

JURNAL CITRA RANAH MEDIKA CRM

Available Online <http://ejournal.stikes-ranahminang.ac.id>

Hubungan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Etika Berkomunikasi Pada Siswa Laki-Laki Kelas X dan Xi Di SMAN 2 Batang Anai

Karenina Indriyani B¹, Helda², Wuri Komalasari³

Prodi Ilmu Keperawatan, STIKes Ranah Minang

*Email : kareninaindriyani20@gmail.com

ABSTRAK

Game mobile legends dimainkan secara berlebihan, dapat mempengaruhi etika komunikasi siswa yang mengakibatkan konflik sosial, menjadikan siswa memiliki nilai etika rendah karna disebabkan gangguan saat bermain dan meluapkan emosi, berkata kasar di dalam maupun di luar permainan, yang menjadikan perilaku siswa yang terbiasa beretika komunikasi yang negatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan Adiksi Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Etika Berkomunikasi pada Siswa Laki-laki Kelas X dan Xi di SMAN 2 Batang Anai. Jenis penelitian ini adalah survei analitik dengan pendekatan survei analitik crosssectional. Populasi pada penelitian ini berjumlah 229 siswa laki-laki dengan teknik pengambilan sampel simple random sampling. Penelitian telah dilakukan pada tanggal 20 Mei s/d 22 Mei 2024. Analisa data dilakukan dengan uji statistik univariat dan bivariat dengan menggunakan chi-square dengan kepercayaan 95% $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian di dapatkan bahwa 62,7% responden mengalami tingkat kecanduan ringan dan 52% responden memiliki perilaku etika berkomunikasi yang kurang. Dari hasil uji statistik didapatkan ada hubungan adiksi game mobile legends terhadap perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai, dengan Pvalue = 0,089 ($p < 0,05$).

Kata Kunci : Adiksi, Mobile Legends, Siswa, Komunikasi, Etika

ABSTRACT

Game mobile legends dimainkan secara berlebihan, dapat mempengaruhi etika komunikasi siswa yang mengakibatkan konflik sosial, menjadikan siswa memiliki nilai etika yang rendah karna menyebabkan gangguan saat bermain dan meluapkan emosi, berkata kasar di dalam maupun di luar permainan, yang menjadikan perilaku siswa yang terbiasa beretika komunikasi yang negatif. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan Adiksi Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Etika Berkomunikasi pada Siswa Laki-laki Kelas X dan Xi di SMAN 2 Batang Anai. Jenis penelitian ini adalah survei analitik dengan pendekatan survei analitik crosssectional. Populasi pada penelitian ini berjumlah 229 siswa laki-laki dengan teknik pengambilan sampel simple random sampling. Penelitian telah dilakukan pada tanggal 20 Mei s/d 22 Mei 2024. Analisa data dilakukan dengan uji statistik univariat dan bivariat dengan menggunakan chi-square dengan kepercayaan 95% $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian yang diperoleh bahwa 62,7% responden mengalami tingkat Kecanduan ringan dan 52% responden memiliki perilaku etika berkomunikasi yang kurang. Dari hasil uji statistik diperoleh ada hubungan adiksi game mobile legends terhadap perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai, dengan Pvalue = 0,089 ($p < 0,05$).

Keywords: Addiction, Mobile Legends, Students, Communication, Ethics

PENDAHULUAN

Game online menjadi suatu sarana hiburan khalayak umum agar tidak mudah bosan, dan menjadi permainan digital multiplayer dan dapat terhubung dengan pemain lain yang memainkan permainan yang sama. Para pemain game online dapat menciptakan ketentuan agar dapat mencapai apa yang telah direncanakan sebelum bermain game (Zikri AR et al., 2021). Bermain Game online banyak diminati oleh berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, dan bahkan orang dewasa. Tidak hanya dimainkan sebagai hiburan tetapi juga dapat dipertandingkan secara nasional dan internasional. Game online yang telah menjadi bagian dari electronic sport (e-sport) adalah Mobile Legends: Bang-Bang atau biasa disebut dengan ML atau MLBB, sebuah mobile multiplayer online battle arena (MOBA) game yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton, anak perusahaan ByteDance.

