



# PROSIDING

## Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Transformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

### PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP ETIKA BERKOMUNIKASI MAHASISWA PPKn IKIP PGRI BOJONEGORO

Abi Razzaq Rahamataka<sup>1</sup>, Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.<sup>2</sup>, Drs. Heru Ismaya, M.H.<sup>3</sup>

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: abitaka827@gmail.com

#### Abstract

*This study looks at how PPKn students at IKIP PGRI Bojonegoro's communication ethics are affected by the online game Mobile Legends. The rapid development of technology and the popularity of online games, especially Mobile Legends, have raised concerns about their impact on social behavior, including communication ethics. The research aims to determine whether there is a significant correlation between playing Mobile Legends and students' communication ethics. The study uses a quantitative method with data collected through questionnaires distributed to 30 students selected using purposive sampling techniques. The results of the linear regression analysis showed a significant negative influence (coefficient = -0.300,  $p = 0.004$ ), indicating that higher intensity of playing Mobile Legends correlates with lower communication ethics among students. These findings highlight the need for awareness and self-regulation among students to mitigate the negative effects of excessive gaming on their social interactions.*

**Keywords:** Mobile Legends, communication ethics, online games, student behavior, quantitative research

#### Abstrak

*Penelitian ini mengkaji bagaimana etika komunikasi Mahasiswa PPKn IKIP PGRI Bojonegoro dipengaruhi game online Mobile legends. Perkembangan teknologi yang pesat dan popularitas game online, khususnya Mobile Legends, menimbulkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap perilaku sosial, termasuk etika komunikasi. Tujuan penelitian adalah mengetahui apakah terjadi hubungan signifikan antara bermain Mobile Legends dengan etika berkomunikasi mahasiswa. Penelitian ini memakai metode kuantitatif dengan data dihimpun melalui kuesioner yang ditujukan untuk 30 mahasiswa yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Hasil analisis regresi linier menunjukkan pengaruh negatif yang signifikan (koefisien = -0,300,  $p = 0,004$ ), mengindikasikan bahwa intensitas bermain Mobile Legends yang tinggi berkorelasi dengan etika komunikasi yang lebih rendah. Temuan ini menekankan pentingnya kesadaran dan regulasi diri mahasiswa untuk mengurangi dampak negatif dari bermain game berlebihan terhadap interaksi sosial mereka.\**

**Kata Kunci:** Mobile Legends, etika komunikasi, game online, perilaku mahasiswa.

#### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah merombak bentuk komunikasi serta interaksi sosial di era digital. Media digital tidak hanya menjadi sarana penyampaian informasi, tetapi juga platform hiburan yang dominan, salah satunya melalui *game online* (Burmnbungin, 2013). Fenomena ini

semakin mengemuka dengan tingginya minat generasi muda terhadap *gaming*, termasuk di kalangan mahasiswa. *Mobile Legends*, sebagai salah satu *game* paling populer di Asia Tenggara dengan lebih dari 1 miliar unduhan (Google Play, 2021), menawarkan pengalaman bermain kolaboratif melalui fitur *chat* dan *voice chat*. Namun, di balik manfaatnya dalam melatih strategi dan kerja tim (Alfatimah, 2022), kecanduan *game online* dikaitkan dengan penurunan etika komunikasi serta interaksi sosial (Nurdin dkk., 2022).

