

HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS PENGGUNAAN *GAME ONLINE* DENGAN KEMAMPUAN *PROBLEM SOLVING* PADA KOMUNITAS *ESPORTS*

Adam Rizky¹

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Tatik Meiyunitariningsih²

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Hetti Sari Ramadhani³

Fakultas Psikologi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Jl. Semolowaru No.45 Surabaya

Email: adamriz004@gmail.com

ABSTRACT

This study expects to decide the connection between the intensity of online games uses with problem solving abilities in the esports community. This study utilizes quantitative techniques to accomplish the examination goals. The examination subjects in this study were 51 understudies who were joined as a member from the Untag Esports UKM which were gotten utilizing the quota sampling strategy. The measuring tools utilizes the intensity of online games uses scale and problem solving ability scale. Data analysis utilizing Spearman-Brown correlation test. The consequences of data analysis show a correlation coefficient = 0.450 with a significance = 0.001 (<0.05), intending that there is a positive connection between the intensity of online game uses and problem solving ability in the esports community, so the higher the intensity of online game uses, the higher the power. as well as problem solving abilities in the esports community. So the hypothesis that there is a positive connection between the intensity of online games uses with problem solving abilities in the esports community is accepted.

Keywords: *Intensity of online game uses, problem solving ability, esports community*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan game online dengan kemampuan penuntasan masalah di komunitas esports. Penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif untuk mencapai tujuan pemeriksaan. Subjek pengujian dalam penelitian ini adalah 51 mahasiswa yang tergabung sebagai anggota dari UKM Esports Untag yang diperoleh dengan menggunakan strategi quota sampling. Alat ukur menggunakan skala intensitas penggunaan game online dan skala kemampuan penuntasan masalah. Analisis data menggunakan uji korelasi Spearman-Brown. Hasil analisis data menunjukkan koefisien korelasi = 0,450 dengan signifikansi = 0,001 (<0,05), artinya terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan game online dengan kemampuan penuntasan masalah pada komunitas esports, sehingga semakin tinggi intensitas penggunaan game online, semakin tinggi pula kemampuan penuntasan masalah di komunitas esports.

Maka hipotesis bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan game online dengan kemampuan penuntasan masalah pada komunitas esports diterima.

Kata Kunci: Intensitas penggunaan *game online*, kemampuan *problem solving*, komunitas *esports*

Pendahuluan

Permainan atau games adalah aktivitas yang dapat menjadi pengalih dan mengisi waktu kosong atau penawar penat, permainan dapat dimainkan secara terpisah atau secara berkelompok. Seiring dengan perkembangan zaman, muncullah sejenis permainan yang disebut dengan permainan daring (*game online*), dimana permainan daring secara umum dapat dijangkau dan dijangkau ke seluruh penjuru dunia dengan memanfaatkan jaringan komputer. Seiring berjalannya waktu, permainan tidak hanya merupakan tindakan untuk mengisi waktu kosong atau sekedar bersenang-senang. Namun dengan berkembangnya zaman, permainan dapat dimanfaatkan sebagai arena pertandingan atau kompetisi, bahkan ada pertandingan-pertandingan yang telah diselenggarakan di tingkat dunia, latihan kompetisi permainan yang sekarang disebut *esports* atau *Electronic Sports*.

Di Indonesia perkembangan dari *game* sendiri terbilang pesat sejak tahun 90an, bahkan pertandingan game konsol Nintendo sendiri pernah di gelar pada tahun 1989 di THR Surabaya, Jawa Timur. Setelah memasuki era internet, *game online* semacam *Ayo Dance*, *Counter-Strike*, *Point Blank*, dsb pun ikut diadakan. Kemajuan dari bidang *esports* di Indonesia juga terbilang baik, Indonesia mulai turut serta dalam olimpiade antar negara asia tenggara *SEA Games* sejak 2019 silam. Dikutip dari kompas.com (2021) *esports* adalah suatu cabang olahraga yang menggunakan *game* sebagai bidang kompetitifnya. Dalam *esports* akan terdiri dari tim yang bertanding dengan memainkan *game* pada tingkat profesional untuk memenangkan turnamen. *Game* yang dimainkan dalam *esports* pun bermacam seperti, *MOBA*, *FPS*, *Battle Royale*, *Card Battle*, *Fighting*, dsb.

