

Pengaruh *Game Online* Terhadap *Civic Disposition* Mahasiswa

Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien¹⁾, Lodovikus Boman Wadu²⁾ Elnast Agatha Yadha Atawuwur³⁾

¹ FIP, Universitas Negeri Makassar

email: bhakti@unm.ac.id

² FIP, Universitas PGRI Kanjuruhan

email: ludovikusbomanwadu@unikama.ac.id

³ FIP, Universitas PGRI Kanjuruhan

email: elnastagatha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari bermain game online terhadap civic disposition mahasiswa. Penelitian ini ialah penelitian dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang yang terdiri dari mahasiswa yang tergolong aktif dan sedang dalam hal bermain game online yang berjumlah ± 300 mahasiswa serta sampel dalam penelitian ini diambil secara random dari 14 program studi dengan jumlah keseluruhan sampel ialah 207 sampel. Teknik sampling yang digunakan ialah teknik simpel random sampling. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas, reliabilitas, prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas serta uji F. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online dapat memberikan pengaruh baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif yang dilihat dari hasil uji F. Dari data tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh dari bermain game online terhadap civic disposition Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang. Adanya pengaruh tersebut dibuktikan dengan data hasil uji F yakni pengambilan keputusan berdasarkan F_{hitung} dan F_{tabel} diperoleh hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $182,031 > 6,76$ serta hasil pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan diperoleh hasil $sig < 0,000 < 0,05$. Bermain game online dapat memberikan pengaruh baik itu positif maupun negatif bergantung pada gamer. Apabila gamer bermain game online dengan intensitas yang tinggi serta tanpa kontrol maka dapat memberikan pengaruh negatif begitu pun sebaliknya.

Kata Kunci: *Game Online, Civic Disposition*

1. PENDAHULUAN [Segoe UI 11 bold]

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang serta pada waktunya bersamaan dan harus melalui jaringan komunikasi *online* baik itu LAN maupun internet (Santoso dan Purnomo, 2017). Hal ini sejalan dengan pendapat (Jenab & Hudaya, 2015) yang menyatakan bahwa *game online* adalah permainan yang bersifat dunia maya yang biasanya dimainkan dengan menggunakan hp, laptop, computer serta tab dimana

permainan ini dapat dimainkan jika dihubungkan dengan jaringan internet sehingga user dari tempat yang berbeda juga dapat bermain bersama dalam satu waktu dengan permainan yang sama pula. *Civic disposition* ialah sebuah istilah yang merujuk pada sikap, watak serta karakter dan komitmen kewarganegaraan (Kalidjernih, 2010). Ada pun (Malatuny dan Rahmat, 2017) mengatakan bahwa watak, sikap serta karakter kewarganegaraan merupakan salah satu komponen dasar *civic education* yang



berorientasi tidak hanya pada karakter publik tapi juga privat serta penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional.

Hasil penelitian awal diketahui terdapat pengaruh negatif dari permainan terhadap sampel. Beberapa sampel penelitian mengakui bahwa dengan bermain *game online* mengakibatkan *gamers* mengalami kurangnya interaksi dengan teman bahkan orang-orang disekitar, malas mengikuti kegiatan dalam organisasi, mengabaikan komunikasi atau pertanyaan dari teman, kurangnya partisipasi dengan teman ataupun orang disekitar ketika sedang bermain *game*, kurang peka terhadap situasi sekeliling sering tidak fokus dengan situasi sekeliling ketika sedang asik bermain *game*, suka menunda pekerjaan atau dalam dunia pendidikan dikenal dengan sebutan prokrastinasi, menunda ataupun mengabaikan jam makan, suka menunda waktu belajar atau melakukan aktivitas lain, lupa waktu karena keasikan bermain *game*, suka mengeluarkan kata-kata kasar serta suka kesal ketika kalah atau ada yang mengganggu ketika sedang asik bermain *game*, sering mengabaikan tugas kuliah, serta rela tidur larut malam demi bermain *game online*. (Liu & Chang, 2016) mengungkapkan bahwa kecanduan *game online* menyebabkan gangguan psikologis, depresi, kecemasan, masalah tidur, konflik, gagal di sekolah serta dapat menimbulkan konflik. Selain itu bermain *game online* bisa menyebabkan gangguan mental, dapat menghambat proses pendewasaan diri seseorang, dapat mempengaruhi prestasi belajar anak, berdampak pada pemborosan juga kesulitan dalam hal bersosialisasi dengan

