

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGEND BANG-BANG PADA AKHLAQ SISWA

Sopidi

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
sopidi@uinssc.ac.id

Suci Alvisahr

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
Sucialvisahr@gmail.com

Muslihudin

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon.
muslihudin@syekhnurjati.ac.id

Akhmad Affandi

UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon
akhmadaffandi@uinssc.ac.id

Abstract

This research aims to: 1) Analyze the behavioral habits of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang among students at State Vocational High School 1 Krangkeng, 2) Identify the impact of addiction to the online game Mobile Legends Bang Bang on the moral character of students at State Vocational High School 1 Krangkeng, 3) Analyze the factors that cause students to become addicted to the online game Mobile Legends Bang Bang at State Vocational High School 1 Krangkeng. The method used in this research is qualitative research that seeks to address the problems being faced at the time of the research using data collection techniques through observation, interviews, and document studies. The data analysis techniques were carried out through data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the research obtained are: 1) the habit of playing the online game Mobile Legend Bang-bang (MLBB) among students of Vocational High School 1 Krangkeng, which began in elementary school and is influenced by friends, family, and gaming YouTubers. The locations for playing vary, with a duration of 1-2 hours at school and 4.5-10 hours at home, especially during holidays. 2) The addiction to the MLBB game negatively impacts the students' morals towards Allah SWT (delaying prayers), parents (neglecting commands), themselves (neglecting health), peers (decreased focus while studying), and the environment (neglect of cleanliness). 3) The factors influencing addiction include the need for entertainment, the drive for victory, peer influence, and lack of parental supervision. Appropriate interventions are needed to balance entertainment and students' responsibilities.

Keywords : *Impact of Online Game Addiction, Mobile Legends Bang-bang, Students' Morals, Vocational High School, Phenomenology.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Menganalisis kebiasaan perilaku kecanduan Game Online Mobile legend Bang-bang pada Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, 2) Menemukan dampak perilaku kecanduan Game Online Mobile legend Bang-bang pada Akhlaq siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, 3) Menganalisis Faktor yang menyebabkan siswa kecanduan Game online Mobile legend Bang-

Dampak Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-Bang Pada Akhlaq Siswa

Suci Alvisahr, Muslihudin, Ahmad Affandi, Sopidi

bang Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berupaya untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi pada saat penelitian dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, serta sudi dokumen. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data, data *display*, serta pengambilan kesimpulan. Adapun hasil penelitian yang diperoleh adalah : 1) kebiasaan bermain game online Mobile Legend Bang-bang (MLBB) di kalangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, yang dimulai sejak sekolah dasar dan dipengaruhi oleh teman, keluarga, serta YouTuber game. Lokasi bermain bervariasi, dengan durasi 1-2 jam di sekolah dan 4,5-10 jam di rumah, terutama saat libur. 2) Kecanduan game MLBB berdampak negatif pada akhlak siswa terhadap Allah SWT (menunda sholat), orang tua (mengabaikan perintah), diri sendiri (kesehatan terabaikan), sesama (fokus berkurang saat belajar), dan lingkungan (kebersihan terabaikan). 3) Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan meliputi kebutuhan hiburan, dorongan kemenangan, pengaruh teman sebaya, dan kurangnya pengawasan orang tua. Intervensi yang tepat diperlukan untuk menyeimbangkan hiburan dan tanggung jawab siswa.

Kata Kunci: Dampak Kecanduan *Game Online* , Mobile Legends Bang-bang, Akhlak Siswa, Sekolah Menengah Kejuruan, Kenomenologi.

Pendahuluan

Dampak pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet, terhadap kehidupan, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. Internet menawarkan banyak manfaat seperti komunikasi jarak jauh, akses informasi, dan perluasan wawasan. Namun, perkembangan ini juga membawa dampak negatif, seperti kecanduan game online yang menyebabkan perubahan perilaku, penurunan moral, dan masalah kesehatan emosional. Popularitas *Game online MLBB* sendiri dalam setiap tahunnya semakin berkembang. Dilihat dari beberapa turnamen yang diadakan termasuk game online MLBB. Game online MLBB merupakan permainan yang diakses melalui aplikasi dan terhubung dengan internet, game ini dapat dimainkan secara kelompok maupun perorangan, game ini berdurasi kurang lebih 20-30 menit dalam satu kali pertandingan dimode rank. Perkembangan ini didukung dari fitur-fitur yang menarik dari game tersebut, karakter yang sangat menarik dan masih banyak lagi, akan tetapi jika digunakan secara terus menerus maka dapat mengakibatkan kecanduan game online. Kecanduan merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkan itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, atau kecanduan bekerja. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk menggunakan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. (Effendi, 2017) Penelitian ini menyoroti dampak kecanduan game online Mobile Legend Bang-Bang terhadap akhlak siswa di SMK Negeri 1 Krangkeng Indramayu.

Penelitian mengenai penggunaan *game online* sangat banyak dilakukan. Diantara penelitian yang berkait adaah pada penelitian Husnayani (Husnayani, 2021) dengan judul " Fenomena *Game online* Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara " Penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang menggunakan pendekatan fenomenologis. Hasil dari penelitian menemukan bahwa kebiasaan siswa SMP dalam bermain game online banyak dipengaruhi oleh teman sebaya dan pola asuh orang tua yang cenderung membiarkan, terutama selama masa pandemi. Bermain game online memberikan manfaat seperti memperkaya kosakata bahasa Inggris dan menjadi hiburan, namun dampak negatifnya lebih besar, termasuk kecanduan, lupa waktu, penurunan prestasi belajar, isolasi sosial, dan perubahan emosi. Sekolah berupaya mengatasi dampak buruk ini melalui sosialisasi aturan, penguatan karakter siswa, dan kerja sama dengan orang tua.

Penelitian Muhammad Arifin (Muhammad Arifin, 2022) dengan judul penelitian "Peran Tripusat

Pendidikan Dalam Meminimalisir Kecanduan *Game online* Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli” Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menggarisbawahi pentingnya peran tripusat pendidikan keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam mengurangi kecanduan game online. Keluarga mengawasi dan membatasi waktu bermain serta mengarahkan anak ke aktivitas positif. Sekolah memperkuat pembinaan dan menjalin kerja sama dengan pihak luar, sedangkan masyarakat memberikan bimbingan dan pengawasan. Pendekatan yang diterapkan meliputi pemberian contoh yang baik, aturan yang jelas, sanksi, serta komunikasi yang hangat dan kekeluargaan.