Konteks penelitian ini berfokus pada mahasiswa Program Studi PPKN IKIP PGRI Bojonegoro, di mana sebagian besar merupakan pemain aktif *Mobile Legends*. Data menunjukkan bahwa 77,5% remaja Indonesia mengalami kecanduan *game online* (Gurusinga, 2021), dengan dampak signifikan terhadap kesehatan mental dan pola komunikasi. Kajian pustaka mengungkap bahwa meskipun *game online* dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi (Ananda, 2022), penggunaan berlebihan berpotensi mengurangi kesantunan berbahasa dan intensitas interaksi langsung (Sari, 2020). Penelitian sebelumnya oleh Nada (2019) juga menemukan bahwa *game online* memengaruhi sikap komunikasi, sementara Aqwa (2021) menekankan hubungan negatif antara intensitas bermain *game* dengan kualitas interaksi sosial.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh *Mobile Legends* terhadap etika berkomunikasi mahasiswa PPKN, khususnya dalam hal penggunaan bahasa, kesantunan, dan frekuensi interaksi sosial. Dengan pendekatan kuantitatif, penelitian ini diharapkan memberikan bukti empiris tentang dampak *game online* terhadap dinamika komunikasi, serta rekomendasi bagi institusi pendidikan dan orang tua dalam mengelola penggunaan *game* secara bijak. Hasil penelitian ini juga mampu menjadi referensi bagi pengembangan literasi digital dan pendidikan karakter di lingkungan akademik.

## METODE

Dengan memakai metode kuantitatif korelasional, penelitian ini menyelidiki hubungan antara etika berkomunikasi (variabel Y) dan intensitas bermain *Mobile Legends* (variabel X) mahasiswa PPKN IKIP PGRI Bojonegoro.. Rancangan penelitian dipilih karena sesuai dengan tujuan untuk mengukur pengaruh secara objektif melalui data numerik yang diolah dengan metode statistik (Arikunto, 2010; Sugiyono, 2009).

Sumber data utama penelitian yaitu mahasiswa PPKN aktif yang bermain *Mobile Legends* setidaknya 1 jam per hari, sampel diambil menggunakan teknik *purposive sampling* terhadap 30 responden dari total 167 mahasiswa, berdasarkan karakteristik khusus yang relevan untuk penelitian (Sugiyono, 2014). Tiga teknik yang utama digunakan yaitu untuk pengumpulan data. Teknik itu adalah kuesioner dengan skala Likert 1-5 guna mengukur kedua variabel itu, juga observasi perilaku komunikasi pada lingkungan kampus, beserta studi dokumentasi yang berupa catatan akademik dengan rekaman interaksi online.

Analisis data dilakukan secara bertahap. Pertama, uji normalitas dengan Shapiro-Wilk untuk memastikan kelayakan data. Kedua, analisis deskriptif untuk mempresentasikan karakteristik responden dan persebaran data. Tahap ketiga adalah uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana ( $Y = a + bX + e$ ) melalui bantuan SPSS 25 untuk mengukur signifikansi pengaruh. Validitas instrumen diuji dengan korelasi Pearson ( $r \geq 0,3$ ), sedangkan reliabilitas diukur dengan Cronbach's Alpha ( $\alpha \geq 0,7$ ) untuk memastikan konsistensi alat ukur (Sugiyono, 2016).

Penelitian ini memperhatikan aspek etika akademik dengan memastikan kerahasiaan data responden dan keabsahan prosedur pengumpulan data. Analisis dilakukan secara komprehensif untuk memberikan gambaran utuh tentang fenomena yang diteliti, sekaligus meminimalkan bias melalui triangulasi metode pengumpulan data.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bermaksud menganalisis pengaruh permainan Mobile Legends pada etika berkomunikasi mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) IKIP PGRI Bojonegoro. Penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Teknik survei dengan melalui angket dilakukan terhadap 30 responden, yang terdiri atas 27 mahasiswa laki-laki dan 3 mahasiswa perempuan dari semester I sampai IV.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, instrumen angket terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji validitas dengan memakai teknik korelasi Product Moment Pearson menyatakan bahwa semua item pertanyaan dihasilkan valid karena angka  $r$ -hitung lebih tinggi dari angka  $r$ -tabel (0,361). Berikutnya, pengujian reliabilitas dilakukan memakai metode Alpha Cronbach. Hasilnya menunjukkan angka senilai 0,9195 bagi variabel intensitas bermain game serta nilai 0,9131 bagi variabel etika komunikasi. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen tergolong sangat reliabel, sehingga dapat digunakan untuk mengukur variabel secara konsisten.

