

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP CIVIC DISPOSITION MAHASISWA
UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG**

**Elnast Agatha Yadha Atawuwur¹, Maria Lufransiya Bribin², Bhakti Prima Findiga
Hermutaqien³**

Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia¹

Universitas Nusa Cendana, Indonesia²

Universitas Negeri Makasar, Indonesia³

elnastagatha8@gmail.com, maria.bribin@staf.undana.ac.id, primabhakti@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of playing online games on the civic disposition of Kanjuruhan University students. This research uses descriptive and correlational quantitative approach. The population in this study were students of Kanjuruhan University Malang with a total sample of 207 which was taken using a simple random sampling technique and data collection techniques in this study using questionnaires, observation, and documentation. The results of this study indicate that playing online games can give both positive and negative effects as seen from the results of the validity, reliability, prerequisites consisting of normality and homogeneity tests and the F test. The existence of this influence is evidenced by the data from the F test, namely decision making based on F_{count} and F_{table} obtained results $F_{count} > F_{table}$ or $182,031 > 6.76$ and the results of decision making based on significant values obtained $sig < 0.000 < 0.05$. Playing online games can have a positive influence, namely getting a lot of relationships from every circle, adding insight in various things such as knowledge of English, training the speed and accuracy of the brain, can affect mood or attitudes and behavior, can be a solution to relieve fatigue and can also score achievements. through online games. In addition, there are also negative impacts, namely a decrease in direct interaction with friends and people around, ignoring conversations, often issuing rude or inappropriate words, being impolite, can increase indifference to friends or people around, affect the level of laziness in following the lecture process, decreased motivation to learn and academic achievement, less able to control emotions, likes to delay work including eating, studying and doing assignments, can affect health including eye and mental health. Basically both positive and negative influences depend on the gamer. If gamers play online games with high intensity and without control, it can have a negative influence and vice versa.

Keywords: Game Online, Civic Disposition, Mahasiswa.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari bermain *game online* terhadap *civic disposition* mahasiswa Universitas Kanjuruhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang dengan jumlah keseluruhan sampel ialah 207 yang diambil menggunakan teknik *simple random sampling* serta teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain *game online* dapat memberikan pengaruh baik itu pengaruh positif

maupun pengaruh negatif yang dilihat dari hasil uji validitas, reliabilitas, prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas serta uji F. 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 positif yakni memperoleh banyak relasi dari setiap kalangan, menambah wawasan dalam berbagai hal seperti pengetahuan bahasa inggris, melatih kecepatan dan ketepatan otak, dapat mempengaruhi *mood* atau sikap dan perilaku, bisa menjadi solusi untuk menghilangkan penat serta dapat pula mencetak prestasi melalui *game online*. Selain itu ada pula dampak negatifnya yakni penurunan interaksi langsung dengan teman maupun orang disekitar, mengabaikan pembicaraan, sering mengeluarkan kata kasar atau tidak pantas, bersikap kurang sopan, dapat meningkatkan sikap masa bodoh terhadap teman atau orang disekitar, mempengaruhi tingkat kemalasan dalam mengikuti proses perkuliahan, penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik, kurang mampu mengontrol emosi, suka menunda pekerjaan termasuk makan, belajar dan mengerjakan tugas, dapat mempengaruhi kesehatan termasuk kesahatan mata dan mental. Pada dasarnya baik pengaruh 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, Mahasiswa.*

I. PENDAHULUAN

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan dan harus melalui jaringan komunikasi *online* baik itu LAN maupun internet (Santoso & 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 & 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.

Civic disposition pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh aspek lingkungan keluarga, masyarakat dan juga sekolah. Pangalila (2017) mengemukakan bahwa aspek lingkungan pendidikan atau lingkungan sekolah memegang peran penting dalam menanamkan dan membentuk sikap, watak/karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa. Selain itu Susanto & Komalasari (2018) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran, habituasi dan ekstrakurikuler dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan dalam membentuk *civic disposition* peserta didik.