Penggunaan Mobile Legends yang intensif menimbulkan berbagai masalah di kalangan pemain. Adiksi game online dapat terjadi pada berbagai kelompok umur, dimana banyak remaja yang lebih mementingkan begadang untuk

bermain game online bersama teman daripada istirahat atau melakukan aktivitas lain (Muhammad Sahlan Zamaa dkk, 2022). Game online Mobile Legends menjadi pemicu menurunnya motivasi belajar siswa, dimana siswa harusnya memiliki semangat belajar yang tinggi, karena tugas siswa adalah belajar dan mempersiapkan masa depan yang cerah, namun dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi digital. Tidak di iringi kontrol digital dari orang tua, sehingga siswa terlalu banyak memiliki kebebasan dalam media digital. (Mufadhal Barseli dan Vera Sriwahyuningsih, 2023). Penggunaan Mobile Legends Online yang berlebihan dapat menimbulkan masalah terkait aspek sosial. Salah satunya adalah waktu yang dihabiskan bersama keluarga dan teman berkurang secara signifikan akibat meningkatnya penggunaan ponsel, terutama saat bermain game online Mobile Legends. Kebiasaan ini juga menimbulkan rasa kesepian pada penggunanya karena sebagian besar waktunya hanya dihabiskan untuk bermain game online Mobile Legend (Andriyanto Hasan dkk., 2021).

Munculnya sifat agresif dan mudah tersinggung yang berujung pada perilaku

bicara kasar (trash talk) yang disebabkan oleh dua faktor. Faktor internal antara lain: bermain dengan orang yang tidak dikenal, keegoisan pemain, tindakan pemain lain yang berlebihan, keterbatasan bahasa pemain, pengaruh lingkungan game online MLBB, pemain tidak mengetahui aturan permainan dan cara bermain yang benar, hasil permainan tidak sesuai ekspektasi para pemain. Namun pada faktor eksternal antara lain: perubahan cuaca, pengaruh lingkungan, gangguan dari penyedia layanan Internet, alat atau media permainan (HP) yang tidak memenuhi spesifikasi kebutuhan permainan, dan pengaruh media online (Nurul Warits Marinsa Putri dkk, 2020).

Menurut Notoadmojo, perilaku adalah kegiatan atau suatu aktivitas organisme (makhluk hidup) yang merupakan hasil dari berbagai pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya yang dapat berupa pengetahuan, sikap dan tindakan (Notoadmojo, 2014). Konten game yang mungkin mengandung kekerasan atau perilaku tidak etis juga menjadi perhatian karena dapat mempengaruhi nilai dan sikap pemainnya, terutama yang masih dalam masa pertumbuhan, serta dapat mempengaruhi etika remaja. Darwin dalam

Johannesen mengartikan etika sebagai prinsip moral yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain dan masyarakat (Johannesen, R. L. 2018). Etika komunikasi yang baik akan memberikan dampak yang baik pula dalam berhubungan dengan orang lain, sebaliknya apabila etika berkomunikasi buruk (negatif), maka akan menciptakan hubungan yang negatif pula (tidak baik) (Ahmad H.I, 2022).

Observasi peneliti ke lapangan di SMAN 2 Batang Anai didapati banyak siswa laki-laki bermain game online salah satunya mobile legends di lingkungan sekolah dan banyak siswa laki-laki ketika mereka berbicara dengan temannya, bahasa dan nada bicara mereka seringkali kasar dan kurang sopan, saat diwawancarai dari 13 siswa laki-laki 8 diantaranya mengatakan ketika sedang bermain game mereka tidak memperdulikan interaksi sosial, diluar bermain game mereka sering menarik diri dari lingkungan sekitar, mengacuhkan lawan bicara atau tidak menatap lawan bicara pada saat diajak mengobrol dan tidak dapat mengontrol ucapan atau pembicaraan mereka yang baik terlebih saat bermain game online karena bahasa yang digunakan dalam bermain game

mobile legends bebas dan tidak ada aturan baik buruknya cara bicara di dalam permainan, sehingga cara berbicara mereka juga terbawa saat berinteraksi dengan orang tua dan orang-orang di lingkungan sekitarnya, saat bermain game online cenderung digunakan kata kasar (Michelle J.T dan Ahmad J., 2024).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah survei analitik dengan pendekatan yaitu survei analitik cross-sectional dengan tujuan untuk mengetahui hubungan antara faktor risiko dan efek, dengan cara pendekatan, observasi atau pengumpulan data sekaligus dilakukan satu kali pada satu saat (Notoadmojo, 2018:37). Metode yang digunakan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan adiksi game mobile legends terhadap perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Populasi penelitian ini adalah siswa laki-laki yang berjumlah 229 orang di SMAN 2 Batang Anai Kab. Padang Pariaman, Provinsi Sumatera