Penelitian Luthfi Nur Alam dan rekan (Alam et al., 2022) dengan judul “Dampak Kecanduan *Game online* Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo” Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online menyebabkan anak-anak kehilangan fokus pada kegiatan penting, menjadi kurang sosial, dan malas belajar. Untuk mengatasi hal ini, disarankan agar orang tua lebih ketat mengawasi, sekolah melibatkan konselor untuk memberikan edukasi, mengatur waktu belajar dan bermain, serta membangun komunikasi yang baik agar anak terbuka mengenai pengaruh game online.

Persamaan ketiga penelitian diatas dengan penelitian ini adalah Persamaan dari ketiga penelitian tersebut adalah bahwa semuanya menyoroti dampak negatif kecanduan game online pada remaja, khususnya dalam hal perilaku, prestasi akademik, dan aspek sosial. Ketiganya sepakat bahwa kecanduan game online menyebabkan gangguan pada konsentrasi belajar, penurunan prestasi akademik, perubahan emosi, serta isolasi sosial atau berkurangnya interaksi sosial di dunia nyata. Selain itu, ketiga penelitian menekankan pentingnya peran keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam mengawasi, membatasi waktu bermain, dan memberikan edukasi atau pembinaan untuk mengurangi dampak buruk kecanduan game online. Pendekatan yang digunakan melibatkan kerja sama tripusat pendidikan dan penguatan karakter sebagai upaya pencegahan dan penanganan kecanduan tersebut. perbedaannya adalah Ketiga penelitian tersebut memiliki perbedaan dalam fokus dan pendekatannya meskipun sama-sama membahas kecanduan game online. Penelitian Husnayani menyoroti kebiasaan bermain game online di kalangan siswa SMP selama pandemi, dengan fokus pada pengaruh teman sebaya dan pola asuh orang tua serta dampak positif dan negatif yang muncul, termasuk peran sekolah dalam mengatasi dampak tersebut. Sementara itu, penelitian Muhammad Arifin lebih menekankan peran tripusat pendidikan keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam meminimalisir kecanduan melalui strategi pengawasan, pembinaan, dan pendekatan keteladanan serta komunikasi kekeluargaan. Sedangkan penelitian Luthfi Nur Alam dan rekan lebih spesifik mengkaji dampak kecanduan game online terhadap moralitas dan perilaku sosial anak-anak, dengan pendekatan studi kasus yang menekankan pentingnya pengawasan intensif orang tua serta peran konselor sekolah dalam edukasi dan pengaturan waktu. Dengan demikian, perbedaan utama terletak pada fokus masalah, objek kajian, dan solusi yang diusulkan, meskipun ketiganya menggunakan metode kualitatif untuk memahami fenomena kecanduan game online.

Berdasarkan pernyataan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Dampak Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-Bang* Pada Akhlaq Siswa Di SMK Negeri 1 Krangkeng Indramayu. Sehingga tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) Menganalisis kebiasaan perilaku kecanduan *Game Online Mobile legend Bang-bang* pada Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, 2) Menemukan dampak perilaku kecanduan *Game Online Mobile legend Bang-bang* pada Akhlaq siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng, 3) Menganalisis Faktor yang menyebabkan siswa kecanduan *Game online Mobile legend Bang-bang* Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Krangkeng.

Metode Penelitian

Metode Penelitian yang digunakan adalah peneliti adalah metode kualitatif deskriptif, menurut Denzi & Lincoln menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.(Setiawan et al., 2018), penelitian ini menggunakan pendekatan *fenomenologi* atau penelitian yang mengandalkan fenomena yang dideskripsikan dari filsafat fenomenologi. Tujuan penelitian fenomenologi adalah melakukan pemahaman respon atas keberadaan individu dalam masyarakat, serta pengalaman yang dipahami dalam menjalankan intraksi dengan sesamanya.(Harap & Nursapia, 2020) lokasi yang diambil adalah SMKN 1 Krangkeng. Teknik pengumpulan data yaitu dengan teknik observasi, wawancara dan Dokumentasi. Teknik wawancara merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian, secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi antara pewawancara dan sumber informasi atau orang yang didwawancarai(Yusuf & Muri, 2017). Observasi yaitu teknik pengumpulan yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan.(Mamik, 2015) sumber data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer yaitu data yang diperoleh dari sumber datanya secara langsung sedangkan data sekunder yaitu data yang didapatkan dari studi-studi sebelumnya. Teknik analisis data dengan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data kemudian penarikan kesimpulan.

Objek penelitian ini adalah dampak dari perilaku yang kurang baik dari siswa yang kecanduan game Online Mobile Legend Bang-bang.

Hasil Temuan dan Pembahasan

Belakangan ini, permainan *Game Online MLBB* menjadi pusat perhatian para remaja dilihat dari turnamen-turnamen yang diselenggarakan baik seperti di sekolah ataupun luar sekolah. *Game online MLBB* ini diharapkan menjadi penghibur bagi pemakainya, game online ini juga sangat menarik perhatian karena efeknya yang menarik dapat menarik pula bagi penggunanya. Setiap kegiatan yang berlebih pasti memiliki dampak yang kurang baik bagi orang tersebut dan dapat berimbas kepada orang lain, seperti kecanduan dari *game Online MLBB*. Berdasarkan hasil dari observasi, wawancara dan dokumentasi pada siswa SMKN 1 Krangkeng dapat diperoleh data sebagai berikut:

