

## Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar

M. Ichsan Nawawi<sup>1</sup>, Hikmawati Pathuddin<sup>2</sup>, Nabila Syukri<sup>3</sup>, Alfidayanti<sup>4</sup>, Sartika Poppysari Saputri<sup>5</sup>, Muhammad Ramdani<sup>6</sup>, Muhammad Jun<sup>7</sup>, Ismail Marsuki<sup>8</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> UIN Alauddin Makassar, Makassar, 92118, Indonesia

\*email: [ichsan.nawawi@uin-alauddin.ac.id](mailto:ichsan.nawawi@uin-alauddin.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *game mobile legends* terhadap minat belajar mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif korelasional, dimana populasi yang diambil yaitu mahasiswa/i aktif Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang bermain *game mobile legend*. Untuk menentukan sampel digunakan teknik *quota sampling* dengan menentukan porsi sebanyak 10 orang tiap jurusan di Fakultas Sains dan Teknologi. Pengambilan data melalui *google form* kemudian data diolah dengan aplikasi SPSS. *Game mobile legend* merupakan salah satu dari 5 besar *game* MOBA yang dimainkan paling banyak di pasar android dan banyak digemari oleh kaum pelajar tidak lain ialah mahasiswa/i. Variabel *game mobile legends* terdiri atas tiga indikator yaitu: terpaan media, motivasi bermain, dan perilaku imitasi. Dari hasil analisis yang dilakukan dengan uji hipotesis diperoleh nilai F hitung  $3,620 > F$  tabel 2,71 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Terpaan Media ( $X_1$ ), Motivasi Bermain ( $X_2$ ) dan Perilaku Imitasi ( $X_3$ ) secara simultan terhadap Minat Belajar ( $Y$ ). Nilai  $R^2$  (*R Square*) sebesar 0,112 artinya pengaruh variabel *Game Mobile Legend* terhadap Minat Belajar sebesar 11,2% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak dikaji pada penelitian ini. Dari temuan penelitian ini, disarankan kepada dosen dan mahasiswa agar menjadikan *game* sebagai sarana media pembelajaran agar menumbuhkan kreativitas dan pembelajaran yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** Minat belajar, *mobile legends*, motivasi bermain, perilaku imitasi, terpaan media.

### Abstract

*This study aims to determine the effect of mobile legends games on student interest in the Faculty of Science and Technology UIN Alauddin Makassar. The research method used is a correlational quantitative approach, where the population taken is active students of the Faculty of Science and Technology UIN Alauddin Makassar who play mobile legend games. To determine the sample used quota sampling technique by determining the portion of 10 people in each department in the Faculty of Science and Technology. Data retrieval via google form then the data is processed with the SPSS application. Mobile legend game is one of the top 5 MOBA games*

*that are played the most on the android market and are much favored by students, none other than university students. The mobile legends game variable consists of three indicators, namely: media exposure, motivation to play, and imitation behavior. From the results of the analysis carried out by hypothesis testing, the calculated F value is  $3.620 > F$  table 2.71 so it can be concluded that there is an effect of Media Exposure (X1), Play Motivation (X2) and Imitation Behavior (X3) simultaneously on Learning Interest (Y). The value of R2 (R Square) of 0.112 means that the influence of the Mobile Legend Game variable on learning interest is 11.2% while the rest is influenced by other factors not examined in this study. From the findings of this study, it is suggested to lecturers and students to make games as a means of learning media in order to foster creativity and fun learning.*

**Keywords:** *Interest in learning, mobile legends, motivation to play, imitation behavior, media exposure.*

## **Pendahuluan**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi modern ini membuat semua orang dapat memperoleh informasi dengan mudah, murah dan cepat. Hal ini ditandai dengan munculnya *smartphone* (ponsel cerdas) yang didalamnya dapat mengampuh banyak aspek kehidupan seperti pendidikan, hiburan, ekonomi, dan sebagainya. Perkembangan teknologi ini juga diiringi dengan kemajuan internet sehingga *smartphone* dan jaringan internet adalah dua hal yang saling mendukung dan populer zaman sekarang ini. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dari penggunaan *smartphone* dengan jaringan internet ialah untuk kebutuhan pendidikan dimana internet menjadi sumber yang mudah dijangkau untuk memenuhi kewajiban belajar yang dapat dimanfaatkan oleh pelajar. Namun tidak bisa dipungkiri kebanyakan pengguna teknologi juga memanfaatkan jaringan untuk bermain *game online* (Handayani, 2018).

*Game online* merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau *smartphone* jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. *Game online* ini kemudian menjadi suatu hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk mahasiswa/i. Bermain *game online* adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dapat memberi manfaat juga membawa petaka. Manfaat yang mungkin didapatkan dari *game online* seperti sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosa kata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik. Namun bermain *game online* secara berlebihan akan membawa dampak negatif seperti kecanduan yang akan mengakibatkan pengguna bermalasan untuk melakukan aktivitas yang memiliki prioritas utama (Anhar, 2014). Bukan hanya itu, akan tetapi juga proses interkasi di dunia nyata semakin minim (Mawalia, 2020).

Beberapa genre yang terdapat pada *game online* seperti perang, petulangan, olahraga, *puzzle*, MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dari berbagai macam tersebut, *game* dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini. *Game* yang akan dimainkan oleh dua orang atau lebih sekaligus pada saat yang sama dan akan bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Salah satu *game* bergenre

MOBA yang sedang marak (*booming*) di masyarakat khususnya kalangan mahasiswa/i adalah *game Mobile Legend*. *Mobile Legend* adalah salah satu dari 5 besar *game* MOBA yang paling banyak dimainkan di pasar android (Soukotta, 2016).

*Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* adalah sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis *Mobile Legend* ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini *game* besutan Moonton ini berhasil menjadi salah satu *game* terpopuler di ASEAN. *Game* ini berasal dari China yang ditandai dengan kemenangan tim EVOS SPORT dari Indonesia pada turnamen tingkat Internasional yang diselenggarakan pada 11-17 November 2019 di Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia. *Game* ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. *Game Mobile Legend* sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri sendiri, agar tidak berakibat berlebihan apalagi jika pemain yang sudah kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik (Sudahrto, 2018).

Kecanduan *game online* adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang disebabkan problematika internet. *Game online* yang merupakan bagian dari teknologi internet yang banyak dikunjungi bahkan sangat diminati dapat menyebabkan kecanduan yang intens (Ulfa, 2017). Tak lain dengan *Game Online Mobile Legends* yang dapat membuat kecanduan bagi pengguna dikarenakan *game* tersebut mempertunjukkan keseruan dan rasa penasaran yang dalam bagi pemainnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 87 perempuan dan 288 laki-laki yang bermain *Mobile Legends*. Dari penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa terdapat 231 peserta yang bermain selama 3 jam/hari, 113 peserta yang bermain selama 3 sampai 5 jam/hari dan 31 peserta yang bermain lebih dari 5 jam/hari. (Safitri & Siregar, 2019).

*Game Mobile Legends* juga marak di kalangan mahasiswa/i. Mereka kerap menghabiskan waktunya dengan *gadget* kesayangannya untuk bermain *game online* tersebut yang dapat menimbulkan kerugian. Bahkan keseharian dimanapun dan kemanapun disertai dengan main *game Mobile Legends* seperti di kelas, kantin, ataupun di tempat tinggal mereka (kos). Akibatnya, sering terjadi penyelewengan terhadap perilaku mahasiswa/i. Hal ini berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Fahmi (2019) mengenai pengaruh *game Mobile Legends* pada aspek disiplin mahasiswa/i yang diperoleh dampak positif ataupun negatif. Dimana pengaruh negatif dari bermain *game online* berlebihan adalah mahasiswa/i kurang memiliki karakter, dalam hal ini disiplin yang kurang baik dalam perkuliahan disebabkan kecanduan *game online* tersebut.

Selain berpengaruh terhadap karakter kedisiplinan, *game online Mobile Legends* juga dapat berpengaruh terhadap sikap dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian Nada et al., (2019) mengenai pengaruh *Mobile Legends* terhadap sikap belajar siswa dengan tempat penelitian di SMAN 1 Taman Sidoarjo, diperoleh nilai korelasi sebesar 0,401, dengan mengambil kesimpulan *game Mobile Legends* berpengaruh terhadap sikap belajar di SMAN 1 Taman Sidoarjo. Adapun terkait motivasi belajar, Indrianto (2018) dalam penelitian yang dilakukan diperoleh pengaruh *game online Mobile Legends* terhadap motivasi belajar siswa sebesar 59,5% yang artinya berpengaruh pada tingkat sedang.

Berpacu pada pendidikan, hal yang paling *urgent* untuk dibahas ialah minat belajar dari peserta didik, dengan minat yang tinggi maka pelajar akan dengan mudah

mencapai tujuan, salah satunya prestasi belajar. Adapun minat yang dimaksud dapat mengandung unsur kecenderungan, perasaan senang atau keinginan yang kuat (P, 2019). *Game online Mobile Legends* memiliki kaitan yang erat dengan minat belajar karena kebanyakan pelajar sekarang lebih cenderung ke *game online* daripada belajar yang dianggap membosankan (Rahima & Ramdhan, 2018). Sesuai dengan hasil observasi yang peneliti peroleh, kebanyakan dari kalangan Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UINAM merupakan pemain *game online Mobile Legends* yang secara tidak langsung dapat mempengaruhi minat belajar mereka karena condong bermain *game* dibandingkan fokus kuliah. Berdasarkan hal tersebut, pertanyaan penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap minat belajar mahasiswa/i FST UINAM? Kontribusi dari penelitian ini ialah diharapkan menjadi referensi bagi mahasiswa dan dosen, agar menjadikan *game* sebagai salah satu sarana pembelajaran, baik itu berupa model, metode ataupun teknik pembelajaran yang efisien dan menyenangkan.

### Metode Penelitian

Penelitian dengan judul “Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar” menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional. Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa/i aktif Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar yang bermain *game Mobile Legends*. Menurut hasil survey, ditemukan sejumlah pemain *game Mobile Legends* yang tersebar di seluruh jurusan di Fakultas Sains dan Teknologi UINAM. Pengambilan sampel menggunakan teknik *non probability sampling* yaitu *quota sampling* yang merupakan teknik sampling dengan berdasarkan karakteristik tertentu dan juga telah ditentukan jumlah kuota yang akan digunakan terlebih dahulu. Responden pada penelitian ini yaitu 10 mahasiswa/i per jurusan yang terdiri dari 9 jurusan. Jadi total sampel pada penelitian ini adalah 90 orang penelitian ini menggunakan metode regresi linear sederhana dan regresi linear berganda. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu pengisian kuesioner melalui *google form*. Adapun variabel pada penelitian ini adalah Terpaan Media ( $X_1$ ), Motivasi Bermain ( $X_2$ ), Perilaku Imitasi ( $X_3$ ), dan Minat Belajar ( $Y$ ).

Terpaan media menurut Knobloch-Westerwick (2015) ialah penggunaan media dari banyaknya waktu yang digunakan, konsumsi media, dan berbagai hubungan antara pengguna media dengan isi media yang dikonsumsi. Sedangkan motivasi bermain menurut Rachmawati (2015) adalah dorongan untuk terus bermain *game* dengan memiliki tujuan spesifik seperti kebutuhan prestasi, sosial, dan *immersion*. Selanjutnya, perilaku imitasi merupakan sikap yang mengagumi terhadap imitasi sehingga menjadikan *game online* tersebut sesuatu yang diprioritaskan (Swastirena, 2018).

Analisis yang digunakan yaitu regresi linear sederhana yaitu analisis antara variabel terpaan media terhadap minat belajar, variabel motivasi bermain terhadap minat belajar, dan variabel perilaku imitasi terhadap minat belajar dan regresi linear berganda, menganalisis secara bersamaan ketiga indikator tersebut terhadap minat belajar.

### Pembahasan

Tujuan utama dari analisis data ini adalah mengetahui pengaruh *game Mobile Legends* terhadap minat belajar mahasiswa/i aktif FST UIN Alauddin Makassar.

### Uji Regresi Linear Sederhana

Tahapan analisis dimulai dengan uji regresi linear sederhana yang berfungsi untuk menaksir pengaruh nilai variabel dependen terhadap nilai variabel independen. Adapun persamaan regresi linear sebagai berikut :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon$$

### Variabel Pengaruh Terpaan Media ( $X_1$ ) terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i (Y)

Tabel 1. Ringkasan Model

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	Standar Error
1	0,292	0,085	0,075	0,03680

a. Predictors: (Constant), Terpaan Media

Tabel 2. Koefisien

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
Constant	0,308	0,019		16,457	0
Terpaan Media	-0,036	0,012	-0,292	-2,866	0,005

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Pada Tabel 1 diperoleh nilai R Square sebesar 0,085 yang artinya pengaruh Terpaan Media ( $X_1$ ) terhadap Minat Belajar (Y) adalah sebesar 8,5%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Pada Tabel 2 bahwa variabel Terpaan Media ( $X_1$ ) memiliki Sig hitung pada tabel koefisien sebesar 0,005. Nilai tersebut lebih kecil dari Sig yang ditentukan yakni sebesar 0,05 yang artinya variabel Terpaan Media memiliki pengaruh yang nyata (signifikan) terhadap variabel Minat Belajar Mahasiswa/i. Pada kolom B baris constant ( $\beta_0$ ) diperoleh nilai 0,308, sedang nilai Terpaan Media ( $\beta_1$ ) adalah -0,036 sehingga persamaan dapat ditulis :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon$$

$$Y = 0,308 - 0,036X$$

Koefisien  $\beta_1$  dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Karena koefisien regresi  $X_1$  sebesar -0,036 (berlawanan arah) menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai Terpaan Media, maka nilai Minat belajar berkurang sebesar 0,036.

### Variabel Pengaruh Motivasi Bermain ( $X_2$ ) terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i (Y)

Table 3. Ringkasan Model

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	Standar Error
1	0,227	0,052	0,041	0,03747

a. Predictors: (Constant), Motivasi Bermain

Tabel 4. Koefisien

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
Constant	0,298	0,020		14,863	0
Motivasi Belajar	-0,071	0,032	0,227	-2,188	0,031

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Pada Tabel 3 diperoleh nilai R Square sebesar 0,052 yang artinya pengaruh Motivasi Bermain ( $X_2$ ) terhadap Minat Belajar (Y) adalah sebesar 5,2%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Pada Tabel 4 bahwa variabel Motivasi Bermain ( $X_2$ ) memiliki Sig hitung pada tabel koefisien sebesar 0,031. Nilai tersebut lebih kecil dari Sig yang ditentukan yakni sebesar 0,05 yang artinya variabel Motivasi Bermain memiliki pengaruh yang nyata (signifikan) terhadap variabel Minat Belajar Mahasiswa/i. Pada kolom B baris constant ( $\beta_0$ ) diperoleh nilai 0,298, sedang nilai Motivasi Bermain ( $\beta_1$ ) adalah -0,071 sehingga persamaan dapat ditulis :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon$$

$$Y = 0,298 - 0,071X$$

Koefisien  $\beta_1$  dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Karena koefisien regresi  $X_2$  sebesar -0,071 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai Motivasi Bermain, maka nilai Minat belajar berkurang sebesar 0,071.

#### Variabel Pengaruh Perilaku Imitasi ( $X_3$ ) terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i (Y)

Tabel 5. Ringkasan Model

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	Standar Error
1	0,178	0,032	0,021	0,03786

a. Predictors: (Constant), Perilaku Imitasi

Tabel 6. Koefisien

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
Constant	0,285	0,018		16,043	0
Perilaku imitasi	-0,065	0,038	-0,178	-1,699	0,093

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Pada Tabel 5 diperoleh nilai R Square sebesar 0.032 yang artinya pengaruh Perilaku Imitasi ( $X_3$ ) terhadap Minat Belajar (Y) adalah sebesar 3,2%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Pada Tabel 6 bahwa variabel Perilaku Imitasi ( $X_3$ ) memiliki Sig hitung sebesar 0,093. Nilai tersebut lebih besar dari Sig yang ditentukan yakni sebesar 0,05 yang artinya variabel Perilaku Imitasi tidak memiliki pengaruh yang nyata (signifikan) terhadap variabel Minat Belajar Mahasiswa/i. Pada

kolom B baris constant ( $\beta_0$ ) diperoleh nilai 0,285, sedang nilai Perilaku Imitasi ( $\beta_1$ ) adalah -0,065 sehingga persamaan dapat ditulis :

$$Y = \beta_0 + \beta_1 X + \varepsilon$$

$$Y = 0,285 - 0,065X$$

Koefisien  $\beta_1$  dinamakan koefisien arah regresi dan menyatakan perubahan rata-rata variabel Y untuk setiap perubahan variabel X sebesar satu satuan. Karena koefisien regresi  $X_3$  sebesar -0,065 (berlawanan arah) menyatakan bahwa setiap penambahan 1 nilai Perilaku Imitasi, maka nilai Minat belajar berkurang sebesar 0,065.

### Uji Regresi Linear Berganda

Pengujian regresi linear berganda berfungsi untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh dua atau lebih variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Berdasarkan output pada SPSS diperoleh tabel berikut:

Tabel 7. Ringkasan Model

Model	R	R <sup>2</sup>	Adjusted R <sup>2</sup>	Standar Error
1	0,335	0,112	0,081	0,03668

a. Predictors: (Constant), Perilaku Imitasi, Motivasi Bermain, Terpaan Media

Tabel 8. Koefisien

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig
	B	Std. Error	Beta		
	Constant	0,285	0,020		
Terpaan Media	-0,084	0,035	-0,690	-2,408	0,018
Motivasi Bermain	0,003	0,004	0,149	0,731	0,467
Perilaku Imitasi	0,113	0,074	0,311	1,532	0,129

a. Dependent Variable: Minat Belajar

Tabel 9. ANOVA

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	0,015	3	0,005	3,620	0,016
Residual	0,116	86	0,001		
Total	0,130	89			

a. Dependent variable : Minat Belajar

Pada Tabel 7 nilai  $R^2 = 0,112$  menunjukkan pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y yaitu sebesar 0,112 yang berarti bahwa sumbangsi pengaruh variabel *Game Mobile Legends* yang terdiri dari Terpaan Media ( $X_1$ ), Motivasi Bermain ( $X_2$ ) dan Perilaku Imitasi ( $X_3$ ) secara simultan terhadap variabel terikat Minat Belajar Mahasiswa/i adalah sebesar 11,2% sedangkan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

Model persamaan regresi linear berganda dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$$Y = 0,285 - 0,084X_1 + 0,003X_2 + 0,113X_3 + \varepsilon$$

Nilai konstanta sebesar 0,285 menunjukkan pengaruh yang searah. Jika variabel independen meningkat maka variabel dependen juga mengalami peningkatan. Dari Tabel 8 dapat dilihat bahwa variabel Terpaan Media memiliki nilai koefisien regresi sebesar -0,084 dengan pengaruh negatif, menyatakan bahwa setiap penambahan satu nilai Terpaan Media, maka nilai Minat belajar berkurang sebesar 0,084.

Berdasarkan Tabel 8 diketahui nilai signifikansi variabel Terpaan Media lebih kecil dari probabilitas yaitu  $0,018 < 0,05$  dan nilai t-hitung lebih besar daripada t-tabel yaitu  $2,408 > 1,96$  sehingga Terpaan Media memiliki pengaruh yang signifikan terhadap Minat Belajar. Tanda negatif berarti pengaruh berkebalikan. Sedangkan pada variabel Motivasi Bermain ( $X_2$ ) diperoleh nilai signifikansi  $0,467 > 0,05$  maka tidak ada pengaruh signifikan antara Motivasi Bermain dengan Minat Belajar. Dan variabel Terpaan Media ( $X_3$ ) memiliki nilai signifikansi  $0,129 > 0,05$  maka tidak ada pula pengaruh signifikan antara Perilaku Imitasi terhadap Minat Belajar.

Pada Tabel 9 berfungsi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel X secara simultan (bersama-sama) dengan variabel Y. Diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,016 < 0,05$  dan nilai F hitung  $3,620 > F$  tabel 2,71 sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh  $X_1$ ,  $X_2$  dan  $X_3$  secara simultan terhadap variabel Y.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan, disimpulkan bahwa bermain *game Mobile Legends* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja akademik dan motivasi mahasiswa. Hasil penelitian yang dilakukan Richie et al., (2020) menekankan pentingnya faktor jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game mobile online* di rumah dan *game mobile online* yang biasa dimainkan di sekolah. Rendahnya kinerja siswa di bidang akademis mereka terkait dengan bermain *game mobile online*, dalam hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan, bahwa terdapat pengaruh terpaan media, motivasi bermain dan perilaku imitasi secara simultan terhadap variabel motivasi belajar.

## Kesimpulan

Setelah dianalisis dengan uji regresi sederhana diperoleh nilai Terpaan Media terhadap Minat Belajar sebesar 8,5% kemudian Motivasi bermain terhadap Minat Belajar sebesar 5,2% dan untuk Perilaku Imitasi terhadap Minat Belajar sebesar 3,2%. Pengujian juga dilakukan secara berganda untuk menguji apakah variabel Terpaan Media ( $X_1$ ), Motivasi Bermain ( $X_2$ ) dan Perilaku Imitasi ( $X_3$ ) secara parsial berpengaruh terhadap Minat Belajar (Y) dan hasilnya adalah yang memiliki pengaruh secara signifikan diantara ketiga variabel tersebut ialah variabel Terpaan Media. Adapun antara variabel *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar secara simultan memiliki pengaruh. Nilai  $R^2$  (R Square) sebesar 0,112 menjelaskan bahwa pengaruh variabel *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar sebesar 11,2%, sedangkan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh faktor lainnya yang tidak dikaji pada penelitian ini. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan menggunakan sampel yang lebih besar dengan menggunakan tambahan variabel yang diasumsikan berpengaruh terhadap minat belajar dan dapat menggunakan metode regresi logistik, analisis faktor, SEM maupun yang lainnya.

## Referensi

Anhar, R. (2014). Hubungan kecanduan game online dengan keterampilan sosial remaja di 4 game centre di kecamatan Klojen kota Malang. Undergraduate thesis,



- Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Fahmi, R. (2019). Pengaruh bermain game online mobile legends terhadap konten obrolan mahasiswa. Skripsi, Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Handayani, S. (1979). *Analisa pengaruh bermain game online terhadap minat belajar siswa*. 10(2), 1–6.
- Mawalia, K. Al. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49. <https://doi.org/10.20473/ijss.v12i2.22908>
- Nada, I. K. A. Q., Studi, P., Agama, P., Tarbiyah, F., Keguruan, D. A. N., Islam, U., & Sunan, N. (2019). *Pengaruh game online mobile legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN*.
- P, A. A. (2019). *Pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. III(36), 205–215.
- Rachmawati, P. (2015). *Pengaruh motivasi bermain game online mmorpg dan dukungan sosial terhadap adiksi game online pada remaja di tangerang*.
- Rahima, I. M., & Ramdhan, B. (2018). *Game online dan minat belajar biologi siswa SMA. 1*.
- Richie, J., Santos, N. D. L., Cornillez, E. E. C., & Carillo, V. D. (2020). Mobile games and academic performance of university students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(4), 720–726. <https://doi.org/10.35940/ijitee.a4788.029420>
- Safitri, R., & Siregar, R. S. R. H. (2019). Online game addiction among mobile legends's players. *International Research Journal of Advanced Engineering and Science*, 4(3), 313–325. <https://doi.org/10.1145/2967934.2968098>
- Soukotta, T. . (2016). *Pengaruh bermain game online terhadap motivasi belajar siswa kelas X dan XI SMK T & I Kristen Salatiga Skripsi*.
- Sudahrto, A. . (2018). *Fenomena game online mobile legends di kalangan mahasiswa*.
- Ulfa, M. (2017). *Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di Mabes game center jalan hr.subrantas kecamatan*. 4(1), 1–13.