Barat. Kemudian dilakukan penarikan sample maka jumlah yang akan diikutsertakan pada penelitian ini sejumlah 75 orang

Karakteristik Responden

Tabel 1
Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Umur Pada Siswa Laki-Laki Kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai

No.	Karakteristik Responden	<i>f</i>	%
Umur			
1.	15	2	2,7
2.	16	27	36
3.	17	24	32
4.	18	22	29
Jumlah		75	100

Berdasarkan tabel 1 diatas dapat diketahui bahwa presentase umur siswa laki-laki kelas X dan XI berumur 16 sebanyak (36%), umur 17 sebanyak (32%), umur 18 sebanyak (29%), dan umur 15 sebanyak (2,7%).

A. Analisa Univariat

1. Adiksi (Kecanduan) Tabel

2.1

**Distribusi Frekuensi Adiksi Game
 Mobile Legends Pada Siswa Laki-
 Laki Kelas X dan XI di SMAN 2
 Batang Anai**

No.	Adiksi Game Mobile Legends	<i>f</i>	%
1.	Ringan	46	61,3
2.	Sedang	29	38,7
	Jumlah	75	100

Berdasarkan tabel 2.1 diatas dapat dilihat bahwa presentasi Siswa LakiLaki yang memiliki Kecanduan ringan

B. Analisa Bivariat

sebanyak (61,3%), dan Siswa Laki-Laki yang memiliki kecanduan Sedang sebanyak (38,7%).

2. Perilaku

Tabel 2.2

**Ditribusi Frekuensi Perilaku Etika
 Berkomunikasi pada Siswa Laki-
 Laki Kelas X dan XI di SMAN 2
 Batang Anai**

No.	Perilaku Etika Berkomunikasi	<i>f</i>	%
1.	Baik	36	48
2.	Kurang	39	52
	Jumlah	75	100

Berdasarkan Tabel 2.2 dapat diketahui bahwa persentase siswa Laki-Laki yang mengalami perilaku kurang sebanyak (52%), dan siswa Laki-Laki berperilaku baik sebanyak (48%).

Tabel 3

**Hubungan Adiksi Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Etika Berkomunikasi pada
 Siswa Laki-Laki Kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai**

Adiksi Game Mobile	Perilaku Etika Berkomunikasi		Total	%	P
	Baik	Kurang			Value

	Legends	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	<i>n</i>	%	
	Ringan	18	39,1	28	60,9	46	100	0,089
	Sedang	18	62,1	11	37,9	29	100	
								Jumlah
36	48.0	39	52.0	75	100			

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dilihat dari 46 siswa Laki-Laki yang mengalami Adiksi (kecanduan) game mobile legends ringan terdapat 28 siswa (60,9%) memiliki Perilaku etika berkomunikasi kurang. Dan dibandingkan dari 29 siswa laki-laki yang mengalami Adiksi (kecanduan) game mobile legends sedang terdapat 11 siswa (37,9%) memiliki Perilaku etika berkomunikasi kurang.

Setelah dilakukan uji statistik dengan menggunakan *chi-square* didapatkan $P_{value} = 0,089$ ($P_{value} < 0,05$) maka H_0 ditolak, artinya ada hubungan antara adiksi (kecanduan) mobile legends dengan perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai. *Game online* merupakan permainan melalui Internet dan dapat dimainkan oleh banyak orang dalam

waktu yang bersamaan (Prasetiani dan Setianingrum, 2020). Dengan menggunakan alat seperti komputer, smartphone, dan laptop.