1. **Kebiasaan bermain *Game Online Mobile Legend Bang-bang* Pada Siswa di SMKN 1 Krangkeng**
 - a. Awal mengenal game online Mobile Legend Bang-bang
Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dengan teknik wawancara, peneliti menemukan informasi pada peserta didik di SMKN 1 Krangkeng, diantara wawancara dengan siswa bernama Saudara P HDT mengatakan bahwa : *Peneliti: Sejak kapan Saudara P mengenal game online Mobile Legend? , Saudara P: sejak SD kelas sekitar kelas 4 atau kelas 5 SD, Peneliti: Terus bagaimana mendapatkan fasilitas bermain itu? , Saudara P: dulu sih suka liat temen doang ka, terus dikasih sama ibu HP, dulu sering wifian kerumah orang bayar 2000 seharian.*
Begitujuga dengan siswa bernama Saudara HN mengatakan bahwa :
Saudara HN : Udah dari 2017, sudah download game Mobile Legend sebelum terkenal disini bu, waktu itu masih SD, Peneliti: Dari mana ade mendapatkan fasilitas bermain seperti Hp dan kuota ?, Saudara HN: Meminta orang tua kalau HP. Kalau kuota kadang ngumpulin sendiri, lebihan uang saku gitu. Kadang minta orang tua, Peneliti : Bagaimana ade mengenal game Mobile Legend Bang-bang ?, Saudara HN : awalnya Gara gara lihat Jess No Limit. ". Senada dengan siswa bernama Saudara VI mengatakan bahwa "Dari SD saya sudah bermain game online, dari

kelas 6 SD, Karena liat temen jadi ikutan.

- b. Tempat bermain game online Mobile Legend Bang-bang
Game Online Mobile Legend Bang-bang merupakan salah satu *game online* yang memiliki banyak penggunanya, *game* ini dapat dimainkan dimana saja dengan akses internet, begitupun peserta didik dapat memmainkan *game* ini dimana saja, Adapun tempat bermain *game online Mobile Legend Bang-bang* pada siswa SMKN 1 Krangkeng, diantaranya menurut H Nasa' mengatakan: "Ya di warung warung, sekolah, di sekolah ya kalau diajak, di rumah, terus paling nongkrong sama teman". Senada dengan H, Saudara P HDT mengatakan "sering di rumah, di kamar, disekolah juga karena banyak teman, disekitar rumah juga kadang begadang" Sedangkan wawancara dengan saudara V mengatakan "Dimana saja kalau lagi ada waktunya".

Berdasarkan dari hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa peserta didik biasa memainkan *game online* tersebut dilakukan bukan hanya dirumah saja, melainkan mereka juga bermain *game online* tersebut disekolah, banyaknya teman disekolah dan juga pemain *game online Mobile Legend Bang-bang* disekolah membuat peserta didik memainkan *game* tersebut juga disekolah, mereka juga terkadang bermain diluar rumah seperti ditempat tongkrongan untuk bermain *game* tersebut, mereka biasanya menggunakan waktu luang untuk bermain *game online* tersebut.

2. Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang Pada Akhlaq Siswa Di SMKN 1 Krangkeng

- a. Akhlak kepada Allah SWT

Meskipun memberikan hiburan dan sarana bersosialisasi, kebiasaan ini juga menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah kecenderungan siswa terlena sehingga melupakan kewajiban beribadah. Seperti dalam wawancara dengan Saudara HN mengatakan:

Peneliti : apakah ade setiap hari menjalankan sholat 5 waktu?. Saudara HN: Ya tergantung, ya kalo lagi ingat Tuhan ya sholat
 Peneliti: kalo waktunya sholat trus ade main game, apa yang ade lakukan ? Saudara HN: Tergantung sih. Biasanya tanggung selesain game dulu.

Berbeda dengan Saudara P HDT yang mana dia terkadang sengaja meninggalkan sholat seperti wawancara berikut:

Saudara P : "saya kalau sholat biasanya 3 kali dalam satu hari"

Peneliti : "bagaiman kalau sedang bermain terus saudara P belum sholat apa yang saudara P lakukan?"

Saudara P : "biasanya ditunda dulu sholatnya sampai gamenya selesai baru sholat, pernah ngga sholat juga sih karena asik main game"

Berdasarkan hasil wawancara tersebut ditemukan bahwa ketika siswa bermain *game online Mobile Legend Bang-bang* mereka dapat menunda sholat bahkan meninggalkan sholat. Siswa SMKN 1 Krangkeng sering kali begitu asyik bermain *game Mobile Legends Bang Bang* hingga mereka lupa waktu. Peneliti : Apakah dirumah sering membaca Al-Qur'an ?Saudara HN : Jarang sih, kadang abis magrib
 Peneliti : apakah pernah mempercepat bacaan Al-Qur'an supaya cepat main game ?Saudara HN: Sering kaya gitu bu. Hasil dari wawancara tersebut diketahui jika siswa sering kali mempercepat bacaan Al-Qur'an untuk bermain *game online Mobile Legend Bang-bang*. Siswa yang terlalu asyik dengan *game online* mungkin termotivasi untuk mempercepat bacaan Al-Qur'an agar dapat segera kembali bermain *game*.

- b. Akhlak Kepada Orang Tua

Dampak kecanduan game online pada siswa tidak hanya dirasakan oleh mereka sendiri, tetapi juga memberikan pengaruh terhadap orang tua yang mana dampaknya adalah:

1. Hubungan dengan orang tua

Saudara MIH yang mana ia mengatakan :

"Peneliti: Bagaimana hubungan dengan orang tua? Suadara I: Alhamdulillah baik-baik aja, suka

ngobrol juga sama ibu.”

Hal itu dibenarkan oleh Ibu R selaku ibu saudara MIH dalam wawancara mengatakan:

”Peneliti: Apakah hubungan dengan anak ? Ibu R : Alhamdulillah baik, Saudara I selalu nurut, suka curhat atau ngobrol juga.”

Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, terlihat bahwa hubungan antara anak dan orang tua masih berjalan dengan baik dan berjalan semestinya.

2. Kurang sopan

Peneliti: jika disuruh orang tua sedangkan ade sedang main game apa yang ade lakukan ? Saudara HN : biasanya nyelesain game dulu baru menuruti perintah orang tua. Peneliti: bagaimana respon orang tua? Saudara HN: suka dimarahin, karena kalo kita lagi main game malah disuruh, kalo ga main game ga disuruh, sumpah.

Sedangkan wawancara dengan Saudara MR mengatakan:

Peneliti : Apakah anda pernah meninggikan suara ke orang tua karena game ? Saudara MR : Pernah sih, tapi kadang merasa bersalah sendiri gitu sama orang tua karena ngebetak.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa Anak-anak yang kecanduan bermain game online cenderung menunjukkan perilaku kurang sopan, terutama dalam berinteraksi dengan orang tua. Contohnya, saat diminta melakukan sesuatu oleh orang tua, anak lebih memilih menyelesaikan game terlebih dahulu, yang kemudian memicu kemarahan orang tua dan ketegangan dalam komunikasi. Beberapa anak bahkan mengaku pernah meninggikan suara kepada orang tua karena frustrasi saat bermain game, meskipun kemudian merasa bersalah.