Hasil penelitian awal diketahui terdapat pengaruh negatif dari permainan terhadap sampel yakni *gamers* mengalami penurunan pada sikap serta perilaku. Kecanduan *game online* menyebabkan

gangguan psikologis, depresi, kecemasan, masalah tidur, konflik, gagal di sekolah serta dapat menimbulkan konflik (Liu & Chang, 2016). 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 diatas dan berdasarkan kekurangan-kekurangan dalam penelitian peneliti terdahulu serta hasil penelitian awal peneliti terkait pengaruh dari bermain *game online* yang telah diuraikan diatas maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian dengan judul tersebut diatas. 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, 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.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan 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 tepat untuk memperoleh data-data yang diperlukan peneliti dalam proses pengumpulan dan penyajian data.

III. HASIL DAN 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 61 item tidak ada item yang tidak valid artinya semuanya item valid. Selanjutnya uji reliabilitas bisa dilihat pada tabel berikut :

Table 1 Hasil Uji Reliabilitas

No	Vriabel	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 2 Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		207
Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	10.41807899
Most Extreme	Absolute	.042
Differences	Positive	.029
	Negative	-.042
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 3 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 iyalah uji hipotesis dimana dalam uji hipotesis dikenal dengan

dua hipotesis yakni hipotesis alternatif (Ha) yang mengandung arti bahwa ada hubungan antara variabel independen dan variabel dependen serta hipotesis nol (Ho) yang artinya bahwa tidak adanya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Uji hipotesis ini dilakukan dengan menggunakan uji F dan diperoleh hasil bahwa Ha diterima dan H0 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 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)

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.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pengujian dan analisis diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut, 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 ($sig < 0,05$) maka dapat disimpulkan bahwa *game online* berpengaruh signifikan terhadap *civic disposition*.

Bermain *game online* tentu memiliki pengaruh baik itu pengaruh kearah yang baik maupun kearah yang buruk bergantung pada bagaimana dan seperti apa intensitas bermain *game* dari *gamers*. *Gamers* dengan intensitas bermain baik yang tinggi maupun rendah tetap akan berdampak pada *civic disposition*, yang membedakan keduanya ialah pada *gamers* yang bermain dengan intensitas tinggi akan memberikan pengaruh negatif

sedangkan dengan intensitas yang rendah akan memperoleh dampak positifnya.

Bermain *game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif pada *civic disposition*. Dampak negatif diantaranya ialah 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, mengabaikan tugas kuliah, mengabaikan komunikasi dengan teman atau orang disekitar, kurang peka terhadap situasi atau pun orang disekitar, mengabaikan pembicaraan teman atau orang disekitar saat asik bermain *game*, suka kesal, marah dan mengeluarkan kata-kata kasar. Selain itu juga dapat pula memberikan pengaruh buruk pada kesehatan. Hal ini dikarenakan *gamers* suka menunda jam makan, mengulur waktu istirahat atau tidur bahkan ada beberapa sampel ketika diwawancara, mengatakan bahwa mereka sering tidur larut malam bahkan ada yang tidur diwaktu pagi dikarenakan asiknya bermain *game*. Pada dasarnya kesehatan yang terganggu juga akan mempengaruhi aktivitas serta perilaku seseorang. Selain itu ada pula dampak positif dari bermain *game* pada *civic disposition* diantaranya ialah dapat menghilangkan jenuh, *gamer* dapat memahami beberapa kata dalam bahasa asing, mengatasi/menghilangkan *stress*, bisa dijadikan bahan hiburan dan dapat menghasilkan uang serta pengembangan bakat dikarenakan beberapa *game online* sudah dijadikan sebagai *e-sport* (olah raga elektronik). Pada dasarnya dampak positif yang sudah diuraikan diatas juga merupakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi sikap, watak dan karakter dari yang bersangkutan dengan rekannya atau pun orang di lingkungan sekitarnya. Oleh karena

itu dikatakan bahwa *game online* dapat memberikan pengaruh baik itu positif maupun negatif. 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.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- 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.
- 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).
- Pangalila, Theodorus. 2017. Peningkatan

Civic Disposition Siswa Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan. Vol. 7, No. 1.

Santoso dan Purnomo. (2017). Hubungan Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Humaniora*, 4(1), 27–44.

Susanto & Komalasari. 2018. Pengaruh Pembelajaran, Habitiasi dan Ekstrakurikuler Terhadap Pembentukan Civic Disposition Siswa SMA Negeri Se-kota Bandar Lampung. Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi. Vol. 15, No. 1.

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. *Jom . Fisip*, 4(Pengaruh Kecanduan Game Online), 1–13.