

## Dampak Negatif Game Online Mobile Legends Terhadap Semangat Belajar Siswa Kelas 9 D SMPN 1 Pangkalan

Agus Fudholi <sup>a, 1\*</sup>, Ahmad Amzat <sup>a, 2</sup>, Rifky Arya Muhammad <sup>a, 3</sup>, Riswad Nugraha <sup>a, 4</sup>

<sup>a</sup> Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia

<sup>1</sup> pk21.rifkymuhammad@mhs.ubpkarawang.ac.id\*

\*korespondensi penulis

Informasi artikel

: ABSTRAK

Received: 26 Maret 2025;

Revised: 18 Maret 2025;

Accepted: 28 Maret 2025.

Kata kata kunci:

Mobile Legends;

Kecanduan Game;

Dampak Negatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak negatif permainan Mobile Legends terhadap semangat belajar siswa kelas 9D di SMPN 1 Pangkalan. Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini dengan teknik purposive sampling untuk memilih informan yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan bermain Mobile Legends berdampak signifikan terhadap perilaku dan rutinitas belajar siswa, termasuk penurunan prestasi akademik. Selain itu, ada paradoks nilai positif dan negatif game bahwa meskipun Mobile Legends memiliki unsur positif seperti kerja sama tim dan strategi, dalam praktiknya penggunaan yang tidak terkendali menyebabkan dampak negatif yang lebih dominan. Ini menunjukkan ambivalensi nilai dalam game digital yang harus diwaspadai. Peran penting orang tua dan guru dalam mengawasi dan membimbing siswa agar dapat mengelola waktu bermain dengan bijak. Dengan mengintegrasikan pengawasan orang tua dan bimbingan guru, kecanduan game dapat diminimalkan sehingga dampak negatif terhadap pendidikan siswa dapat ditekan. Intervensi aktif dari orang tua dan guru untuk mengelola waktu bermain siswa, sehingga dampak negatif dapat diminimalkan, dan potensi positif dari game dapat dimaksimalkan.

ABSTRACT

*Negative Impact of Mobile Legends Online Game on the Learning Spirit of Class 9 D Students of SMPN 1 Pangkalan. This research aims to analyze the negative impact of the Mobile Legends game on the learning enthusiasm of class 9D students at SMPN 1 Pangkalan. A qualitative approach was used in this study with a purposive sampling technique to select relevant informants. The results showed that addiction to playing Mobile Legends had a significant impact on students' learning behavior and routines, including a decrease in academic achievement. In addition, there is a paradox of positive and negative game values that although Mobile Legends has positive elements such as teamwork and strategy, in practice uncontrolled use causes more dominant negative impacts. This shows the ambivalence of values in digital games that must be controlled. The important role of parents and teachers in supervising and guiding students so that they can manage their playing time wisely. By integrating parental supervision and teacher guidance, game addiction can be minimized so that the negative impact on students' education can be suppressed. Active intervention from parents and teachers to manage students' playing time, so that negative impacts can be minimized, and the positive potential of the game can be maximized.*

Keywords:

Mobile Legends;

Gaming Addiction;

Negative Impact.

Copyright © 2025 (Agus Fudholi, dkk). All Right Reserved

How to Cite : Fudholi, A., Amzat, A., Muhammad, R. A., & Nugraha, R. (2025). Dampak Negatif Game Online Mobile Legends Terhadap Semangat Belajar Siswa Kelas 9 D SMPN 1 Pangkalan . *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(3), 100–107. <https://doi.org/10.56393/decive.v5i3.2906>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

## Pendahuluan

Menurut Esti Nurul Qhomariah et al., (2024), perkembangan teknologi yang pesat telah mengakibatkan peralihan besar dalam konsep perilaku serta pola hidup manusia. Perkembangan teknologi ini tidak hanya memengaruhi cara kita bekerja dan berkomunikasi, tetapi juga berpengaruh pada cara kita merasakan waktu luang dan hiburan kita. Salah satu dampak signifikan dari perkembangan teknologi adalah meningkatnya minat terhadap game online, yang telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan anak muda.