3. Berbohong

Dampak lain pada akhlak kepada orang tua yaitu berbohong. Seperti dalam wawancara dibawah ini:

Peneliti : pernah berbohong sama orang tua untuk kebutuhan game? Saudara HN: pernah sih bilangny buat cukur rambut atau buat barang barang sekolah gitu. Padahal buat di kuota untuk main game Peneliti : orang tua tau? Saudara HN: engga tau bu.

Sedangkan wawancara dengan Saudara MR mengatakan:

Peneliti : pernah berbohong sama orang tua untuk kebutuhan game?

Saudara MR: Pernah tapi buat beli paket aja bu. Kadang minta tambahan beli paket, misal kurang 2000 jadi minta.

Dari kesimpulan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa baik Saudara HN maupun Saudara MR telah berbohong kepada orang tua terkait keuangan, dengan tujuan untuk membeli keperluan pendukung *game*. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa (Marista, 2022) menyebutkan bahwa Orang tua remaja sering marah juga karena remaja tersebut sering minta uang untuk membeli paket internet dan boros dalam penggunaan paket data internet yang digunakan remaja untuk main game online. Kemudian dalam penelitian Izza, (2019) mengatakan dalam wawancaranya siswa berkata jika remaja menjadi lebih boros karena pembelian kuota internet hanya untuk *game online* saja, bahkan dalam penelitiannya diketahui bahwa remaja pernah membohong orang tuanya hanya untuk membeli kuota internet.

c. Akhlak Kepada Diri Sendiri

1. Perubahan pola makan dan istirahat

Saudara HN mengatakan : “Peneliti: pernah telat makan karena game ? Saudara HN: Sering sampe ibu pernah bilang” ga usah makan, makan aja itu HP” sedangkan Saudara VI mengatakan :”Peneliti: pernah telat makan karena game ? Saudara VI: sering telat makan, kalo udah laper banget baru makan“.

Peneliti : Pernah begadang ?Saudara P: pernah, ga bisa tidur malah. Peneliti: ngga tidur seharian? Saudara P: iya Peneliti: itu waktu sekolah atau libur sekolah ?Saudara P: masuk sekolah waktu itu. Peneliti: gimana rasanya ngga tidur? Saudara P: ya biasa aja sih ka, udah

biasa juga”

Siswa terlihat adanya kecenderungan di mana siswa sering mengabaikan kebutuhan makan demi bermain *game*. Beberapa siswa mengonfirmasi mereka kerap terlambat makan, bahkan ada yang sampai lupa makan. Hal ini menunjukkan bahwa bermain *game* dapat mengganggu pola makan yang sehat, berpotensi menimbulkan masalah kesehatan jangka panjang. Terganggunya sejumlah aktivitas yang sering dikaitkan akibat dari terlalu seringnya bermain *game online* tersebut dapat berupa lupa makan, mandi, beribadah, menyelesaikan kegiatan orang tua serta aktivitasnya secara rutin dalam kesehariannya. (Teuku Andi Syahputra et al., 2022)

Dalam penelitian (Mais et al., 2020) menjelaskan dalam penelitiannya bahwa dampak dari bermain *game online* pada remaja mengalami insomnia, ditandai selalu mengalami kesulitan untuk memulai tidur, tiba-tiba terbangun pada malam hari, rasa mengantuk disiang hari, sakit kepala disiang hari, kurang puas dengan tidur, kurang nyaman/gelisah saat tidur, badan terasa lemah, letih dan kurang tenaga. Didukung oleh Novrialdy (2019) Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. Kemudian dalam penelitian Ariantoro, (2016) menjelaskan jika dampak dari *game online* diantaranya Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan mereka sering tidur pagi demi mendapat akses internet murah pada malam-pagi hari. Didukung oleh Darwis et al., (2020) gangguan tidur terjadi berlebihan yang terjadi pada otak ketika anak bermain *game online* dalam jangka waktu yang panjang. Gangguan tidur yang biasa terjadi pada anak yang kecanduan *game online* antara lain *insomnia, narcolepsy, sleep apnea, nocturnal myoclonus, dan parasomnia*

2. Perilaku Konsumtif

Peneliti: untuk kebutuhan game Saudara P habis berapa untuk Top Up game? Saudara P : ya kira-kira 1 juta lebih, tapi ga sekali top up tapi berkali kali Peneliti: 8 Rp 100.000 kadang Rp 200.000. Peneliti: darimana uangnya?Saudara I: suka ngumpulin duit. Peneliti: untuk kuota? Saudara I : untuk kuota internet biasanya beli 100.000 dalam 1 bulan, itupun harus ditambah wifi, karena kalau signalnya lemot bisa mempengaruhi game seperti ngefreeze dan lag, dan sangat kesal sekali jika itu terjadi

Kebiasaan melakukan top up untuk *game* juga sering muncul, seperti dalam wawancara beberapa siswa yang menghabiskan uang secara berlebihan. Tindakan ini mencerminkan perilaku konsumtif dan kurangnya pengelolaan keuangan yang baik, yang dapat menghambat kemampuan mereka untuk mengatur keuangan pribadi. Dampak adiksi *online game* adalah perilaku konsumtif ketika siswa tidak dapat menggunakan uang dan hanya dihabiskan untuk bermain *online game*. Siswa yang kecanduan *online game* akan menghabiskan uang yang dimilikinya hanya untuk membeli atribut-atribut yang ada di *online game* dan apabila keuangan mereka sudah habis, yang ditakutkan mereka akan menghalalkan segala cara untuk tetap dapat bermain *online game*. (Habibi et al., 2022)

3. Kedisiplinan dan Manajemen Waktu

Kebiasaan begadang untuk bermain *game* menyebabkan siswa sering telat masuk sekolah. Saudara P dan Ibu W mengakui kesulitan dalam membangunkan Saudara P pagi hari, yang berdampak pada kedisiplinan dan kinerja akademiknya di sekolah.