Berdasarkan karakteristik umur responden pada tabel 1 diketahui bahwa responden berumur 16 tahun sebanyak 36%, berumur 17 sebanyak 32%, dan berumur 18 tahun sebanyak 29%, serta responden berumur 15 tahun sebanyak 2,7%. Dari keseluruhan responden berumur antara 15-18 tahun. Menurut Monks, Knoer dan Haditono (2019) Pada masa ini remaja dalam rentang umur 15-18 tahun sangat membutuhkan teman, karena itu

kecenderungan narsistik, yaitu mencintai diri sendiri, lebih menyukai teman yang mempunyai sifat yang sama dengan dirinya. Dimana pada tahap ini remaja kebingungan karena masih belum yakin harus memilih siapa, tidak peka atau peduli, keramaian atau sendirian, optimis atau pesimis dll. Maka banyak siswa lakilaki dalam kehidupan

sosialnya bermain *game* bersama teman-teman yang lain karena sifatnya *game* tersebut mencari pengakuan dan prestasi tingkat *game* yang mereka raih.

Dari hasil penelitian pada tabel 2.1 menunjukkan bahwa dari 75 siswa laki-laki di SMAN 2 Batang Anai yang memiliki adiksi (kecanduan) *game mobile legends* sedang sebanyak 38,7%, sedangkan siswa laki-laki yang memiliki adiksi (kecanduan) *game mobile legends* ringan sebanyak 61,3%. Adiksi (kecanduan) *game mobile legends* yang dialami siswa laki-laki disebabkan oleh beberapa faktor utama yaitu desain *game* yang menarik dan adiktif, rasa pencapaian melalui level dan rasa penghargaan, elemen kompetitif dan sosial dalam bentuk tim bermain atau komunitas, serta hadiah prestasi seperti naik level atau mendapatkan skin baru yang membuat mereka terus termotivasi untuk terlibat, kemudahan akses melalui ponsel yang didapat lalu adanya pengaruh teman sebaya dan penggunaan *game* sebagai pelarian dari stress atau masalah. Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 2.2 dari 75 responden, didapatkan bahwa sebagian besar (52%) siswa laki-laki mengalami Perilaku etika berkomunikasi

kurang sedangkan siswa laki-laki yang berperilaku etika berkomunikasi baik sebanyak (48%).

Menurut Notoatmodjo (2014), perilaku adalah kegiatan atau suatu aktivitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Perilaku merupakan hasil berbagai pengalaman dan interaksi manusia dengan lingkungannya. Wujudnya dapat berupa pengetahuan, sikap dan tindakan. Perilaku manusia biasanya bersifat holistik dan terutama terdiri dari aspek psikologis, fisiologis, dan sosial. Pada perilaku remaja pada rentang usia 15 hingga 18 tahun memiliki dampak yang luas dan beragam. Selama masa ini, remaja mengalami perubahan signifikan dalam identitas dan kemandirian mereka. Interaksi yang intens dengan teman sebaya juga bisa memiliki dampak besar. Prestasi akademis dan pilihan karier juga dipengaruhi oleh perilaku mereka (Fauziah N dkk, 2023). Menurut Darwin dalam Johannesen, etika sebagai prinsip moral yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain dan masyarakat (Johannesen, R. L. 2018). Kebebasan yang hadir dalam berkomunikasi secara online seringkali membuat orang mengabaikan etika atau norma komunikasi yang baik. Belum lagi, saat bermain *game* online yang cenderung familiar dengan

penggunaan kata kasar (Michelle J.T dan Ahmad J., 2024).

Berdasarkan hasil analisis bivariat pada tabel 3 hubungan adiksi game mobile legends terhadap Perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai, diperoleh bahwa dari 75 siswa Laki-Laki yang mengalami Adiksi (kecanduan) game mobile legends sedang dengan Perilaku etika berkomunikasi kurang sebanyak 37,9% dan sedangkan siswa laki-laki yang mengalami Adiksi (kecanduan) game mobile legends ringan dengan perilaku etika berkomunikasi kurang sebanyak 60,9%.

Dari hasil uji statistik chi-square didapatkan adanya hubungan adiksi game mobile legends terhadap perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai dengan hasil statistik Pvalue 0,089 (Pvalue < 0,05).

