebabkan bermain game *Mobile Legends Bang Bang*.
- 5) *Time management*, berkaitan dengan waktu bermain game *Mobile Legends Bang Bang*.

Pada data tingkat kecanduan bermain game mobile legends bang bang interval yang dibuat sesuai dengan jumlah pernyataan pada angket yang berjumlah 40 pernyataan dengan cara menentukan tingkat kecanduan bermain game mobile legends bang bang mengacu pada cara yang dijelaskan oleh (Eko, 2014).

Tabel 1. Tingkat Perilaku Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends Bang Bang

No	Sampel	Tingkat Kecanduan	Jumlah	No	Sampel	Tingkat Kecanduan	Jumlah
1	1	Sedang	94	26	26	Tinggi	101
2	2	Sedang	96	27	27	Tinggi	101
3	3	Sedang	97	28	28	Tinggi	101
4	4	Sedang	98	29	29	Tinggi	101
5	5	Sedang	98	30	30	Tinggi	102
6	6	Sedang	98	31	31	Tinggi	102
7	7	Sedang	98	32	32	Tinggi	102
8	8	Sedang	98	33	33	Tinggi	102
9	9	Sedang	98	34	34	Tinggi	102
10	10	Tinggi	99	35	35	Tinggi	102
11	11	Tinggi	99	36	36	Tinggi	102
12	12	Tinggi	99	37	37	Tinggi	102
13	13	Tinggi	100	38	38	Tinggi	100
14	14	Tinggi	100	39	39	Tinggi	103
15	15	Tinggi	102	40	40	Tinggi	103
16	16	Tinggi	105	41	41	Tinggi	104
17	17	Tinggi	100	42	42	Tinggi	105
18	18	Tinggi	100	43	43	Tinggi	100
19	19	Tinggi	100	44	44	Tinggi	105
20	20	Tinggi	101	45	45	Tinggi	106
21	21	Tinggi	101	46	46	Tinggi	107
22	22	Tinggi	101	47	47	Tinggi	107
23	23	Tinggi	101	48	48	Tinggi	107
24	24	Tinggi	101	49	49	Tinggi	107
25	25	Tinggi	101	50	50	Sangat Tinggi	132

Peserta didik memikirkan game *mobile legends bang bang* ketika sedang belajar kimia, merasa gembira ketika bermain game *mobile legends bang bang* pada saat belajar kimia, merasa kesepian jika tidak bermain game *mobile legends bang bang* pada saat belajar kimia, mudah marah saat bermain game *mobile legends bang bang*, sering terlambat karena bermain *mobile legends* hingga larut malam, merasa tidak bosan jika bermain game *mobile legends bang bang* saat pelajaran kimia, dan peserta didik bermain game *mobile legends* setiap hari. Berdasarkan perilaku kecanduan bersifat negatif tersebut, maka terdapat dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku kecanduan game online *mobile legends bang bang*. Dampak negatif yang terjadi adalah berkurangnya waktu belajar peserta didik pada pelajaran kimia karena kebanyakan waktunya digunakan untuk bermain game *mobile legends bang bang* sehingga berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik, sesuai pada hasil pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Nilai T Hitung dengan T Tabel

Data		T	Tabel	Keterangan
Variabel bebas	Variabel terikat			
Perilaku kecanduan	Prestasi Belajar	-5.523	2.011	Terdapat pengaruh

Berdasarkan pada tabel 2, t hitung > t tabel, sehingga disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak artinya ada pengaruh perilaku kecanduan bermain game *online Mobile Legends Bang Bang* terhadap hasil belajar kognitif kimia kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari.

4. SIMPULAN

Terdapat dampak yang diberikan oleh perilaku kecanduan bermain game *Online Mobile Legends Bang Bang* terhadap hasil belajar kognitif kimia kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. Dampak yang diberikan adalah dampak negatif diantaranya kurangnya waktu belajar peserta didik pada mata pelajaran kimia.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, E & Rolling, A (2012). *Fundamental of Game design*. New Riders.
- Arif Prayogo. (2019). *Pengaruh Minat Bermain Game Mobile legends Terhadap Kemampuan Problem Solving Peserta didik Kelas Viii Di Sekolah Menengah Pertama Muhammadiyah 3 Purwokerto Tahun Pelajaran 2018/2019*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Arikunto. (2006). *Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Azwar. (2002). *Sikap Manusia, Teori & Pengukurannya*. Pustaka Pelajar.
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Dimyati & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta.
- Eko, P. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran Disekolah*. Pustaka Belajar.
- Gary B, S., Thomas J, C., & Misty E, V. (2007). *Discovering Computers: Fundamental, 3thed*. Salemba Infotek.
- Hikmah. (2009). *Pengertian Tentang Dampak*. Alfabeta.
- Ika, Q. (2019). "Pengaruh Game *online Mobile Legend* Terhadap Sikap Belajar Peserta didik XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo, Skripsi. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel.Surabaya.
- Mardianto (2012). *Psikologi Pendidikan*. Perdana Publishing.
- Mcquail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa Mcqual*. Salemba Humanika.
- Muhibbin, S. (2011). *Psikologi Belajar*. Bumi Aksara.

- Mulyono, A. (1999). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. (2006). *Menjadikan Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif Dan Menyenangkan*. Remaja Rosdakarya.
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan Dan Peilaku Kesehatan*. Rineka Cipta.
- Putra, S. (2013). *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Diva Perss.
- Slameto. (2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Uno. (2010). *Teknologi Komunikasi Dan Informasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.