4. Kualitas Pekerjaan Rumah

Siswa cenderung lebih memilih mengerjakan PR di sekolah karena sulit fokus di rumah akibat pengaruh *game*. Saudara MR dan Saudara P mengungkapkan kesulitan berkonsentrasi di rumah setelah lama bermain *game*, menandakan dampak negatif terhadap produktivitas akademik dan kualitas hasil kerja.

d. Akhlak Kepada Sesama

1. Kepada Guru

a) Kurangnya fokus dan perhatian

Peneliti: sering tidur dikelas karena begadang? Saudara P: iya sering kaPeneliti: trus bagaimana respon gurunya? Saudara P: kalau ada guru dibangunin terus disuruh cuci muka, sana cuci muka katanya

Sebagai tambahan informasi dengan siswa yang bernama Saudara E mengatakan:

Peneliti: Pernah tidur didalam kelas karena abis begadang? Saudara E: Ya kadang, kadang ngantuk dikelas terus tidur, sering tidur dikelas juga.

Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat bahwa sejumlah besar siswa mengakui bahwa mereka sering tertidur di kelas. Penyebab utama dari fenomena ini adalah kebiasaan begadang yang dilakukan, terutama karena aktivitas bermain *game* hingga larut malam. Kebiasaan ini membuat siswa mengalami rasa kantuk yang sangat berat ketika berada di dalam kelas sehingga mereka kesulitan untuk tetap terjaga dan fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Kurang menghargai guru

Peneliti: apakah bapak pernah menemui siswa mengantuk didalam kelas karena siswa begadang semalaman karena game? Pak Haris:ada, karena kecapean main Game sih tapi saya biarkan tapi saya tegur pelan-pelan ya, saya tuh prinsipnya galak juga jangan, suruh sadar sendiri saja, karena saya tidak ingin melakukan kekerasan, kalo ada laporan siswa "pak dia tidur" saya jawab "biarkan" nanti juga dia bangun sendiri dan tanpa dibilangpun dia akan sadar sendiri, biar dia tidak merasa malu kalau dimarahi jadi kalau bangun saya suruh untuk cuci muka dulu.

Data yang terkumpul menyoroti bahwa siswa yang sering begadang demi bermain *game* cenderung mengembangkan sikap yang kurang menghargai guru. Manifestasi sikap ini beragam, mulai dari tindakan menghindar saat guru memberikan penjelasan, pura-pura tidak mendengar instruksi, hingga berbohong untuk menutupi kesalahan atau kelalaian. Fenomena ini mengindikasikan bahwa prioritas siswa telah bergeser, di mana *game online* menjadi lebih penting daripada proses belajar dan menghormati otoritas guru. Kondisi ini diperparah oleh kurangnya kesadaran siswa akan pentingnya etika dan sopan santun dalam berinteraksi dengan orang yang lebih tua atau memiliki otoritas di lingkungan sekolah

c) Tidak Disiplin

Peneliti: pernah main game saat pembelajaran berlangsung? Saudara HN: pernah, kadang sampe gurunya jengkel, soalnya harusnya jam kosong tapi gurunya ngambil waktu jadi kagok Peneliti: bagaimana dengan tindakan gurunya? Saudara HN: Tapi tergantung sih, kalau peringatan pertama kan masih diomongin gitu. Kedua kan mulai dikerasin, terus ketiganya begitu

Sedangkan Saudara MR mengatakan:

Peneliti: pernah main game saat pembelajaran berlangsung? Saudara MR: pernah, sampe HP nya mau diambil sama guru dan diminta orang tuanya yang ngambil tapi saya ada alasannya buat tugas kelompok padahal lagi main.

Beberapa siswa mengakui bahwa mereka pernah bermain *game* saat jam pelajaran sedang berlangsung. Perilaku ini jelas merupakan pelanggaran disiplin yang dapat mengganggu konsentrasi siswa lain dan menghambat efektivitas proses belajar-mengajar. Guru yang mendapati siswa bermain *game* di kelas umumnya merasa jengkel dan mengambil tindakan, seperti memberikan teguran, menyita HP sementara, atau memberikan tugas tambahan sebagai bentuk sanksi. Tindakan ini bertujuan untuk memberikan efek jera dan menumbuhkan kesadaran siswa akan pentingnya menghormati waktu belajar dan mematuhi aturan sekolah. Akan tetapi, efektivitas tindakan ini sangat bergantung pada konsistensi penerapan aturan dan pendekatan yang digunakan oleh guru itu sendiri.

d) Malas Belajar

Pak Fadli selaku guru BK mengatakan bahwa dampak negatif dari kebiasaan bermain *game* yang berlebihan adalah siswa sering bangun kesiangan, tidak berangkat sekolah, dan ketika berada di kelas tampak bingung serta pusing. Kondisi ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* tidak hanya memengaruhi aspek sosial, tetapi juga berdampak pada kesehatan fisik dan mental siswa, yang pada akhirnya mengganggu proses belajar. Siswa menjadi malas belajar dan mengalami kesulitan berinteraksi secara sosial, terutama jika menemukan teman yang tidak memiliki minat yang sama dalam bermain *game*. Dalam penelitian sebelumnya Menurut (Parwita, 2019) Game online membuat para gamers hanya fokus terhadap game yang dimainkan dan menjadi malas melakukan hal lain yang jelas kurang menarik dibanding game online seperti bekerja, belajar, mengerjakan tugas, bersih-bersih rumah, dll. Menurut Novrialdy (2019), Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Selanjutnya menurut Surbakti (dalam Sundara et al., (2020)) menyebutkan salah satu dampak negatif *game online* adalah terbungkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu bermain game online dan rasa asyik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbungkalai, seperti waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah.