Siswa Laki-Laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai mengalami kecanduan bermain game mobile legends yang berdampak signifikan pada perilaku etika komunikasi mereka di berbagai aspek. Permainan ini sering menimbulkan kecanduan yang membuat seseorang

menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari, dimana siswa mungkin mengabaikan interaksi sosial langsung dalam kehidupan nyata, mengakibatkan kurangnya latihan dalam membaca ekspresi wajah, bahasa tubuh atau mengungkapkan empati secara langsung. Siswa juga cenderung mengabaikan atau kurang terlatih dalam keterampilan komunikasi yang lebih mendalam, seperti mendengarkan dengan baik, mengungkapkan pendapat dengan sopan atau memahami sudut pandang orang lain secara empatik dan mengurangi jumlah waktu yang dihabiskan untuk interaksi sosial langsung di kehidupan nyata

Kecanduan terhadap permainan bisa meningkatkan risiko perilaku komunikasi yang agresif atau tidak pantas. Dalam suasana kompetensi yang intens, pemain mungkin cenderung mengekspresikan frustrasi, kekecewaan secara tidak terkontrol, yang dapat mempengaruhi cara mereka berkomunikasi dalam situasi lain di luar permainan. Hal ini juga bisa memperkuat norma-norma agresif atau tidak toleran yang diterima di antara komunitas pemain, yang kemudian dapat tercermin dalam perilaku komunikasi mereka dalam konteks lain (Aulia dan EY Ritonga, 2024)

Selain itu, kecanduan terhadap mobile legends dapat mengganggu keseimbangan antar aktivitas akademis, sosial dan olahraga. Keterlibatan yang berlebihan dalam permainan ini bisa mengurangi waktu yang dihabiskan untuk belajar, berinteraksi dengan teman sebaya di luar permainan atau bahkan tidur yang cukup, semuanya dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam mengelola waktu dan tanggung jawab mereka dengan baik.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan adiksi game mobile legends terhadap perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Distribusi frekuensi tingkat adiksi (kecanduan) adalah sebanyak 61,3% memiliki tingkat adiksi (kecanduan) ringan dan 38,7% memiliki tingkat kecanduan sedang.

Remaja. *Student Journal Community Education*, 1-13 Jakarta).

Putri, N. W. M., Hamiyati, H., & Doriza, S. (2020). Dampak game online: studi fenomena perilaku trash-talk pada

2. Distribusi frekuensi perilaku etika berkomunikasi adalah sebanyak 52% memiliki perilaku etika berkomunikasi kurang dan 48% memiliki perilaku etika berkomunikasi baik
3. Ada hubungan adiksi game mobile legends terhadap perilaku etika berkomunikasi pada siswa laki-laki kelas X dan XI di SMAN 2 Batang Anai.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhan, Z. A. (2021). Adiksi Game Online dan Perilaku Menyimpang Remaja. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 5(2), 93-104.
- Zamaa, M. S., Kamariana, K., & Annisa, A. N. Hubungan Adiksi Game Online dengan Gangguan Pola Tidur pada Remaja. *An Idea Health Journal*, 2(01), 55-59
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164-169.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial

of Islam Negeri Syarif Hidayatullah

- remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72-85.
- Notoatmodjo S. (2014). *Promosi Kesehatan dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Irpana, A. H. (2023). Humor Bahasa Toxic dalam Konten Kreator Gaming dan Implikasinya terhadap Perilaku Berbahasa Mahasiswa: Analisis Etika Komunikasi Islam. *UInScof*, 1(2), 1051-1069.
- Thio, M. J., & Junaidi, A. (2024). Persepsi Etika Komunikasi dan Kaitannya dengan Trash-talking Ketika Bermain Game Mobile Legend pada Mahasiswa Jakarta. *Kiwari*, 3(1), 1724.
- Notoatmodjo S. (2018). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Setianingrum, M. E. (2020). Hubungan Antara Self-Regulation Dengan Kecenderungan Adiksi Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), 1-12.
- Mönks, F.J., Knoers, A.M.P., & Haditono, S.R. (2019). *Psikologi Perkembangan: Pengantar dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Fadhil, A. F. (2023) *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Interpersonal Siswa Sma Islam Boarding School Raudhatul Jannah Payakumbuh Sumatera Barat* (Bachelor's thesis, Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas