

**PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE PADA PERUBAHAN SIKAP
SOSIAL DAN SPIRITUAL MAHASISWA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS MATARAM**

Rahmadani Salsabilah Fitratunnisa¹, Mohammad Mustari², Bagdawansyah
Alqadri³, M. Ismail⁴

¹PPKn FKIP Universitas Mataram

²Dosen PPKn FKIP Universitas Mataram

1salsabilahfitratunnisa@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the phenomenon of online games where many students become addicted to playing games. As a result of online game addiction, many students experience changes in their lives such as neglecting their obligations as students, namely being lazy to study, rarely going to class and often sleeping in class this is because they spend too much time playing online games. Students who are addicted to online games spend more time in the room, causing them to spend less time with people around them, such as with their family and friends. In addition, students who are addicted to online games become lazy to carry out religious orders such as worshiping God Almighty. The purpose of this study was to determine the effect of online game addiction on changes in social and spiritual attitudes of students of the Faculty of Teacher Training and Education, Mataram University. This research uses quantitative methods. The data collection techniques used were observation, documentation and questionnaire distribution. Respondents in this study were 38 people who met the 5 criteria of an online game addict: Saliency, Mood modification, Tolerance, Conflict and Relapse. Data analysis techniques in this study used normality test, linearity test and manova hypothesis test. The results of this study are online game addiction has no influence on changes in social attitudes and spiritual attitudes of students of the Faculty of Kaguruan and Education Sciences, Mataram University.

Keywords: Online Game, Social, Spiritual, Students.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan adanya fenomena game online yang dimana banyak mahasiswa yang menjadi kecanduan dalam bermain game. Akibat dari kecanduan game online banyak mahasiswa mengalami perubahan dalam hidupnya seperti melalaikan kewajibannya sebagai mahasiswa yaitu menjadi malas belajar, jarang masuk kelas dan sering tidur didalam kelas hal ini karena disebabkan mereka terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game online. Mahasiswa yang kecanduan game online lebih banyak mengurung diri di dalam kamar sehingga menyebabkan mereka sedikit bisa meluangkan waktunya untuk berkumpul dengan orang disekitarnya seperti bersama keluarga dan teman-temannya. Selain itu, mahasiswa yang kecanduan game online menjadi malas untuk melaksanakan perintah agama seperti beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kecanduan game online pada perubahan sikap sosial dan spiritual mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu kobservasi, dokumentasi dan penyebaran kuesioner. Responden dalam penelitian ini sebanyak 38 orang yang memenuhi 5 kriteria seorang yang kecanduan game online: *Salience* (kemenonjolan), *Mood modififation* (modifikasi suasana hati), *Tolerance* (toleransi), *Conflict* (konflik) dan *Relapse* (kambuh). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji linieritas dan uji hipotesis manova. Hasil pada penelitian ini yaitu kecanduan game online tidak memiliki pengaruh terhadap perubahan sikap sosial dan sikap spiritual mahasiswa Fakultas Kaguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Kata Kunci : Game Online, Sosial, Spiritual, Mahasiswa.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di era globalisasi sekarang ini telah perkembangan sangat pesat dan seolah-olah tidak berhenti menghasilkan produk teknologi yang sangat canggih. Berbagai macam produk teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan manusia diberbagai macam bidang seperti, bidang pendidikan, kesehatan, ilmu pengetahuan dan, sebagai hiburan (Said, 2023). Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) yang disertai dengan semakin kencangnya arus globalisasi dunia membawa dampak tersendiri bagi dunia (Mustari & Rahman, 2014: 277). Dengan adanya perkembangan iptek sangat berpengaruh terhadap perkembangan kehidupan manusia. Melalui perkembangan iptek dan jaringan internet yang canggih terciptalah sebuah permainan yang disebut dengan *game online*. *Game online* ini sendiri dimainkan melalui sebuah media elektronik seperti ponsel dan komputer yang disambungkan dengan jaringan internet. *Game online* dapat

dimainkan oleh banyak pemain melalui internet dan mempunyai berbagai macam jenis game mulai dari berbasis teks hingga yang berbasis grafik kompleks yang membentuk dunia virtual dan dimainkan oleh banyak pemain secara bersama-sama (Firdaus, Pebrianti, et al., 2018: 160).

Game online memberikan berbagai macam fasilitas yang dibutuhkan oleh para pemain serta dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat masyarakat untuk bermain *game online* sehingga dari tahun-ketahun jumlah orang yang bermain game semakin bertambah. Berdasarkan data yang ada setiap tahunnya jumlah pemain game terus mengalami peningkatan terutama dinegara Indonesia.