Menurut Rani et al., (2019) dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain Game Online adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main *Game Online* bahkan kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Pada siswa kelas VIII SMP N 1 Samboja terdapat 10,2 % yang mengalami dampak negatif ini. Kemudian dalam penelitian Febriani, (2021) mengatakan jika terlihat jelas dalam kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dalam kegiatan pembelajaran PAI, siswa/i yang gemar dan telah kecanduan bermain game online, tidak akan memiliki konsentrasi belajar yang sempurna dikarenakan hanya focus kepada game saja, bukan focus ke pembelajaran PAI. Sehingga mereka tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh guru ketika belajar, bahkan ada beberapa siswa yang tetap bermain *game online* secara diam-diam disaat pembelajaran PAI berlangsung. Siswa. Akan tetapi dalam penelitian Rani et al., (2019) mengatakan jika para pemain game online MLBB ini membutuhkan tuntutan konsentrasi penuh terhadap game, karena game online MLBB ini adalah game yang menggambarkan situasi perang jadi ketika kita bermain akan serasa kita yang sedang ada di dalam game tersebut untuk mengalahkan lawan, bahkan ketika lagi seru-serunya atau dapat dikatakan kita menang berturut-turut dalam bermain, kita akan terus-menerus tertarik untuk bermain lagi dengan teman satu tim kita agar sama-sama mencapai tujuan dan naik peringkat dalam *game MLBB* sehingga dapat dikatakan bahwa bermain game tersebut akan berakibat buruk bagi para pemainnya yang akan berakibat pada kecanduan. Jadi game online dapat membuat remaja sulit berkonsentrasi dalam pelajaran sekolah akan tetapi jika bermain *game online* mereka akan berkonsentrasi penuh agar game tersebut dapat dimenangkan.

2. Kepada Teman

a. Penurunan kualitas interaksi sosial

Peneliti: Bagaimana Interaksi social saudara P sehari-hari? Ibu W: baik-baik aja Cuma jarang main anaknya tuh, jadi sering dirumah jarang main, kadang-kadang main kerumah teman suka bilang "oma mau main kerumah teman", "mau ngapain" kata oma, "ini mau ngerjain game gitu" kata dia, kata oma "yaudah jangan terlalu sore" gitu. Yang penting jangan ngeroko jangan minum-minuman kan gitu. Boleh baiknya diambil kalau yang ngga baik jangan diikuti gitu aja. Peneliti: berarti Saudara P ini lebih banyak dikamar ya? Ibu W: iya. Peneliti: berarti Saudara P ini suka

menyendiri ya bu? Ibu W: iya, menyendiri karena main game itu.

Siswa yang kecanduan *game* cenderung kurang berinteraksi dengan teman di dunia nyata dan lebih memilih menghabiskan waktu di dunia maya. Menurut Ibu W selaku wali dari Saudara P, interaksi sosial Saudara P sehari-hari tergolong baik, namun cenderung terbatas karena lebih sering menghabiskan waktu di kamar untuk bermain *game* daripada beraktivitas di luar rumah atau berinteraksi langsung dengan teman sebaya. Saudara P memang jarang bermain di luar rumah dan lebih banyak menghabiskan waktu sendiri. Kebiasaan ini menyebabkan ia lebih menyendiri, yang diperkuat oleh pengakuan bahwa bermain *game* menjadi alasan utama ia memilih menyendiri. Kondisi ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* dapat menyebabkan remaja menarik diri dari lingkungan sosial nyata, mengurangi frekuensi interaksi tatap muka, dan cenderung menghabiskan waktu lebih banyak di dunia maya (Wijaya et al., 2022). Akan tetapi kualitas komunikasi dan interaksi seorang pecandu *game online* menjadi efektif apabila mereka melakukan komunikasi interpersonal dan interaksi dengan orang yang mengerti akan mereka, apalagi mengenai *game* yang mereka mainkan. Komunikasi

b. Perkembangan Sosial dan Jaringan Pertemanan di Dunia *Game*

Meskipun interaksi sosial di dunia nyata terbatas, data dari Saudara HN dan Saudara MR selaku siswa SMKN 1 Krangkeng menunjukkan bahwa *game online*, khususnya *Mobile Legends*, memberikan dampak positif dalam memperluas jaringan pertemanan siswa. Mereka dapat berinteraksi dan membangun hubungan dengan teman-teman dari berbagai daerah, seperti Sulawesi, Madiun, Sunda, Jawa, dan Kalimantan. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat menjadi media sosial alternatif yang efektif untuk membangun komunikasi dan kebersamaan, terutama di kalangan remaja SMK.

c. Konflik Sosial yang Timbul dari Aktivitas Bermain *Game*

Interaksi sosial yang terjadi dalam dunia *game* juga tidak selalu harmonis. Siswa mengaku pernah berselisih dengan temannya karena perbedaan cara bermain saat mengikuti lomba *game*. Konflik seperti ini menunjukkan bahwa meskipun *game* dapat memperluas jaringan sosial, dinamika dalam kelompok *game* juga rentan menimbulkan perselisihan dan ketegangan. Hal ini mengindikasikan bahwa hubungan sosial dalam dunia *game* tetap memerlukan keterampilan komunikasi dan pengelolaan konflik agar tetap positif dan konstruktif.

d. Mengejek Teman

Siswa mengakui bahwa mereka sering bermain bersama teman-teman secara berkelompok. Saat menghadapi situasi di mana salah satu teman memiliki kemampuan bermain (*game play*) yang kurang baik, reaksi yang muncul bervariasi. Ada yang memilih memberikan kritik secara langsung dengan menyebutkan kekurangan teman tersebut, meskipun terkadang disertai dengan ejekan yang bersifat bercanda. Misalnya, siswa menyebut temannya dengan istilah seperti "beban", "bot", atau "kebud binatang" istilah yang dalam konteks *game* berarti pemain yang kurang kompeten namun hal ini dilakukan dalam suasana santai dan tidak bermaksud menyakiti.

e. Perselisihan

1. Beberapa siswa menunjukkan reaksi emosional yang lebih kuat ketika menghadapi teman dengan performa buruk dalam permainan. Contohnya, ada siswa yang merasa kesal dan memilih untuk tidak mengajak temannya bermain bersama selama beberapa hari sebagai bentuk pengucilan atau hukuman sosial. Selain itu, mereka juga memberikan komentar pedas atau "dibacotin" yang mengkritik cara bermain teman tersebut, seperti menyalahkan sinyal HP atau alasan lain yang dianggap sebagai pembenaran atas kekalahan dalam *game*. Dalam permainan *game Mobile Legends* terdapat 5 orang dalam satu tim. Sebelum dimulainya pertandingan dilakukannya pemilihan hero sesuai yang dibutuhkan untuk memenuhi role dalam permainan. Pemilihan hero asal-asalan tanpa melihat kebutuhan hero dalam role yang belum terisi membuat para pemain lainnya yang sudah memilih hero

sesuaidengan role menjadi kesal dikarenakan hak tersebut akan berpengaruh pada saat dimulainya pertandingan. Dengan pemilihan hero yang tidak seimbang dapat memiliki peluang kekalahan yang dapat merugikan, hal tersebut yang membuat para pemain emosi sehingga memicu perilaku toxic.(Irfa & Sumarwan, 2024) Menurut Novrialdy, (2019) Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor. Kemudian Erik & Syenshie, (2020) mengungkapkan jika Dampak yang dirasakan game online yaitu muncul beberapa kejadian dalam bentuk kekerasan diakibatkan karena terpapar adegan dalam game online, misalnya mudah marah, berkata kasar, mengancam bahkan terdapat siswa yang menutup diri/tidak bersosialisasi dikarenakan terlalu banyak menghabiskan waktu bermain game online. Bahkan dalam penelitian Indah Permata Sari, (2022) jika siswa menjadi lebih mudah marah ketika mendapatkan kekalahan, menjadi lebih agresif sehingga mendorong anak untuk mengeluarkan kata-kata kasar, berperilaku kasar dengan melakukan tindakan fisik dan tidak patuh terhadap perintah orangtua

f. Kekerasan

Saudara MR: pernah paling teman mukul kepala trus saya bales pukul kepala lagi sampai dianya kesel” begitupun pernyataan dari Saudara VI yang mana mengatakan: “Saudara VI: ya paling ngatain kadang mukul temen tapi ga keras kaya bercanda aja tuh bu”

Dalam beberapa kasus, ketegangan yang muncul dari permainan tidak hanya sebatas kata-kata. Data menunjukkan bahwa ada insiden bentakan atau bahkan kontak fisik ringan antar siswa, seperti saling memukul kepala sebagai bentuk ekspresi kekesalan atau bercanda. Meskipun demikian, siswa menyatakan bahwa pukulan tersebut tidak keras dan lebih dimaksudkan sebagai candaan atau cara melepaskan emosi sesaat. Namun, kejadian ini tetap menunjukkan adanya potensi konflik yang muncul akibat tekanan dan kompetisi dalam bermain *game*.

g. Perilaku Agresif dan Teriakan Siswa Akibat Bermain *Game Online*

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan orang tua, ditemukan bahwa perilaku teriak-teriak saat bermain *game online* merupakan hal yang sering terjadi di kalangan siswa. Siswa mengaku sering teriak-teriak, terutama saat mengikuti turnamen atau pertandingan antar kelompok, terutama jika mengalami ejekan dari lawan yang membuat suasana menjadi tegang dan memicu emosi yang meledak-ledak. Hal ini menunjukkan bahwa *game online* dapat menimbulkan tingkat stres dan frustrasi yang tinggi bagi siswa, yang kemudian diekspresikan melalui perilaku verbal yang agresif.

Orang tua siswa juga mengonfirmasi bahwa anaknya kadang-kadang teriak-teriak saat bermain *game* di rumah. Mereka merasa terkejut dengan intensitas suara yang keluar dari anaknya saat bermain, bahkan sampai harus mengetuk pintu untuk mengingatkan agar tidak berlebihan. Teman-teman siswa juga diketahui pernah melakukan hal serupa, yaitu teriak-teriak dan tertawa keras saat bermain *game* bersama. Respon lingkungan sekitar, seperti tetangga, cenderung biasa saja dan tidak terlalu mempermasalahkan kejadian tersebut, menganggapnya sebagai hal yang wajar dalam aktivitas anak-anak.

Gabriel Tarde (1843-1904) mengemukakan teori bahwa masyarakat terbentuk melalui proses imitasi, di mana individu cenderung meniru perilaku orang lain di sekitarnya. Dalam konteks ini, perilaku negatif seperti tindakan berbahaya juga dapat muncul karena pengaruh teman bermain yang memiliki kebiasaan serupa. Sesuai dengan teori Tarde, para pemain yang awalnya tidak menunjukkan perilaku toxic bisa saja mulai meniru teman-teman mereka yang sudah terbiasa bermain dengan cara tersebut. Selain itu, label bahwa Mobile Legends adalah permainan yang

toxic turut memengaruhi para pemain untuk mengikuti pola perilaku tersebut (Irfa & Sumarwan, 2024)

h. Akhlak kepada Lingkungan

Peneliti: yang membersihkan kamar siapa? Saudara P: sendiri. Peneliti: sering bersih-bersih kamar?. Saudara P: jarang sih kalau niat aja. Peneliti: bersih kamarnya?. Saudara P: yaaa lumayan kayanya.

Hasil wawancara dengan Ibu W selaku nenek Saudara P mengatakan:

Ibu W : engga dia kalau makan nasi engga dikamar, paling makan cemilan kalau dikamar mah, es juga. Kadang-kadang suka marah-marah tuh apa ? gelasnya tuh masih disitu, kalau ada teman-teman kadang minumannya suka tumpah tuh harus digulung ininya langsung dipel jangan sampe lengket, kan kalau es kan manis jadi kan lengket, kalau ada temen tuh, dibersihkan harusnya, jangan sampai kotor, kalau ada teman yang ngeroko harusnya ngeroknya diluar jangan didalem, kalau dikamarkan jadinya menggumpal didalem, ga boleh itu tuh. Saudara P itu satu ga boleh ngroko, dua ga boleh minum-minuman.