Sebagai upaya dalam mengikuti perkembangan zaman, Indonesia pun turut serta dalam memajukan cabang olah raga *esports*, saat ini *esports* memiliki banyak peminat sehingga banyak komunitas-komunitas *esports* yang terbentuk. Dikutip dari games.grid.id (2022) umumnya, komunitas *esports* yang berada di Indonesia, paling besar didominasi oleh warga ibu kota Jakarta, lalu diikuti oleh Surabaya dan Medan, dengan kisaran umur 26-37 Tahun.

Pada setiap *game* pasti akan ada kerja sama antar pemain untuk memecahkan permasalahan dalam hal strategi bermain agar tujuan yang diinginkan yaitu kemenangan dapat tercapai. Dikutip dari bolasport.com (2018) Anna Surti selaku psikolog anak dan pendidikan menjelaskan, selain melatih *visual spatial ability*. manfaat lain dari *Esports*, yakni berupa melatih kemampuan *problem solving*. Hal ini pula disetujui oleh Aville mantan anggota EVOS Eports dikutip dari okezone.com (2021) untuk menjadi *professional player* memang dibutuhkan bermacam *skill*, antara lain berupa *problem solving*, *response time*, juga eksekusi.

Kemampuan *problem solving* serta *skill* pendukung lain yang dimiliki oleh pemain *esports* dapat dibuktikan dengan prestasi yang diraih. Di tahun ini, tepatnya pada *SEA Games 2021* yang di gelar di negara Vietnam. Dikutip dari bolasport.com (2022) Tim Indonesia berhasil membawa pulang dua medali emas dari *game Free Fire* dan *PUBG Mobile* beregu. Tidak hanya itu, Tim Indonesia juga membawa pulang tiga medali perak yang diraih dari *game Mobile Legends: Bang Bang*, *Free Fire*, dan *PUBG Mobile* Individu, serta satu medali perunggu dari *game Cross Fire*.

Masing-masing pemain *esports* tentunya memiliki upaya pemecahan masalah tersendiri dalam menyusun strategi untuk pencapaian tujuan saat menghadapi turnamen. Pemain *esports* dituntut untuk memiliki koordinasi *motoric skill*, kemampuan bekerja sama dengan tim, emosi yang baik, serta kemampuan *problem solving* dalam menyusun strategi pada *game* yang memadai agar pemain *esports* dapat meraih kesuksesan dalam turnamen. Dengan adanya kemampuan *problem solving* dalam menyusun strategi yang baik, para pemain akan dimudahkan saat menghadapi situasi-situasi sulit yang ditemui dikala mengikuti turnamen.

Hamalik (1994) menyatakan bahwa penuntasan masalah (*problem solving*) yakni sebuah proses mental dan intelektual dalam menjumpai masalah dan menuntaskannya berdasarkan data serta informasi yang akurat, sehingga didapatkan kesimpulan yang tepat dan cermat. Menurut Martinez (dalam Zubaidah, 2010) penuntasan masalah (*problem solving*) adalah suatu proses perubahan tujuan pada masa mendatang ketika tujuan dimasa lalu meragukan. Penuntasan masalah merupakan suatu proses perubahan yang mewujudkan adanya perbaikan dan digunakan ketika sesuatu hal tidak sanggup diselesaikan. Sedangkan Guven (2016) menjelaskan bahwa penuntasan masalah adalah proses ilmiah pada seseorang yang melintasi sebuah fase dari penafsiran masalah untuk kemudian menggali informasi yang diperlukan untuk menentukan solusi pemecahannya dan dievaluasi solusinya. Upaya sebagai meningkatkan kemampuan penuntasan masalah membutuhkan suatu media untuk mengembangkan pola pikir, seperti dengan memainkan *game online* (Kaph, 2015).