orang-orang disekitarnya (Setiawan, 2013). Selanjutnya berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa, 2017) diketahui bahwa bermain *game* dengan intensitas yang tinggi atau kecanduan *game* mengakibatkan perubahan pada perilaku kearah negatif remaja di mabes center.

Berdasarkan (Malahayati, 2012) terkait pengaruh dari kecanduan bermain *game* pada beberapa remaja menunjukkan adanya pengaruh positif dan negatif. Jika dilihat dari dampak positifnya, *video game* dapat meningkatkan rasa bangga serta semangat apabila si *gamer* berhasil melewati tantangan dalam tiap level sedangkan jika dilihat dari segi negatif terdapat penurunan kinerja sekolah sebagai akibat dari kurangnya konsentrasi ketika sedang belajar baik itu di rumah maupun di sekolah. Pada penelitian tentang pengaruh intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta oleh (Kurniawan, 2017) berhasil mengungkap adanya korelasi antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku prokrastinasi akademik. Penelitian ini hanya terbatas pada mahasiswa bimbingan dan konseling semester II angkatan 2016 pada universitas PGRI Yogyakarta. Selain itu pada penelitian yang dilakukan oleh (Haqq, 2016) tentang hubungan intensitas bermain *game online* terhadap agresivitas remaja awal diwarnet A, B dan C di kecamatan lowokwaru kota malang juga sudah sangat bagus namun penelitian ini hanya difokuskan pada tingkat agresivitas saja.



Berdasarkan permasalahan-permasalahan di atas dan berdasarkan kekurangan-kekurangan dalam penelitian peneliti terdahulu serta hasil penelitian awal peneliti terkait pengaruh dari bermain *game online* yang telah diuraikan di atas maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh *Game Online* Terhadap *Civic Disposition* Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang". Penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa hasil penelitian ini nantinya bisa dibaca oleh mahasiswa terkait sehingga mahasiswa tersebut bisa mengkondisikan atau memperbaiki intensitas bermainnya sehingga walaupun menjadi *gamers* tapi tetap tidak meninggalkan nilai-nilai penting yakni sikap, watak dan karakter kewarganegaraannya. Bagi *gamers* yang memang sudah kecanduan bisa sadar akan penyimpangan yang mereka lakukan terlebih pada sikap kewarganegaraan dan mau mengurangi intensitas bermain *game online* yang tinggi agar sikap kewarganegaraan bisa tetap menjalar dan membudaya dalam diri tiap individu terutama Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh *game online* pada *civic disposition* mahasiswa universitas kanjuruhan malang, untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa universitas kanjuruhan malang dan untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif dari penggunaan *game online* pada mahasiswa universitas kanjuruhan malang.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif deskriptif dan korelasional. Tujuan penggunaan pendekatan penelitian deskriptif dan korelasional agar peneliti dapat mengetahui apakah ada korelasi atau hubungan/pengaruh dari bermain *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang. Peneliti lebih memilih untuk menggunakan metode penelitian korelasi dan deskriptif karena dengan menggunakan kedua metode tersebut akan lebih mempermudah peneliti dalam proses pengumpulan dan penyajian data. Selain itu metode ini memang pada dasarnya sesuai dengan judul penelitian yang mana lebih mudah untuk melaksanakan proses pengumpulan data.

3. TEMUAN PENELITIAN & PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang hal ini dibuktikan dengan, yang pertama jawaban dari tiap sampel penelitian melalui angket dan hasil wawancara tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti. Kedua dari hasil olah data dengan menggunakan bantuan program SPSS 22.0 for windows diketahui bahwa *game online* dapat memberikan pengaruh terhadap *civic disposition* baik itu pengaruh positif maupun negatif. Hal ini dibuktikan dengan yang pertama hasil uji validitas terkait *game online* dan *civic disposition* telah dilakukan oleh peneliti di Universitas Kanjuruhan Malang dengan jumlah sampel 207. Perhitungan uji

validitas sampel ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 22.0 *for windows* dengan *r produk moment person* dalam taraf signifikan 1%. Berdasarkan uji validitas *game online* diperoleh hasil yang signifikan yakni 0,116 dengan keterangan dari 31 item tidak ada item yang tidak valid artinya semuanya item valid. Selanjutnya uji reliabilitas bisa dilihat pada tabel berikut :

Table 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

No	Variabel	R Hitung	R Tabel	Keterangan
1.	Variabel X	0,897	0,116	Reliabel
2.	Variabel Y	0,912	0,116	Reliabel

(Sumber : Data dari SPSS 22.0 *for windows*)

Berdasarkan table 4.4 hasil uji reliabilitas instrumen diatas diketahui bahwa nilai koefisien atau r hitung untuk variabel X ialah 0,897 sedangkan koefisien atau r hitung untuk variabel Y ialah 0,912 dimana r hitung kedua tabel tersebut lebih besar dari 0,700. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa hasil uji reliabilitas instrumen dari kedua variabel yakni variable X dan Y ialah reliabel. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandar dized Residual
N	207
Normal Mean	.0000000
Paramete Std. Deviation	10.418078
$r_s^{a,b}$.99
Most Absolute	.042
Extreme Positive	.029
Differenc Negative	-.042
es	
Test Statistic	.042
Asymp. Sig. (2-tailed)	.200 ^{c,d}

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.
- d. This is a lower bound of the true significance.

(Sumber : Data dari SPSS 22.0 *for windows*)

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa tingkat signifikan dari data yang diuji ialah 0,200 sedangkan signifikansi data patokan ialah 0,05. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa signifikan hasil uji normalitas > 0,05 dan dinyatakan normal. Sedangkan berdasar pada hasil uji homogenitas diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4.6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.765	20	42	.062

(Sumber : Data dari SPSS 22.0 *for windows*)

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji homogenitas diatas diketahui bahwa hasil uji homogenitas adalah signifikan 0,062 dengan ketentuan signifikansinya ialah 0,05 maka dari itu dapat disimpulkan bahwa hasil uji homogenitas dinyatakan homogen karena melebihi ketentuan signifikansi yakni > 0,05. Hasil uji yang terakhir ialah uji hipotesis yang dilakukan dengan menggunakan uji F diperoleh hasil bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* dengan *civic disposition*. Hal ini buktikan dengan hasil uji F yakni yang pertama pengambilan keputusan berdasarkan



F_{hitung} dan F_{tabel} diketahui F_{hitung} sebesar 182,031 > F_{tabel} sebesar 6,76. Artinya bahwa semakin sedikit intensitas bermain *game online* maka tidak akan mempengaruhi *civic disposition*. Yang kedua pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan dimana diperoleh hasil nilai signifikan kurang dari 0,05 ($sig < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap *civic disposition*.

Tabel 4.7 Hasil Uji F

ANOVA^a

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	19853.334	1	19853.334	182.031	.000 ^b
Residual	22358.492	205	109.066		
Total	42211.826	206			

a. Dependent Variable: *civic_disposition*

b. Predictors: (Constant), *game_online*

(Sumber : Data dari SPSS 22.0 for windows)

Dari tabel hasil uji F diatas serta berpatokan pada hipotesis yang telah dirumuskan yakni :

H_a = Terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa Universitas Kanjuruhan.

H_0 = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa Universitas Kanjuruhan.