Game Online merupakan salah satu kemajuan internet yang cepat maju dan sangat disukai banyak orang karena permainan ini dapat dimainkan secara tim ataupun individu, selain itu permainan ini juga cukup di sambungkan ke suatu jaringan (Anggraeni & Info, 2017). Banyaknya penggemar Game Online mungkin disebabkan oleh semakin meningkatnya mutu dan kualitas Game Online yang tersedia saat ini. Bermain Game Online dapat memberikan efek negatif jika dilakukan secara besar, dan hal ini bisa menimbulkan kecanduan. Kecanduan adalah suatu perilaku yang tidak sehat dan berlangsung terus menerus yang sulit untuk dihentikan oleh orang yang terlibat (Syahril Ramadhan, & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Banyaknya penggemar Game Online dapat disebabkan oleh semakin meningkatnya mutu dan kualitas Game Online yang ada saat ini. Bermain Game Online dapat memiliki dampak buruk jika dilakukan secara berlebihan dan hal ini dapat menyebabkan ketergantungan. Ketergantungan adalah suatu perilaku yang tidak sehat dan terjadi secara tanpa henti yang tidak bisa dihentikan oleh individu yang terlibat. cukup banyak jenis yang ada pada permainan online seperti peperangan, petualangan, olahraga, teka-teki, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dari berbagai jenis tersebut, permainan dengan tipe MOBA adalah jenis yang paling digemari saat ini. Permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih secara bersamaan dan akan bertanding untuk merebut kemenangan. Salah satu permainan bertipe MOBA yang sedang populer (booming) di masyarakat khususnya di golongan pelajar adalah permainan Mobile Legends. Mobile Legends adalah salah satu dari lima besar permainan MOBA yang paling banyak dimainkan di pasar android. (Nawawi et al., 2021)

Game Online Mobile Legends adalah Game Online yang terkenal di golongan pelajar, khususnya pelajar laki-laki. Seringkali pelajar main game ini di sekolah bersama teman-temannya selama waktu jam istirahat di sekolah. Selain di sekolah, pelajar juga memainkan game ini di rumah, atau di tempat yang biasa mereka gunakan untuk berkumpul bersama teman-temannya. Secara umum, pelajar bertanding dengan teman-temannya untuk menjadi yang terhebat dalam game tersebut. Beberapa pertandingan yang terjadi adalah ingin mengalahkan teman, ingin menunjukkan rank (sebuah tingkatan dalam game) yang lebih tinggi dari teman-temannya, atau sekadar ingin mempertontonkan skin (atribut tambahan dalam game) yang dimiliki. Hasrat untuk permainan tersebut membuat pelajar terdorong untuk menjadi yang terbaik dalam Game Online Mobile Legends, yang pada gilirannya menyebabkan pelajar menjadi kecanduan dalam bermain Game Online Mobile Legends (Barseli, & Sriwahyuningsih, 2023; Gultom, 2024).

Game online Mobile Legends ini dapat dengan mudah didapatkan dan dimainkan menggunakan smartphone serta bisa dimainkan kapan saja oleh siapa saja. Tentu saja, permainan ini memiliki pengaruh bagi penggunaannya. (Sari & Afriansyah, 2022) ketersediaan permainan Mobile Legends yang mudah dijangkau, menyebabkan siswa sekolah lebih sering memainkan game itu. Dimana permainan Mobile Legends dalam konteks pendidikan khususnya di Sekolah Menengah Pertama memiliki efek positif serta efek negatif bagi para peserta didik yang memainkannya. Permainan Mobile Legends bisa menjadi pengalaman positif jika dimainkan dengan bijaksana. Game ini berisikan nilai-nilai karakter kolaborasi antara para pemainnya. Dalam arena pendidikan, kolaborasi sangat diperlukan dalam setiap proses pembelajaran.