Laporan data dari *We Are Social*, Indonesia menjadi negara pemain *game online* urutan ketiga di dunia dengan jumlah pengguna *game online* sekitar 94,5 persen pengguna internet yang memainkan game online berusia 16-64 tahun per januari 2022. Sebanyak 68,1 persen pengguna internet menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online* (Dihni, 2022: 2). Dari data tersebut menunjukkan bahwa banyak

masyarakat yang bermain *game* dan tidak sedikit dari mereka mengalami kecanduan bermain *game online*.

Seseorang yang kecanduan *game online* banyak mengorbankan banyak waktu hanya untuk bermain *game*. Hal ini membuat seorang yang kecanduan *game online* sedikit bisa meluangkan waktu untuk berkumpul bersama keluarga, melakukan hobi, belajar dan, tidur. Tidak sedikit dari mereka yang kecanduan *game online* berasal dari kalangan remaja dan mahasiswa. Mahasiswa pada umumnya berasal dari luar daerah dan berdomisili di sekitar kampus rentan terhadap bahaya kecanduan *game online*, ditambah dengan jauhnya mahasiswa dari pengawasan keluarga, mahasiswa yang sudah masuk pada masa remaja akhir lebih mendapat kebebasan dalam menentukan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari (Yarti, 2020:4). Karena kebebasan mereka dalam beraktivitas membuat mahasiswa banyak mengisi waktu luang dengan bermain *game* sehingga mahasiswa yang kecanduan *game* cenderung bersikap anti sosial. Kemudahan yang didapat melalui teknologi yang tidak dibarengi oleh sikap mental dan kesadaran akan pentingnya

membangun cara berfikir, cara sikap dan cara tindak yang baik berdampak buruk pada perilaku mahasiswa dilingkungan kampus (Sumardi, Risprawati, Ismail, 2017: 315).

Maraknya *game online* dikalangan mahasiswa ini tidak hanya berdampak pada sikap sosial namun juga berdampak pada sikap spiritual mahasiswa. Perkembangan *game online* yang semakin pesat mengakibatkan menurunnya aktivitas keagamaan pada mahasiswa. Akibatnya mahasiswa melalaikan urusan agama. Salah satunya meninggalkan kewajiban untuk selalu beribadah kepada Tuhan Yang Maha Esa. Mahasiswa adalah pembawa perubahan bagi bangsa mereka adalah generasi penerus bangsa yang menentukan masa depan bangsa. Mahasiswa harus memiliki jiwa sosial yang tinggi sehingga bermanfaat bagi orang-orang sekitar dan tentunya yaitu kepada masyarakat. Tidak hanya dari jiwa sosial yang tinggi mahasiswa pun harus memiliki tingkat spiritual yang tinggi yaitu dengan selalu taat beragama kepada Tuhan Yang Maha Esa. Mahasiswa yang selalu hidup berpedoman pada agama akan menghasilkan mahasiswa dengan

perilaku dan sikap yang baik di lingkungan masyarakat. Mahasiswa selain menjadi kaum cerdas pandai juga merupakan generasi calon pemimpin bangsa. Selain itu, yang lebih penting lagi adalah mereka menjadi agen dan transformator perubahan sehingga mereka sangat vital posisinya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dipondok mereka lah masa depan dan keberlangsungan bangsa dan negara diletakkan (Sumardi, 2022:276). Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram, game online sekarang ini sangat populer dikalangan mahasiswa. Yang awalnya mahasiswa ingin coba-coba mengikuti teman di sekitarnya hingga menjadi suatu kebiasaan yang sulit dilepaskan oleh mahasiswa, dari kebiasaan bermain *game online* secara terus-menerus tersebut mengakibatkan mahasiswa menjadi kecanduan pada *game online* akibat dari kecanduan. Beberapa dari mahasiswa FKIP Universitas Mataram yang bermain *game* mengalami kecanduan yang dapat dilihat dari kebiasaan mereka yang selalu bermain *game online* dimana

pun mereka berada terutama di lingkungan kampus, mahasiswa memanfaatkan *wifi* yang disediakan oleh kampus untuk bermain *game online*.

Tempat yang lebih banyak di tempati mahasiswa untuk *bermain game online* yaitu di kantin, berugak, bangku taman, dan kelas. Tidak jarang juga mahasiswa tetap bermain *game online* disela waktu akan di mulainya pembelajaran yaitu saat dimana pembelajaran belum dimulai karena dosen belum masuk kelas dan disela waktu mahasiswa semester akhir menunggu dosen untuk melakukan bimbingan skripsi, dengan alasan mereka bermain *game online* untuk melepas kejenuhan dan rasa bosan menunggu. Sehingga, dari permasalahan yang disebutkan, peneliti ingin mengkaji apakah kecanduan game online memiliki pengaruh terhadap perubahan sikap sosial dan sikap spiritual mahasiswa.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek

penelitian, misalnya perilaku, persepsi, dan tindakan secara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Kurniawansyah et.,al, 2022: 2384). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kausal. Menurut Sugiyono (2021:66) menjelaskan bahwa penelitian kausal adalah suatu pendekatan penelitian untuk mencari hubungan antara variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi).