Maka dapat ditarik kesimpulan untuk hasil uji F. hasil uji F dapat ditarik

kesimpulan dengan menggunakan dua cara yaitu :

- a. Pengambilan keputusan berdasarkan F_{hitung} dan F_{tabel}

Dari hasil analisis menggunakan program SPSS diatas diketahui F_{hitung} sebesar 182,031. Selanjutnya mencari F_{tabel} dengan rumus :

$$Df_1 = k-1$$

$$Df_2 = n-k$$

Keterangan :

k = Jumlah variabel

n = Jumlah responden

Dari rumus diatas diperoleh F_{tabel} sebagai berikut :

$$Df_1 = 2 - 1 = 1$$

$$Df_2 = 207 - 2 = 205$$

Hasil perhitungan ini kemudian dilihat lagi pada tabel titik presentase distribusi F untuk probabilita 0,01. Dari tabel tersebut diketahui F_{tabel} sebesar 6,76. Oleh karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen (*game online*) berpengaruh terhadap variabel dependen (*civic disposition*).

- b. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan

Penarikan kesimpulan ini berpacu pada ketentuan sebagai berikut :

- a) Jika nilai signifikan kurang dari 0,05 ($< 0,05$) maka dapat dinyatakan bahwa variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.
- b) Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($> 0,05$) maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel



independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen.

Dari hasil uji F diketahui nilai signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai signifikan kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap *civic disposition*. Berdasarkan dua ketentuan pengambilan keputusan diatas dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak artinya bahwa variabel independen (*game online*) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen (*civic disposition*) atau dengan kata lain terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian dan analisis diperoleh beberapa kesimpulan sebagai yakni terdapat pengaruh *game online* terhadap *civic disposition* Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang. Hal ini dibuktikan dengan jawaban melalui angket dan wawancara tidak terstruktur yang telah dilakukan oleh peneliti yang kemudian melalui proses pengujian dengan bantuan program SPSS *for windows* yakni melalui uji F. Hasil uji F dengan menggunakan dua cara pengambilan keputusan memperoleh hasil yang signifikan yakni yang pertama hasil pengambilan keputusan berdasarkan F_{hitung} dan F_{tabel} diketahui F_{hitung} sebesar 182,031 > F_{tabel} sebesar 6,76. Artinya bahwa semakin sedikit intensitas bermain *game online* maka tidak akan mempengaruhi *civic*

disposition. Yang kedua pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan dimana diperoleh hasil nilai signifikan kurang dari 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap *civic disposition*. Bermain *game online* dengan intensitas tinggi akan berdampak pada *civic disposition*, seperti menunda pekerjaan atau prokrastinasi, menyebabkan kurangnya partisipasi dari *gamers* pada situasi sekitar, kurang memperhatikan situasi sekitar bahkan bisa berefek pada tingkat kemalasan untuk melakukan aktivitas lain. Dengan adanya penelitian ini diharapkan agar peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian sejenis dengan jumlah sampel yang lebih besar atau dengan membandingkan pengaruh *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa dari universitas kanjuruhan dengan universitas lainnya.

REFERENSI

- Haqq, T. A. (2016). *Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Remaja Awal Di Warnet Malang*. Malang.
- Jenab, & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Research and Development Journal Of Education*, 2(1), 41–52.
- Kalidjernih, F. (2010). *Kamus Studi Kewarganegaraan Perspektif Sosiologikal Dan Politikal*. Bandung: Widya Aksara Press.
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online

- Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 98. Retrieved from <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/gusjigang/article/download/1120/1071>
- Liu, C. C., & Chang, I. C. (2016). Model of online game addiction: The role of computer-mediated communication motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904–915. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2016.02.002>
- Malahayati, D. (2012). Hubungan Kebiasaan Bermain Video Game Dengan Tingkat Motivasi Belajar pada Anak Usia Sekolah, 66(1), 66.
- Malatuny dan Rahmat. (2017). *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 6(1).
- Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.
- Setiawan, A. (2013). Pengaruh Disiplin Kerja Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Pada Rumah Sakit Umum Daerah Kanjuruhan Malang. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 1(4), 1245–1253.
- Ulfa, M. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru. *Jom . Fisip*, 4(Pengaruh Kecanduan Game Online), 1–13. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/119938-ID-pengaruh-kecanduan-game-online-terhadap.pdf>