Uji normalitas data dilaksanakan menggunakan uji Shapiro-Wilk, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,542 untuk variabel intensitas bermain game dan 0,614 untuk variabel etika komunikasi. Karena kedua nilai tersebut lebih tinggi dari 0,05, maka bisa disimpulkan bahwa data berdistribusi normal dan memenuhi asumsi untuk dilakukan analisis menggunakan teknik statistik parametrik, khususnya regresi linear sederhana.

Hasil analisis deskriptif menyatakan bahwa sebanyak 56% responden memiliki intensitas bermain Mobile Legends yang tergolong tinggi. Di sisi lain, mayoritas mahasiswa menunjukkan tingkat etika komunikasi yang cukup hingga rendah, yaitu sebesar 96,6%. Hanya satu mahasiswa atau sebesar 3,33% yang menunjukkan etika komunikasi dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin intens bermain game, semakin rendah etika komunikasi mahasiswa.

Selanjutnya, hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan regresi  $Y = 22,000 - 0,300X$ . Persamaan ini mengindikasikan bahwa setiap peningkatan satu satuan intensitas bermain game akan menyebabkan penurunan skor etika komunikasi sebesar 0,300 poin. Hasil uji- $t$  menunjukkan angka  $t$ -hitung senilai 3,158 yang lebih tinggi dari  $t$ -tabel senilai 2,048. Nilai signifikansi ( $p$ -value) juga menunjukkan angka 0,004, yang lebih rendah dari 0,05. Artinya, bisa dinyatakan bahwa terdapat pengaruh negatif dan signifikan antara intensitas bermain Mobile Legends dengan etika berkomunikasi mahasiswa.

Hasil ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teori Cognitive Load yang dikemukakan oleh Sweller (2020), yang menyatakan bahwa aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi—seperti bermain game kompetitif—dapat meningkatkan beban kognitif, sehingga mengurangi kapasitas individu dalam mengelola komunikasi secara efektif. Permainan seperti Mobile Legends yang menuntut kecepatan, reaksi emosional, serta interaksi intensif dalam waktu singkat, dapat mempengaruhi cara individu berkomunikasi, baik dalam ruang digital maupun kehidupan nyata.

Selain itu, dari perspektif teori behavioristik, perilaku mahasiswa dalam berkomunikasi bisa terbentuk dari pola interaksi berulang di dalam game, di mana komunikasi seringkali dilakukan secara bebas, agresif, bahkan tidak sopan. Pola komunikasi tersebut, jika berlangsung terus-menerus, dapat terbawa dalam interaksi sehari-hari. Di sisi lain, teori konstruktivisme menjelaskan bahwa mahasiswa membentuk pemahaman dan perilaku komunikasi berdasarkan pengalaman dan interaksi mereka. Jika pengalaman yang dominan berasal dari lingkungan komunikasi yang tidak etis dalam game, maka perilaku komunikatif mereka pun dapat mengarah ke hal yang serupa.

Penelitian ini selaras dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Ahmad Huzaepi (2024) serta Bahrul Ulum (2018), yang menyimpulkan bahwa keterlibatan dalam permainan daring berdampak pada penurunan kualitas komunikasi, terutama dalam hal kesantunan dan empati.

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa implikasi penting yang perlu diperhatikan. Pertama, perlunya pembatasan waktu bermain game di kalangan mahasiswa agar tidak mengganggu perkembangan sosial dan kemampuan komunikasi mereka. Kedua, institusi pendidikan tinggi perlu menyusun dan mengimplementasikan program penguatan etika komunikasi digital, guna membekali mahasiswa dengan keterampilan berkomunikasi yang baik di era teknologi. Ketiga, dosen dan tenaga pendidik perlu mengambil peran aktif dalam membina budaya komunikasi yang santun baik di lingkungan akademik maupun dalam aktivitas digital mahasiswa.