Permainan daring merupakan ragam permainan yang menggunakan akses jaringan internet dan dimainkan serta di jangkau oleh banyak orang menggunakan gawai. Bersumber pada penelitian yang dilakukan oleh Trismarindra (dalam Soebastian, 2010) mengungkapkan bahwa perkembangan permainan daring yang tergolong pesat disebabkan melambungnya jumlah pemain pada suatu permainan serta ragam model permainan. Melambungnya pemain permainan daring juga dikarenakan permainan daring bukan semata-mata sebagai media hiburan namun secara implisit diterima sebagai tempat untuk meningkatkan kemampuan kecepatan berpikir dan melatih otak dilaka memainkannya (Soebastian, 2010). karenanya permainan daring dapat merujuk sebagai media mengasah kemampuan penuntasan masalah (*problem solving*).

Dijelaskan oleh Rakhmat (2011) penuntasan masalah dipengaruhi oleh faktor-faktor situasional seperti tingkat kesulitan dalam masalah atau tingkat kepentingan dalam permasalahan dan faktor-faktor personal meliputi motivasi, kepercayaan dan sikap yang salah, kebiasaan, serta emosi. Sehingga penuntasan masalah sangat memungkinkan dapat terbentuk melalui kebiasaan dan pengulangan dari penggunaan media tertentu. Sehingga semakin terbiasa dan seringnya seseorang dalam menghadapi masalah, maka akan semakin mudah pula seseorang dalam menangani permasalahan.

Menurut Cowie (1994) Intensitas merupakan situasi serta kondisi disaat individu melangsungkan sebuah aktivitas secara repetitif serta memiliki frekuensi tertentu. Sedangkan intensitas penggunaan *game online* yaitu perilaku dengan frekuensi kuat dalam aktivitas penggunaan *game online*. Memainkan *game* mampu mengembangkan pembelajaran melalui visualisasi, eksperimentasi, serta kreativitas saat bermain sebab para pemain dapat memvisualisasikan serta dapat secara bebas bereksperimen di kala berada pada sistem *game* karenanya pemain dapat menstimulasi keterampilan belajar melalui *game* (Betz dalam Amory, 1999). Berdasarkan penjabaran yang telah diungkapkan, dapat diketahui bahwa tujuan dari penelitian ini yakni untuk menjabarkan hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasional. penelitian korelasional yakni suatu macam pendekatan dalam penelitian yang memiliki tujuan untuk menelusuri betapa bervariasinya satu atau lebih variabel lain, dengan berlandaskan koefisien kolerasi (Azwar, 2016). Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat atau tidaknya hubungan antara intensitas penggunaan *game online* dengan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*.

1. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang tergabung sebagai anggota UKM Untag *Esport* sebanyak 294 mahasiswa.
2. Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, atau sebagian kecil dari populasi yang diambil menggunakan prosedur tertentu sehingga mampu mewakili populasinya (Sugiyono, 2017). Teknik sampling dalam penelitian menggunakan metode *quota sampling*. Kriteria subjek dalam penelitian ini yaitu mahasiswa aktif Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang tergabung sebagai anggota UKM Untag *Esport* serta bersedia menjadi responden dengan bukti yaitu mengisi keterangan kesediaannya pada *google form*. Banyaknya sampel dalam penelitian ini ditentukan menggunakan rumus Slovin

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Gambar 1. Rumus Slovin

Yang mana:

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Batas Toleransi Kesalahan (*error tolerance*)

Pada penelitian ini ditetapkan N adalah 294 dan e adalah 10%. Sehingga minimal sampel yang diambil oleh peneliti adalah:

$$n = \frac{294}{1 + 294(0,1)^2}$$

$$n = \frac{294}{1 + 2,94}$$

$$n = \frac{294}{3,94}$$

$$n = 74,62 (75)$$

Maka hasil dari n adalah 74,62 sehingga minimal sampel yang dapat diambil yaitu sebesar 75 mahasiswa.

Setelah dilakukan penelitian selama 7 hari. Hanya didapati 54 responden yang mengisi *google form*, namun 3 responden diantaranya menyatakan tidak bersedia menjadi responden dalam penelitian. Sehingga terdapat 51 responden yang digunakan sebagai subjek penelitian.

Metode pengumpulan data pada penelitian menggunakan skala intensitas penggunaan *game online* dan skala kemampuan *problem solving*. Skala intensitas penggunaan *game online* berjumlah sebanyak 23 aitem valid dengan *Cronbach's Alpha* sebesar 0,878. Skala ini memiliki tujuan untuk mengukur frekuensi dan durasi yang dibutuhkan individu dalam akses penggunaan *Game Online*. Skala intensitas penggunaan *game online* disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek intensitas penggunaan *game online* menurut Horrigan (2002) yang terdiri dari dua aspek yakni meliputi frekuensi dan durasi. Skala kemampuan *problem solving* berjumlah sebanyak 38 aitem diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,943. Skala kemampuan *problem solving* memiliki tujuan untuk gambaran kemampuan *problem solving* pada individu. Skala kemampuan *problem solving* disusun sendiri oleh peneliti berdasarkan aspek-aspek kemampuan *problem solving* menurut Heppner (2004) yang terdiri dari empat aspek yakni meliputi keyakinan diri dalam menyelesaikan masalah (*Problem Solving Confidence*), gaya pendekatan atau penghindaran (*Approach-Avoidance Style*), dan kontrol pribadi (*Personal Control*)

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan yakni skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Pada skala *Likert* terdapat aitem yang memiliki sifat *favorable* (F) dan *unfavorable* (UF). Pada tiap aitem terdapat empat bentuk jawaban antara lain, Sangat Sesuai (SS), Sesuai (S), Tidak Sesuai (TS), dan Sangat Tidak Sesuai (STS) dengan pemberian skor yang bergerak dari nilai 1-4 tergantung dari sifat pernyataan apakah itu pernyataan *favorable* ataukah pernyataan *unfavorable*.

Pernyataan <i>Favorabel</i>	Skor Item	Pernyataan <i>Unfavorable</i>
Sangat Sesuai (SS)	4	Sangat Tidak Sesuai (STS)
Sesuai (S)	3	Tidak Sesuai (TS)
Tidak Sesuai (TS)	2	Sesuai (S)
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	Sangat Sesuai (SS)

Tabel 1. Skor Skala *Likert*

Hasil

Uji asumsi yang dilaksanakan dalam penelitian meliputi uji normalitas serta uji linearitas. Perolehan uji normalitas dengan menggunakan Teknik *Test of Normality Shapiro-Wilk* melalui IBM SPSS *statistic 26 for windows* diperoleh nilai *Normality Shapiro-Wilk* signifikansi $p=0,494$ ($p>0,05$). Menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Variabel	Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Keterangan
Kemampuan <i>Problem Solving</i>	0,979	51	0,494	Normal

Sumber: *Output IBM SPSS statistic 26 for windows*

Perolehan uji linearitas intensitas penggunaan *game online* (X) dengan kemampuan *problem solving* (Y) dalam penelitian menggunakan *Compare Means* melalui IBM SPSS *statistic 26 for windows* diperoleh nilai $\rho=0,042$ ($\rho < 0,05$). Dikarenakan nilai signifikansi kurang dari 0,05 sehingga dapat diartikan variabel tidak linear.