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Output Test of Between-Subjects Effects

Source	F	Sig
Sikap Sosial	0,672	0,740
Sikap Spiritual	1,202	0,333

Berdasarkan tabel diatas, pada sikap sosial memberikan nilai F sebesar 0,672 dengan taraf signifikan 0,740. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 atau $0,740 > 0,05$. Sehingga, keputusannya H_0 diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa

“Tidak Adanya Pengaruh Kecanduan *Game Online* Pada Perubahan Sikap Sosial Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram”.

1. Pengaruh Kecanduan *Game Online* Pada Perubahan Sikap Sosial Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Setiap manusia pada dasarnya akan mengalami sebuah perubahan dimana perubahan tersebut bisa berupa perubahan besar maupun kecil. Perubahan berupa fisik maupun mengenai nilai dan norma sosial, interaksi sosial dan sebagainya. Perubahan merupakan gejala umum yang lazim terjadi dan akan selalu terjadi dengan atau tanpa tesis baru atas pemanaan tesis sebelumnya (Zubair, Ismail & Alqadri, 2019: 3). Perubahan yang terjadi di masyarakat merupakan suatu gejala yang biasa terjadi (Putra, Rozak, Perdana & Maesharoh, 2019: 100). Perubahan sosial memiliki beberapa karakteristik yaitu menurut Cahyono (2016) membagi beberapa karakteristik

perubahan sosial yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh unsur-unsur kebudayaan material terhadap unsur immaterial.
2. Modifikasi yang terjadi pada fungsi dan struktur masyarakat.
3. Suatu macam cara yang telah diterima di masyarakat karena perubahan kondisi geografis, material kebudayaan, ideology atau karena adanya penemuan baru dimasyarakat.
4. Perubahan-perubahan yang terjadi pada bentuk kehidupan masyarakat.
5. Segala bentuk perubahan pada Lembaga kemasyarakatan yang dapat mempengaruhi nilai-nilai sikap dan pola perilaku dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji manova tentang pengaruh kecanduan game online pada perubahan sikap sosial mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram menunjukan hasil yang

tidak signifikan yaitu diperoleh nilai sig sebesar $0,740 > 0,05$. Yang artinya bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak . sehingga, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh kecanduan game online pada perubahan sikap sosial mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Kecanduan game online tidak memiliki pengaruh terhadap perubahan sikap sosial mahasiswa karena mahasiswa tetap melakukan interaksi dengan orang sekitar akan tetapi lingkup interaksi sosialnya hanya kecil atau sempit yaitu mereka hanya berinteraksi dengan anggota keluarga dan beberapa teman saja. Selain itu, didalam game online terdapat kegiatan berinteraksi dengan teman satu team dalam game online hanya saja mereka akan melakukan interaksi secara online. Mahasiswa yang bermain game online cenderung memiliki teman yang latar belakang sama-sama bermain game online. Hal ini dapat disimpulkan bahwa mahasiswa yang kecanduan game online tetap melakukan

interaksi sosial namun mereka lebih mementingkan bermain game online daripada menghabiskan waktu diluar dengan berinteraksi dengan orang baru atau orang sekitar yang tidak satu pemahaman dengan mahasiswa tersebut.

2. Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Perubahan Sikap Spiritual Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Sikap spiritual merupakan perwujudan dari pengalaman dan penghayatan seseorang terhadap agama dan agama menyangkut persoalan batin seseorang, karenanya persoalan sikap spiritual tak dapat dipisahkan dari kadar ketaatan seseorang terhadap agamanya (Rahmi Musaddas, 2016:110). Sikap dan perilaku keagamaan sebagai pernyataan dari kehidupan keagamaan yang dapat diamati yang menggambarkan fenomena menarik. Disatu sisi menggambarkan kesadaran beragama dikalangan mahasiswa yang semakin meningkat, namun pada sisi lain menimbulkan perbedaan sikap dan pola-pola

perilaku beragama di kalangan mahasiswa memerlukan suatu proses yang panjang dan banyak faktor yang mempengaruhinya. Sikap dan perilaku tersebut tumbuh dan berkembang seiring bertambahnya usia dan semakin luasnya pergaulan (Mami Hajaroh, 1998:20).

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji manova tentang pengaruh kecanduan game online pada perubahan sikap spiritual mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram menunjkn hasil yang tidak signifikan yaitu diperoleh nilai sig sebesar $0,333 > 0,05$. Yang artinya bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak . sehingga, dapat disimpulkan bahwa tidak adanya pengaruh kecanduan game online pada perubahan sikap spiritual mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram.

Berdasarkan koesioner yang ada menunjukkan bahwa mahasiswa tetap melakukan kegiatan keagamaan hanya saja mereka lebih mengutamakan bermain game online seperti mereka selalu

melaksanakan sholat hanya saja yang didahulukan yaitu bermain game online sehingga mereka menjalankan sholat tidak tepat waktu bahkan lupa akan waktu sholat yang berakibat sholat mereka banyak yang bolong. Begitupula dengan keikutsertaan dalam kegiatan hari besar keagamaan mereka tetap ikut menjalani hanya saja disela-sela kegiatan tersebut mahasiswa mampu menyempatkan diri untuk bermain game online. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kecendrungan bermain game online dapat mengurangi kualitas dalam beragama. Hal ini ditunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa lebih mementingkan meneruskan bermain game online daripada melaksanakan ibadahnya.

E. KESIMPULAN

Setelah melakukan hasil penelitian serta uji manova yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh kecanduan *game online* pada perubahan sikap sosial mahasiswa Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram menunjukkan hasil dengan nilai sig $0,740 > 0,5$ sehingga dikatakan tidak signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka, tidak ada pengaruh kecanduan *game online* pada perubahan sikap sosial mahasiswa Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas mataram.

2. Pengaruh kecanduan *game online* pada perubahan sikap spriritual mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mataram menunjukkan hasil dengan nilai sig $0,333 > 0,5$ sehingga dikatakan tidak signifikan artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Maka, tidak ada pengaruh kecanduan *game online* pada perubahan sikap spriritual mahasiswa Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas mataram.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Mustari, M & Rahman, T. M. (2014). Manajemen Pendidikan. Jakarta: Raja Grafiika Persada.

Sugiyono. (2021), Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Artikel in Press :

Dihni, Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga di Dunia. *Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id>. Pada tanggal 10 Mei.*

Jurnal :

Alqadri, B., Kurniawansyah, E., & Fauzan, A. (2021). Habituaasi Nilai-nilai Karakter Sebagai Perilaku Anti Korupsi Pada Masyarakat Kajang. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*. Vol, No.1.

Cahyono, R. A. (2016). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia. *Jurnal Publiciana*. Vol. 9, No. 1.

Firdaus, Y, Pebrianti, Y., & Andriyani, T. (2018). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online. *Jurnal Riset Terapan Akuntansi*. Vol. 2, No.2.

Hajaroh, M. (1998). Sikap dan Perilaku Keagamaan Mahasiswa Islam di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*. Vol. 1. No. 1.

Kurniawansyah, E., Dahlan & Yuliatin. (2022). Persepsi Mahasiswa Program Studi PPKn FKIP Universitas Mataram Terhadap Pembelajaran Daring Pada Mata Kuliah Sistem Politik

dan Pemerintahan Indonesia di Masa New Normal. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. Vol. 7, No. 4, Hal. 2384.

Musaddas, R. (2016). Kontribusi Pendidikan Agama Islam Terhadap Perubahan Sikap Keagamaan Mahasiswa di STIK Bina Husada Palembang. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 5. No.1.

Putra, F. F., Rozak, A., Perdana, G. V & Maesharoh, I. (2019). Dampak Game Online terhadap perilaku Sosial Mahasiswa Telkom University. *Jurnal Politikom Indonesia*. Vol. 4. No. 2.

Said, A. (2023). "Dampak Psikologis dan Spiritual pada Santri Abdi Ndalem yang Mengalami Kecanduan Game Online". UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri.

Sumardi, L. (2022). Ideologi Pancasila Dalam Perspektif Mahasiswa : Studi di Mataram, Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*. Vol. 10, No. 2, Hal. 276.

Sumardi, L., Rispawati & Ismail, M. (2017) Dampak Teknologi Informasi Terhadap Pembelajaran. *Jurnal El-Hikam*. Vol. X. No. 2.

Yarti, R., (2021). Hubungan Sosial MahasiswaKecanduan Game Online di IAIN Batusangkar. Institut Agama Islam Negeri Batusangkar.

Zubair, M., Ismail, M & Alqadri, B.
(2019). Rekontruksi Nilai Pancasila
dengan Pendekatan Local Wisdom
Masyarakat Sasak Sebagai Upaya
Penyelamatan Identitas Nasional
Melalui Mata Kuliah
Kewarganegaraan di Universitas
Mataram. *Jurnal Ilmiah Pena*.
Vol.1. No. 2.