Kecanduan permainan online adalah salah satu jenis kecanduan yang lahir dari masalah yang berhubungan dengan internet. Permainan daring, yang merupakan bagian penting dari teknologi internet

dan sangat digemari oleh banyak orang, dapat memicu kecanduan yang parah. Salah satu contohnya adalah permainan Mobile Legends, yang dapat menyebabkan ketagihan pada pemainnya. Daya tarik dan kesenangan yang disajikan oleh permainan ini, serta rasa ingin tahu yang kuat bagi pemainnya, menjadi faktor utama yang menyebabkan banyak orang terperangkap dalam game online ini (Lestari, Hidayah, Hidayat, 2023).

Pada bulan November 2024, peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap siswa SMP kelas 9D di SMPN 1 Pangkalan untuk mengumpulkan informasi akurat tentang kebiasaan bermain game mereka. Penelitian ini melibatkan total 38 siswa, dibagi rata dengan 19 perempuan dan 19 laki-laki. Di kalangan siswa laki-laki, hampir semuanya menyatakan kegemarannya bermain game online. Salah satu game yang paling populer diantaranya adalah Mobile Legends yang sering mereka gemari.

Melalui observasi terhadap aktivitas bermain game di kalangan siswa, peneliti mengidentifikasi beberapa kekhawatiran mengenai perilaku dan adaptasi siswa. Keterlibatan berlebihan dalam game online telah menyebabkan tren kemalasan yang mengkhawatirkan, dimana anak-anak mengabaikan aktivitas penting lainnya. Kebiasaan ini mengganggu jadwal belajar mereka sehingga menyebabkan banyak siswa yang menunda-nunda bahkan melupakan tugas sekolah karena lebih mengutamakan bermain game daripada tanggung jawab pendidikannya. Melihat permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk menggali lebih dalam mengenai dampak negatif game online Mobile Legends terhadap semangat belajar siswa di SMPN 1 Pangkalan.

## Metode

Pendekatan yang diterapkan dalam artikel ini merupakan pendekatan kualitatif. Dalam studi ini, pemilihan informan dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling*. Kriteria yang diterapkan untuk memilih informan adalah siswa yang sekarang ini memainkan atau pernah bermain game online *Mobile Legends*. Informan ini akan memiliki peran penting dalam mendukung peneliti untuk melengkapi data mengenai peran game online *Mobile Legends* dalam konteks yang diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara mendalam dan observasi partisipatif. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur untuk menggali pengalaman, persepsi, dan pandangan informan secara lebih mendalam terkait keterlibatan mereka dalam permainan *Mobile Legends*. Observasi dilakukan untuk mencatat interaksi sosial, pola bermain, serta dinamika yang muncul selama aktivitas bermain berlangsung. Teknik analisis data yang diterapkan adalah analisis tematik. Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi dikoding secara terbuka untuk mengidentifikasi tema-tema utama yang berkaitan dengan peran game online *Mobile Legends*. Selanjutnya, tema-tema tersebut dianalisis dan diinterpretasikan untuk memahami makna serta implikasi sosial dari keterlibatan siswa dalam permainan tersebut dalam konteks yang diteliti.

## Hasil dan pembahasan

Game Mobile Legends. Bang Bang (MLBB) merupakan sebuah game online yg terinspirasi dari League of Legends. Game online berasal dari China ini dibentuk pada tahun 14 Mei 2016 & resmi merilis Mobile Legends ke pasar android dalam 14 Juli 2016 & 9 November 2016 buat pasar iOS. 4 tahun setelah kemunculan MLBB, sekarang game dari Moonton tersebut berhasil sebagai salah satu game terkenal di ASEAN. yg ditandai kemenangan tim Evos Esport dari Indonesia dalam turnamen taraf Internasional yg diselenggarakan dalam 11-17 November 2019 pada Axiata Arena, Bukit Jalil Malaysia. Game ini berstrategi mempertarungkan lima orang vs lima orang yg mempunyai tujuan yg sama yaitu menghancurkan tower musuh. Game Mobile Legend sebenarnya baik buat hiburan & bisa menaikkan kemampuan berpikir bagi pemain dan mengajarkan kerjasama menggunakan tim, tetapi pemain disarankan buat permanen mengontrol diri sendiri, apalagi bila pemain yg telah kecanduan akan mensugesti minat belajar mereka & berakibat terhadap prestasi sekolahnya (Aulia Tri Utami et al., 2022; Pardede, 2023).

Berdasarkan channel YouTube Charles Studios, ada cara bermain game Mobile Legends. Dengan kata lain: (1) Pilih salah satu hero yang menurut kamu mempunyai damage; (2) Jangan menyerang turret musuh sendirian tanpa minion. Jika minion lawan terbunuh dan minion tim memasuki menara musuh, pemain boleh menyerang menara tersebut; (3) Ketika musuh kehabisan darah, pemain harus kembali ke base atau menekan recall untuk mengisi darah dan mengisinya kembali; (4) Jika pemain ingin selangkah lebih maju dari musuh atau meningkatkan damage, mereka dapat mengumpulkannya monster jungler dan minion; (5) Anda dapat mengalahkan musuh dengan mengumpulkan gold dan exp; (6) Gold digunakan untuk membeli item untuk meningkatkan performa; (7) EXP digunakan untuk meningkatkan level hero yang kamu gunakan; (8) Ketika lingkaran di atas kepala hero terisi, maka akan naik satu level; (9) Peran level ini adalah untuk membuka keterampilan baru dan meningkatkan lebih lanjut.

Menurut channel YouTube Naf Gaming (2020), ada 7 tips pemula menjadi pemain profesional game online mobile yaitu: (1) koneksi internet anda harus stabil; (2). kuasai setidaknya dua role hero; (3) anda harus berada di sisi yang aman. 4).farming yang efisien; (5) selalu perhatikan tanda-tanda komunikasi; (6) jangan menghina tim; (7) jangan afk. Mobile Legends bisa sebagai pilihan yg mengasyikan menjadi hiburan, sekaligus mampu menaikkan keterampilan kognitif para pemain & belajar betapa pentingnya kerjasama pada tim. Namun, krusial bagi pemain buat permanen mengontrol diri supaya tidak terjebak pada tingkah laku berlebihan. Hal yang terlebih bagi mereka yg telah mengalami kecanduan, hal ini sanggup berdampak negatif dalam minat belajar & menjadikan dalam prestasi sekolah mereka.

Melalui observasi dan wawancara, peneliti menemukan realitas penggunaan game Mobile Legends di SMPN 1 Pangkalan. Hampir semua siswa memainkan game online, namun dari seluruh siswa yang bermain game online, lebih banyak siswa yang lebih memilih game online Mobile Legends dibandingkan game online lainnya. Alasan yang peneliti temukan sebagian besar adalah bahwa game Mobile Legends merupakan sebuah game dimana anda dapat memilih banyak karakter sesuai dengan keinginan mereka, Alasan selanjutnya adalah game Mobile Legends lebih mudah dipahami dibandingkan game online lainnya, dan fitur-fitur yang ada pada game Mobile Legends lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan game lainnya.

Pada kelas 9D terdapat 7 orang siswa yang sedang memainkan game Mobile Legend dan rata-rata pemainnya adalah laki-laki. Dan mereka bermain sekitar 6-8 jam per hari. Ada pula siswa yang bermain game Mobile Legends hingga larut malam. Aktivitas ini dapat mengurangi waktu tidur siswa. Perilaku tersebut dapat menentukan minat belajar siswa, sehingga membuat mereka kurang berminat untuk belajar sama sekali karena mereka lebih tertarik bermain game dibandingkan belajar dan bermain game online adalah aktivitasnya. Aktivitas bermain membuat anak ketagihan bermain. Anak-anak sering kali terlalu asyik dengan permainan yang mereka mainkan, hingga mereka mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti makan, istirahat, dan bahkan beribadah. Setiap kali mereka meraih kemenangan dalam sebuah permainan, keinginan mereka untuk terus bermain semakin meningkat seiring mereka berusaha mencapai level yang lebih tinggi lagi. Namun dedikasi tersebut dapat menimbulkan beberapa konsekuensi negatif, terutama terlihat pada game seperti Mobile Legends.

Berdasarkan data hasil wawancara dan observasi di SMPN 1, basis siswa mempunyai gaya hidup sedentary. Bermain dalam kurun waktu yang lama cenderung mengurangi aktivitas fisik yang dapat menimbulkan gangguan kesehatan seperti kekurusan dan gangguan postur tubuh. Selain itu, masalah penglihatan yang disebabkan oleh paparan layar dalam waktu lama dapat menyebabkan kerusakan mata seperti insomnia dan mata berair dan kantung mata menjadi gelap. Menurut Syahril Ramadhan & Hadkusuma (2023) dalam bermain game online mereka bermain berlebihan hingga tidak ingat waktu, setelah ditanyakan kepada siswa selama mereka bermain game online mereka terkadang bermain hingga jam dua belas lebih. Kemudian peneliti menanyakan tentang kesehatan mereka bahwa kesehata mereka

baik-baik saja, namun terkadang karena berlebihan bermain game mereka sering mengalami batuk yang selalu mengganggu, ada yang matanya mulai rabun namun diabaikan saja oleh mereka seolah-olah tidak peduli dengan kesehatan.

Lupa waktu, pelajaran dan tanggung jawab. Ketergantungan pada permainan Mobile Legends bisa membuat seseorang kehilangan jejak waktu, terutama ketika terlalu lama menikmati permainan. Sebagai akibatnya, kegiatan yang penting seperti belajar dan menyelesaikan tugas seringkali terabaikan. Banyak pemain yang membuang waktu selama berjam-jam untuk bermain, tanpa menyadari bahwa hal itu mengganggu konsentrasi pada pelajaran dan tanggung jawab lainnya. Akibatnya, prestasi akademis mungkin mengalami penurunan karena kurangnya persiapan untuk ujian atau pekerjaan rumah yang diabaikan. Di samping itu, kebiasaan ini dapat memicu pola hidup yang tidak sehat, seperti kurang tidur, menunda-nunda tugas, dan hilangnya disiplin diri. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengatur waktu secara bijak dan menyeimbangkan hobi dengan kewajiban. berdasarkan pandangan yang diungkapkan oleh Purnamasari and Sabrina (2020) dalam penelitiannya bahwa ketergantungan pada permainan daring dapat menyebabkan perubahan dalam perilaku atau sikap anak. Seperti yang terlihat, hal ini membuat anak lebih memilih bermain game dibandingkan menjalankan tanggung jawabnya dalam membantu pekerjaan orang tuanya di rumah di mana anak sering kali menunda-nunda ketika diminta bantuan oleh Ibunya (Ningsih et al., 2023).

Adanya kurangnya sosialisasi. Permainan Mobile Legends dapat menimbulkan efek buruk terhadap lingkungan sosial, terutama jika dimainkan secara berlebihan. Pemain kerap menghabiskan banyak waktu di depan layar handphone, sehingga mengurangi interaksi langsung dengan keluarga dan teman-teman. Kebiasaan ini dapat membuat hubungan sosial menjadi tidak akur. Selain itu, permainan yang bersifat kompetitif dapat memicu emosi negatif seperti frustrasi, kemarahan, atau bahkan konflik antar pemain, baik di dunia maya maupun di dunia nyata. Ketergantungan pada game juga dapat mengalihkan perhatian dari aktivitas yang produktif menjadi tidak produktif seperti belajar atau bekerja, yang berdampak pada kualitas hidup individu. Hal ini dapat menciptakan isolasi sosial dan menurunkan kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Menurut Erik dan Syenshie (2020), penelitian mereka menyoroti bahwa game online dapat memberikan dampak buruk pada kehidupan sosial penggunanya. Mereka mencatat bahwa, dari sudut pandang sosial, permainan ini dapat menimbulkan rasa ketidakpedulian, sehingga menyebabkan pengguna menjadi kurang terlibat dengan lingkungan sekitar. Isolasi yang berasal dari interaksi sepihak dengan perangkat dapat membuat individu kurang memperhatikan lingkungannya dan kurang termotivasi untuk berpartisipasi dalam aktivitas lain, karena mereka semakin asyik dengan pengalaman bermain game online (Ramadhan, dkk., 2023).

Implikasi berikutnya, mudah tersulut emosi. Bermain Mobile Legends secara berlebihan dapat menimbulkan individu menjadi lebih mudah terpengaruh secara emosional. Sikap kompetitif dalam permainan ini seringkali memicu perasaan frustrasi, terutama saat mengalami kekalahan atau berhadapan dengan rekan satu tim yang dianggap kurang mampu. Kondisi ini dapat mengakibatkan pemain mengekspresikan emosi secara berlebihan, seperti marah, berteriak, atau bahkan melontarkan kata-kata tidak pantas. Kebiasaan ini tidak hanya berpengaruh pada suasana hati pemain, tetapi juga bisa berdampak buruk dengan hubungan sosial mereka, baik dengan teman bermain maupun keluarga. Apabila tidak ditangani dengan baik, sifat mudah emosional ini dapat berkembang menjadi kebiasaan yang merugikan, termasuk dalam kehidupan sehari-hari. Perspektif ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Yuyu (seperti dikutip dalam Mertika dan Mariana, 2020) dan Isnaini dkk. (2021), yang menyatakan bahwa kekalahan seorang pemain dalam suatu permainan dapat menimbulkan tekanan emosional dan frustrasi yang signifikan. Perasaan seperti itu dapat terwujud dalam kata-kata atau tindakan yang menyakitkan, mirip dengan seorang anak yang secara impulsif membanting ponselnya sebagai respons terhadap kekecewaan. Selain itu, perjuangan mengelola emosi terlihat jelas pada kelima anak tersebut ketika dihadapkan pada peran yang menyinggung perasaannya. Misalnya, ketika temannya menyebut nama orang tuanya, hal tersebut memicu perasaan marah dan menyulitkan

anak untuk mengatur emosinya, sehingga berpotensi menimbulkan konflik dengan teman sebayanya. Aktivitas yang dilakukan adalah bermain game online yang dapat menimbulkan ketergantungan yang meresahkan pada anak. Obsesi ini terlihat jelas ketika banyak anak muda begitu asyik bermain game sehingga mereka bermain satu hingga tiga kali sehari dalam waktu lama. Saat mereka menyelam lebih dalam ke dunia maya ini, mereka sering kali melupakan aktivitas-aktivitas penting, mengabaikan makanan, istirahat, dan bahkan latihan spiritual mereka. Sensasi kemenangan di setiap pertandingan hanya mengobarkan keinginan mereka untuk terus bermain, mendorong mereka untuk mengejar level berikutnya dan kemenangan berikutnya. Uraian dapat diringkas dalam bentuk tabel di bawah ini.

Tabel 1. Dampak Negatif Permainan Mobile Legends terhadap Siswa SMPN 1 Pangkalan

Aspek	Dampak yang Teridentifikasi	Sumber atau Penjelasan Tambahan
Kesehatan Fisik	Kekurusan, gangguan postur tubuh, Masalah mata: mata berair, insomnia, kantung mata gelap. Rabun mata. Batuk yang sering kambuh	Gaya hidup sedentary, bermain larut malam, paparan layar berlebihan (Syahril Ramadhan & Hadkusuma, 2023)
Manajemen Waktu dan Tanggung Jawab	Lupa waktu, Tugas dan pelajaran terabaikan, Pola hidup tidak sehat: kurang tidur, menunda tugas, hilang disiplin	Kehilangan konsentrasi belajar dan tanggung jawab rumah tangga (Purnamasari & Sabrina, 2020; Ningsih et al., 2023)
Sosialisasi	Berkurangnya interaksi dengan keluarga dan teman, Konflik sosial akibat permainan kompetitif, Isolasi sosial, ketidakpedulian lingkungan	Pemain tenggelam dalam dunia digital, interaksi sosial terganggu (Erik & Syenshie, 2020; Ramadhan dkk., 2023)
Emosi dan Perilaku	Mudah tersulut emosi, Frustrasi saat kalah, Perilaku impulsif: membanting ponsel, berkata kasar, Pengaruh terhadap hubungan sosial	Emosi negatif dipicu oleh kekalahan dan tekanan permainan kompetitif (Yayu dalam Mertika & Mariana, 2020; Isnaini dkk., 2021)

Peran orang tua terhadap anak yang sering bermain game (Hermawan & Abdul Kudus, 2021). Pendampingan dengan cara orang tua yang mengawal anaknya dalam bermain gawai, meminta anaknya membuka aplikasi yang sesuai dengan tahap perkembangan anaknya. Bantuan yang dimaksud adalah orang tua tidak hanya bisa mengawasi anaknya saat bermain gawai atau game online, namun juga bisa menjadi guru bagi anaknya. Orang tua juga sebaiknya menetapkan batasan waktu bagi anak untuk memainkan perangkat, seperti hanya boleh bermain dengan perangkat selama satu jam sehari yang memiliki fitur-fitur yang mendukung tumbuh kembang anak.

Pengawasan. Pengawasan ini sanggup menaruh efek yg positif buat anaknya, dimana seseorang anak nantinya akan merasa lebih nyaman, & merasa lebih diperdulikan orang tuanya, sebagai akibatnya pada pertumbuhannya, anak ini akan sebagai anak yg baik, lantaran mereka melihat menurut bagaimana membela dan peduli terhadap dirinya. Selain itu juga, apabila orang tua bisa mengawasi lebih buat anaknya, anak tadi sanggup bermain game online, buat menggali potensinya.

Komunikasi. Komunikasi interpersonal keluarga antara orang tua dan anak merupakan salah satu aspek penting yang menentukan tumbuh kembang anak. Komunikasi yang diinginkan adalah komunikasi yang efektif karena dapat menimbulkan perasaan pengertian, ketertarikan, mempengaruhi sikap, dan meningkatkan hubungan. Oleh karena itu, dengan terjalannya komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak, maka akan tercipta hubungan yang harmonis sehingga anak selalu mendengarkan dan mengikuti perintah orang tua, termasuk tentang penggunaan gawai (Hermawan, & Abdul Kudus, 2021; Gultom, 2025).

Peran Guru Terhadap Anak Yang Sering Bermain Game (Fakhrozi et al., 2023). Dengan layanan konsultasi kelompok. Pemberian layanan bimbingan kelompok ini dilakukan dengan tujuan untuk

membantu siswa agar bijak dalam bermain game online. Untuk menangani kasus siswa kecanduan game online yang serius, alternatif solusi yang diterapkan oleh guru BK adalah dengan melakukan konseling individual kepada siswa dan kerjasama dengan orang tua. Menetapkan peraturan bagi siswa untuk membatasi penggunaan alat elektronik, mewajibkan siswa menyimpan alat elektronik dalam lemari yang terkunci pada awal kegiatan pembelajaran. Guru BK berperan sebagai pemberi informasi, mediasi, motivasi, dan evaluasi dengan siswa, orang tua, guru mata pelajaran, guru kelas, dan staf dan penyelenggara sekolah serta anggota masyarakat.

## Simpulan

Permainan *Mobile Legends* memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap semangat belajar siswa kelas 9D di SMPN 1 Pangkalan, khususnya karena kecanduan game ini dapat mengganggu jadwal belajar, mengurangi interaksi sosial, dan memengaruhi kesehatan siswa. Penelitian ini memperkuat pemahaman yang sudah ada bahwa kecanduan game online dapat menurunkan minat belajar, namun menambahkan wawasan baru dengan mengidentifikasi pola perilaku spesifik siswa yang kecanduan, seperti bermain hingga larut malam dan melupakan tanggung jawab akademik. Artikel ini juga menunjukkan bahwa meskipun game ini mengandung nilai positif, seperti kolaborasi tim dan pengembangan strategi, penggunaannya yang tidak terkendali lebih sering memberikan dampak buruk. Inovasi dari penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif yang mendalam, menggunakan wawancara langsung untuk mengeksplorasi pengalaman siswa dalam konteks pendidikan. Selain itu, penelitian ini menekankan pentingnya intervensi aktif dari orang tua dan guru untuk mengelola waktu bermain siswa, sehingga dampak negatif dapat diminimalkan, dan potensi positif dari game dapat dimaksimalkan.

## Referensi

- Anggraeni, R., & Info, A. (2017). Hubungan Tingkat Kecanduan Game Online. 1(1), 7–9.
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899–907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Aziz, M. A., & Safitri, D. (2024). Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legends dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3101-3106. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn/article/view/346>
- 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.
- Ericson, A. G., & Suherman, E. (2024). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Remaja Di Desa Curug. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Digital*, 2(1), 284-290.
- Esti Nurul Qhomariah, Ai Fatimah Nur Fuad, & Muhammad Abdullah Darraz. (2024). Mobile Legends dan Dampak Toksik: Refleksi Sikap dan Perilaku Remaja dalam Perspektif Pendidikan Agama Islam. *VISA: Journal of Vision and Ideas*, 4(1), 354–368. <https://doi.org/10.47467/visa.v4i1.2061>
- Fakhrozi, M. I., Wahyumiani, N., & Nurkholidah, E. (2023). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain game online pada siswa sekolah menengah pertama. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 8(1), 130–136.
- Gultom, A. F. (2024). Objektivisme Nilai dalam Fenomenologi Max Scheler. *De Cive : Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(4), 141–150. <https://doi.org/10.56393/decive.v4i4.2107>
- Gultom, A. F. (2025). *Buku Ajar Pengantar Filsafat*. Malang: Kanjuruhan Press
- Haidar, W. M., & Antika, E. R. (2022). Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 5(3), 319-325. <https://doi.org/10.26539/teraputik.53872>

- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1-13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778–789. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i05.171>
- Ikhwanudin, I. B. N. U. (2024). Perilaku Trash-Talking Para Pemain Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Islam. *Uin Prof. KH Saifuddin Zuhri*.
- Irawan, I., Fitriyani, N., Wardhana, I. G. A. W., Irwansyah, I., & Baskara, Z. W. (2023). Investigating the Impact of Mobile Legends Gameplay on Students' Academic Performance with Ordinal Logistic Regression. *J Statistika: Jurnal Ilmiah Teori dan Aplikasi Statistika*, 16(2), 535-544. <https://doi.org/10.36456/jstat.vol16.no2.a7567>
- Lestari, F. P., Hidayah, N., & Hidayat, Y. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Terhadap Emosional Siswa. *Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(2), 816-824. <https://doi.org/10.48094/raudhah.v8i2.446>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Pardebe, F. F., Lubis, M. R. A., Siregar, M. F., Sinurat, E., Maria, A., Purba, J., & Sitompul, H. S. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Efarina Pematangiantar. *Jbsi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 89-95. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2574>
- Prayuda, A., Damanik, N., & Siregar, I. (2025). Pandangan Hadis Tentang Dampak Kecanduan Game Online 'Mobile Legend' pada Psikologis (Studi Kasus di Kalangan Remaja Desa Sempajaya Kab. Karo). *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 147-161. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i2.980>
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1-11. <https://doi.org/10.30870/diversity.v1i2.18>
- Sari, R. F., & Afriansyah, E. A. (2022). Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Belief Siswa pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 275–288. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i2.1104>
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>