Variabel	F	Sig.	Keterangan
Intensitas Penggunaan <i>Game Online</i> -Kemampuan <i>Problem Solving</i>	2,507	0,042	Tidak Linear

Sumber: *Output IBM SPSS statistic 26 for windows*

Teknik analisis data pada penelitian yang digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan yakni menggunakan teknik analisis non parametrik uji kolerasi *spearman brown* untuk mengetahui hubungan dari kedua variabel yaitu variabel intensitas penggunaan *game online* dan variabel kemampuan *problem solving*. Analisis data dalam penelitian dilakukan melalui IBM SPSS *statistic 26 for windows*. Nilai koefisien korelasi berada pada rentang -1 hingga 1 yang akan menampakkan arah dari hubungan variabel, apakah terdapat hubungan positif atau hubungan negative pada kedua variabel. Dengan aturan yang berlaku bila didapati signifikansi ($<0,05$) maka dinyatakan signifikan, begitu juga sebaliknya bila didapati signifikansi ($>0,05$) maka dinyatakan tidak signifikan.

Penelitian ini dilaksanakan selama 7 hari dimulai pada hari senin hingga minggu pada tanggal 13 sampai 19 Juni 2022. Pengambilan data dilakukan dengan memberikan kuisioner melalui *google form* yang disalurkan oleh Ketua UKM Untag *Esport* kepada mahasiswa aktif Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang tergabung sebagai anggota UKM Untag *Esport* dengan jumlah 75 mahasiswa sebagai subjek penelitian. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, diperoleh hanya 54 responden yang mengisi kuisioner pada *google form*, namun 3 responden diantaranya menyatakan tidak bersedia menjadi responden dalam penelitian. Sehingga terdapat 51 responden yang digunakan sebagai subjek penelitian.

Pengujian hipotesis intensitas penggunaan *game online* dan kemampuan *problem solving* melalui teknik korelasi *spearman brown* dibantu dengan program IBM SPSS *statistic 26 for windows* dikarenakan data penelitian tidak memenuhi uji asumsi. Hasil dari uji hipotesis dapat dilihat pada tabel berikut:

<i>Correlation Coefficient</i>	Sig.	Keterangan
0,450	$\rho=0,001$	Signifikansi (<0,05)

Sumber: *Output IBM SPSS statistic 26 for windows*

Berdasarkan perolehan uji korelasi *spearman brown* didapatkan *correlation coefficient* =0,450 dengan nilai signifikansi $\rho=0.001$ (<0,05) maka dapat diartikan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara variabel intensitas penggunaan *game online* dan kemampuan *problem solving*. Yang mana jika semakin tinggi intensitas dalam penggunaan *game online* akan semakin tinggi pula kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*, bagitupun sebaliknya.

Pembahasan

Hasil pembuktian hipotesis melalui analisis korelasi *spearman brown* diartikan bahwa intensitas penggunaan *game online* memiliki korelasi positif yang signifikan dengan kemampuan *problem solving* sehingga hipotesis yang diajukan dapat diterima. Hasil penelitian yang membuktikan adanya hubungan positif yang signifikan, selaras dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh Yuniar (2017) menunjukkan hasil bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas bermain *game online* dengan *problem solving* pada mahasiswa yang membuktikan bahwa intensitas bermain *game online* memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* pada mahasiswa.

Diterimanya hipotesis dapat diartikan bahwa tinggi atau rendahnya intensitas penggunaan *game online* memiliki hubungan positif dengan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*. sehingga semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi pula kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*, begitupun sebaliknya, jika semakin rendah intensitas penggunaan *game online* maka akan semakin rendah pula kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports*.

Intensitas yang cenderung tinggi dalam penelitian dapat disebabkan karena tinggi nya frekuensi dan juga lama nya durasi yang diperlukan pemain *esports* dalam pengaksesan *game online*. Frekuensi merupakan tingkat seberapa sering seseorang dalam pengaksesan suatu media. Sebagai contoh, pemain *esports* dapat mengakses *game online* berapa kali dalam waktu satu minggu. Sedangkan durasi merupakan tingkat seberapa lama seseorang dalam pengaksesan suatu media. Sebagai conto, pemain *esports* dapat menghabiskan waktu berapa jam untuk mengakses *game online* dalam satu hari.

Yuniar & Nurwidawati (2013) menyatakan bahwa intensitas yakni tingkat kekerapan seseorang dalam melangsungkan kegiatan tertentu yang didasari perasaan senang pada kegiatan yang dilakukan. Sehingga pada dasarnya pemain *Untag Esport* telah memiliki ketertarikan dan kesenangan dalam memilih media *game online* sebagai aktivitas yang dilakukan dengan intensitas tinggi.