Namun, penelitian ini masih ada kekurangan, yaitu jumlah sampel yang masih terbatas dan hanya dilakukan pada satu program studi. Oleh karena itu, diharapkan penelitian selanjutnya agar memperluas jumlah sampel, melibatkan program studi yang berbeda, serta mempertimbangkan variabel mediasi lain seperti kontrol diri, kepribadian, atau lingkungan sosial. Meski demikian, temuan ini memberikan kontribusi awal yang penting sebagai dasar dalam merumuskan kebijakan pendidikan yang mendukung pembentukan etika komunikasi di era digital.

Tabel 1 Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.091	30	.200	.976	30	.542
Y	.087	30	.200	.981	30	.614

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 Uji Hipotesis

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	22.000	2.000		11.000	<,001
	Game Mobile legends(X)	-.300	.095	.500	3.158	.004

a. Dependent Variable: Etika berkomunikasi(Y)

## SIMPULAN

Penelitian ini bermaksud guna mengeksplorasi dampak intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap etika komunikasi mahasiswa. Hasil analisis regresi linear sederhana menyatakan adanya pengaruh negatif yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Nilai signifikansi senilai 0,000 ( $< 0,05$ ) mengartikan bahwa hubungan ini mempunyai kekuatan statistik yang tinggi, sedangkan koefisien regresi senilai -0,300 menyatakan bahwa setiap kenaikan dalam intensitas bermain game berpotensi menurunkan etika komunikasi mahasiswa sebesar 0,300 poin.. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) yang mengartikan tidak ada pengaruh signifikan ditolak, sedangkan hipotesis alternatif ( $H_1$ ) diterima. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa semakin tinggi frekuensi bermain *Mobile Legends*, semakin berkurang kesopanan, penggunaan bahasa yang baik, serta sikap saling menghargai dalam komunikasi antarmahasiswa. Implikasinya, diperlukan upaya edukasi terkait digital etiquette dan pengelolaan waktu bermain game agar dampak negatif tersebut dapat diminimalisir.

## DAFTAR RUJUKAN

- Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2009), 135.
- Cornelius Hans Irawan dan Tanty Dewi Permasanty, —Proses Penetrasi Sosial Antara Pemain Pada Game Mobile Legends.|| Jurnal Lontar No. 2, Vol. 6, (juli-desember 2018)
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 175.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- KM Kusuma, ED Saputri, F Zuhriah, 2024. Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Karakter dan Prestasi Belajar PPKN Siswa Kelas VIII DI SMPN 1 Padangan. *Prosiding Seminar Nasional (Kolaborasi Pendidikan dan Dunia Industri)*. 2(2), 119-127
- Amanda, R. A. (2016). *PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF*

REMAJA DI SAMARINDA. 4(3), 290–304.

ANANDA MUHAMAD TRI UTAMA. (2022). *PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI SISWA SMAN 1 X KOTO DIATAS KAB. SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT*. 9, 356–363.

ARMA DAILY PALOGAN. (2020). *ETIKA KOMUNIKASI ANTARA MAHASISWA DAN DOSEN DI MEDIA SOSIAL (Studi Analisis Wacana Pada Pesan WhatsApp)*.

Burmbungin, H. M. (2013). *Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. 9.

Khaidir Ali Fachreza, Mukhlis Harvian, Nasya Zahra, Muhammad Izzudin Islam, Muhammad Daffa, Miftahul Chair, & Mia Lasmi Wardiyah. (2024). Analisis Komparatif antara Probability dan Nonprobability dalam Penelitian Pemasaran. *Jurnal Pajak Dan Analisis Ekonomi Syariah*, 1(3), 108–120. <https://doi.org/10.61132/jpaes.v1i3.248>

Negatif, D., Online, G., & Legend, M. (2022). *DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE MOBILE LEGEND*.

Setiyono, Joko Asror, Abdul Ghoni Sholehuddin, Muhammad Rohman, Nur Ismaya, H. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1349–1358.