Selaras dengan pendapat Hurlock (1994) yang menyatakan bila intensitas adalah suatu kekuatan sikap serta identitas pada setiap orang yang berwujud hasrat untuk melakukan suatu hal secara sungguh-sungguh diukur dari waktu yang diperlukan pada sebuah aktivitas yang telah dipilih. UKM *Untag Esport* memiliki intensitas tinggi didasari oleh niatan dan kesungguhan dalam menggunakan *game online* sebagai media berlatihnya untuk mencapai kesuksesan dalam turnamen.

Berdasarkan penelitian Spires, dkk (2011) menunjukkan bahwa subjek yang mendapatkan intensitas yang lebih tinggi dalam game berbasis pembelajaran akan mengalami peningkatan belajar dan *problem solving* pada penugasan dalam game. Adapun hasil dari penelitian yang dilakukan pada UKM Untag *Esport* menunjukkan bahwa adanya intensitas yang tinggi dalam penggunaan *game online* dikarenakan latihan rutin yang dilakukan oleh pemain *esports* dalam persiapan turnamen akan meningkatkan kemampuan *problem solving* berupa keterampilan menyusun strategi pada *game*.

Sejalan dengan penelitian Sánchez, dkk (2008) menunjukkan subjek yang mendapatkan interaksi dengan *mobile games* dengan metodologi yang dirancang khusus memiliki dampak pada pengembangan keterampilan *problem solving* serta kemampuan komunikasi dan koordinasi dalam *game* yang diakses. Intensitas yang tinggi dalam berlatih menggunakan media *game online* pada UKM Untag *Esport* dilakukan agar pemain *esports* dapat mengembangkan berbagai keterampilan khususnya kemampuan *problem solving* sehingga pemain *esports* terampil dalam mengatur strategi dan menangani berbagai masalah yang muncul di dalam *game* saat turnamen agar kesuksesan dapat diarahih.

Para pemain Untag *Esport* akan merasa lebih termudahkan dan mahir dalam mengatur strategi-strategi jitu dengan rekan satu timnya dalam mengalahkan lawan dan menyelesaikan segala *problem* di dalam *game* yang muncul di ikuti dengan kontrol emosi yang baik, hal ini dikarenakan para pemain *esports* telah terbiasa menemui dan menghadapi masalah selama berlatih menggunakan media *game online*. Dapat diartikan tingginya intensitas terhadap berlatih dengan menggunakan *game online* sebagai media berlatihnya dapat meningkatkan kemampuan *problem solving* dalam menyusun strategi bermain pada komunitas *esports*. sehingga intensitas penggunaan *game online* memiliki peran dalam meningkatkan kemampuan *problem solving* dalam menyusun strategi pada komunitas *esports*.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka peneliti dapat menyatakan kesimpulan bahwa terdapat hubungan positif yang signifikan antara intensitas penggunaan *game online* dengan kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports* yang dapat diartikan bila semakin tinggi intensitas penggunaan *game online* maka akan semakin tinggi pula kemampuan *problem solving* pada komunitas *esports* begitupun sebaliknya. Sehingga hipotesis yang diajukan dalam penelitian diterima.

Berdasarkan hasil dari penelitian serta pembahasan yang telah diungkapkan, Adapun beberapa saran yang diberikan oleh peneliti yakni Bagi pemain *esports* diharapkan agar tetap bijak dalam mengakses media berupa *game online* dikarenakan meski terdapat manfaat dalam menyusun strategi, kerja sama tim, kontrol emosi, serta kemampuan *problem solving* dalam menyusun strategi, namun akan ada dampak lain yang merugikan bila pengaksesan *game online* berada di atas batas wajar. Lalu bagi anggota UKM Untag *Esport* diharapkan supaya terus mengembangkan *skill* dan keterampilan agar dapat membanggakan nama Untag Surabaya atas prestasi yang diraih, namun juga tidak melupakan kewajiban selayaknya mahasiswa yakni belajar dan mengumpulkan tugas dengan tepat waktu. Serta bagi peneliti selanjutnya diharap mampu memperluas subjek penelitian seperti contoh komunitas *esports* pada universitas ataupun di kota lain, selain itu peneliti selanjutnya juga diharap dapat mengembangkan alat ukur yang telah ada serta lebih membangun rasa inisiatif subjek dalam berpartisipasi saat pengambilan data agar hasil penelitian lebih maksimal.

Refrensi

- Amory, A., Naicker, K., Vincent, J., & Adams, C. (1999). *The use of computer games as an educational tool: identification of appropriate game types and game elements. British Journal of Educational Technology*, 30(4), 311-321.
- Azwar, S. (2016). *Motodologi Penelitian Edisi 1*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Cowie. (1994). *Advenced Learner's Dictionary 4th ed*. Britain: Oxford University Press.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Heppner, P.P. dkk. (2004). "Problem Solving Appraisal and Human Adjustment: A review of 20 years of research using the problem solving inventor". *The Counseling Psychologist*.
- Horrigan, J.B. (2002). *New Internet Users: What They Do Online, What They Don't and Implications for the Net's Future. Pew Internet and AmericanLife Project* pg. 1-27.
- Hurlock, E.B. (1995). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Alih Bahasa; Istiwidayanti & Soedjarwo, Edisi 5, Penerbit Erlangga, Jakarta*.
- Husein, M. (2022). *Esport SEA Games 2021 - Manajer Apresiasi Tim Indonesia 2 Sukses Rebut Emas*. <https://www.bolasport.com/read/313293244/esport-sea-games-2021-manajer-apresiasi-tim-indonesia-2-sukses-rebut-emas>
- Kapoh, G. F. (2015). *Perilaku Sosial Individu Pemain Game Online "Perfect World" Di Desa Sea Satu. HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Okezone. (2021). *Kunci Sukses Jadi Pro Player Ala Aville*. <https://techno.okezone.com/read/2021/03/22/16/2381845/kunci-sukses-jadi-pro-player-ala-aville>
- Ozturk, T. U. Ğ. B. A., & Guven, B. Ü. L. E. N. T. (2016). *Evaluating students' beliefs in problem solving process: A case study. Eurasia Journal of Mathematics Science and Technology Education*, 12(3).
- Pratama, A. S. (2018). *Pakar Kejiwaan Universitas Indonesia: eSports Miliki Banyak Manfaat bagi Anak dan Remaja*. <https://www.bolasport.com/read/311424618/pakar-kejiwaan-universitas-indonesia-esports-miliki-banyak-manfaat-bagi-anak-dan-remaja>
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi komunikasi*.
- Sánchez, J., & Salinas, A. (2008). *Science problem solving learning through mobile gaming. In Proceedings of the 12th international conference on Entertainment and media in the ubiquitous era* (pp. 49-53).
- Septiyani, A. (2022). *Fakta Unik Tentang Esports di Indonesia yang Harus Kamu Ketahui!*. <https://games.grid.id/read/153078247/fakta-unik-tentang-esports-di-indonesia-yang-harus-kamu-ketahui?page=all>
- Soebastian, C. O. (2010). *Dampak psikologis negatif kecanduan permainan online pada mahasiswa*.
- Spires, H. A. dkk. (2011). *Problem solving and game-based learning: Effects of middle grade students' hypothesis testing strategies on learning outcomes. Journal of Educational Computing*

Research, 44(4), 453-472.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Yuniar, G. S. & Nurwidawati, D. (2013). Hubungan antara Intensitas Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook dengan Pengungkapan Diri (*Self Disclosure*) pada siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 26 Surabaya. *Character*, 02, pp. 78-84

Yuniar, R. (2017). Hubungan Antara Intensitas Bermain *Game Online* Dengan *Problem Solving* Pada Mahasiswa.