Kecanduan *game online* pada siswa berdampak negatif terhadap akhlak mereka, termasuk sikap kurang peduli terhadap lingkungan sekitar. Siswa mengakui jarang membersihkan kamar kecuali ada niat. Orang Tua memberikan detail lebih lanjut tentang kebiasaan Siswa, seperti makan cemilan dan minum di kamar, serta marah jika tumpahan tidak segera dibersihkan. Orang Tua melarang Siswa merokok dan menyimpan minuman di kamar. Kurangnya kesadaran akan pentingnya menjaga kebersihan dapat menyebabkan seseorang terlalu terlena dalam aktivitas seperti bermain *game online*, sehingga mengabaikan kebersihan diri dan lingkungan sekitar. Hal ini dapat berdampak negatif pada kesehatan dan kenyamanan hidup seseorang. Menjaga kebersihan dan keteraturan dalam pengelolaan ruang pribadi tampak menjadi fokus utama dari saran dan pengawasan Orang Tua terhadap Siswa. Dengan mengatur waktu dan prioritas dengan baik, keseimbangan antara aktivitas menyenangkan seperti bermain *game* dan tanggung jawab untuk menjaga kebersihan diri dan lingkungan dapat tercapai. Kemudian terlihat adanya pola perilaku yang muncul saat mereka merasa kesal atau frustrasi dalam bermain *game*. Yang mana siswa menunjukkan reaksi yang kurang terkendali terhadap kegagalan dalam permainan, seperti berteriak-teriak, memukul kasur, melempar HP, dan bahkan memukul tembok sebagai bentuk ekspresi kekesalan. Perilaku yang melibatkan berteriak tidak hanya memiliki dampak mengganggu bagi orang di sekitar, tetapi juga seringkali siswa menunjukkan ekspresi kekesalan dengan cara yang berbeda. Misalnya, ketika merasa frustrasi atau marah akibat kekalahan dalam bermain *game online*, ada kemungkinan bahwa siswa akan bereaksi dengan cara memukul atau menendang benda di sekitarnya, seperti kasur. Hal ini menunjukkan adanya kesulitan dalam mengelola emosi dan kurangnya kontrol diri dalam menanggapi situasi yang menantang.

Siswa yang kecanduan *game online* Mobile Legends (MLBB) cenderung mengalami emosi yang tidak stabil dan sulit dikendalikan karena kurangnya kontrol diri. Ketika bermain *game* secara berlebihan, mereka sering menunjukkan emosi negatif seperti mudah marah, kesal, dan bahkan mengeluarkan kata-kata kasar saat menghadapi kekalahan atau gangguan selama permainan. Menurut Fitriani (2021) mengungkapkan kontrol diri membuat seseorang memiliki perilaku yang terarah, menyalurkan dorongan perasaan dalam diri secara benar dan tidak menyinggung norma, serta peraturan yang ada di dalam lingkungan sosial. Individu yang memiliki kontrol diri yang tinggi akan dapat mengontrol dan memainkan *game online* secara sehat sesuai dengan keperluan serta mempunyai batas waktu dalam bermain *game online* sehingga tidak menyebabkan kecanduan. (Azis & Nasir, 2024) self control seseorang dapat dipengaruhi oleh lingkungannya, terutama lingkungan keluarga dan kelompok teman sebaya. Apabila lingkungan tersebut cukup kondusif, dalam arti kondisinya diwarnai dengan hubungan yang harmonis, saling mempercayai, saling menghargai, dan penuh tanggung jawab, maka remaja cenderung memiliki kontrol diri yang

baik. Hal ini dikarenakan remaja mencapai kematangan emosi oleh faktor-faktor pendukung tersebut. Sedangkan sebaliknya, jika lingkungan tersebut tidak harmonis dan kurang kondusif maka remaja cenderung melakukan tindakan tanpa pemikiran yang matang sehingga menjadi penghambat bagi self control mereka. (Galih Vian Suwari, 2021) Budhi & Indrawati, dimana semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki seorang remaja, maka semakin rendah peluang seorang remaja mengalami kecanduan game online. (Mais et al., 2020)

3. Analisis Faktor-faktor Penyebab Kecanduan Game Online MLBB pada siswa dan upaya dalam mengatasi Kecanduan Game Online Mobile Legend Bang-bang.
 - a. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online Mobile Legend Bang-bang* pada siswa SMKN 1 Krangkeng

Detria (2013), mengatakan bahwa terdapat dua faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* yaitu faktor internal dan eksternal. (Irawan & Siska W., 2021) Kecanduan *game online* MLBB pada siswa merupakan fenomena yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari lingkungan sekitar (faktor eksternal). Pemahaman terhadap faktor-faktor ini penting untuk merancang strategi pencegahan dan penanganan yang efektif. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya kecanduan *game online* di SMKN 1 Krangkeng, yang dapat dibagi menjadi beberapa kategori menjadi beberapa kategori:

1. Faktor Internal

- a. Mengatasi kebosanan dan mencari hiburan
Banyak siswa, seperti yang diungkap Saudara MR dan Saudara VI, menggunakan *game* sebagai cara untuk mengisi waktu luang dan menghilangkan rasa bosan. *Game* menjadi sarana hiburan yang menarik dan mampu memberikan variasi aktivitas sehari-hari.
- b. Dorongan untuk meraih kemenangan dan tantangan
Selain hiburan, hasrat untuk menang dan rasa penasaran terhadap hasil permainan menjadi motivasi kuat yang membuat siswa terus bermain. Ambisi ini mendorong keterlibatan yang semakin dalam hingga berpotensi menjadi kecanduan.
- c. Daya tarik fitur dan *gameplay* MLBB
Menurut Saudara MIH, aspek menarik dalam *game* seperti kehadiran hero baru, strategi yang harus dipelajari, serta *gameplay* yang seru menjadi faktor yang membuat siswa betah bermain dalam waktu lama.
- d. Pelarian dari masalah pribadi
Seperti yang diungkap Saudara P Hartawan, beberapa siswa menggunakan *game* sebagai pelarian dari masalah emosional atau keluarga, misalnya rasa kesepian atau tekanan akibat situasi keluarga yang tidak ideal. *Game* menjadi tempat untuk mengalihkan pikiran dan mencari kenyamanan.
- e. Kurangnya kontrol diri dan ketidakmampuan mengatur prioritas
Kecanduan juga dipicu oleh lemahnya kemampuan siswa dalam mengendalikan waktu dan keinginan bermain, sehingga mereka sulit berhenti meskipun menyadari dampak negatifnya.

2. Faktor Eksternal

- a. Tekanan sosial dan kebutuhan untuk diterima
Saudara HN menyatakan bahwa memiliki *game* MLBB menjadi semacam standar sosial di kalangan teman sebaya. Siswa yang tidak ikut bermain berisiko merasa terasing atau diabaikan, sehingga mereka terdorong untuk ikut bermain demi menjaga hubungan sosial.
- b. Ajakan dan pengaruh teman sebaya
Lingkungan yang mayoritas bermain *game* MLBB memperkuat intensitas bermain siswa. Dorongan dari teman untuk bermain bersama (mabar) menjadi faktor eksternal yang mendorong keterlibatan berlebihan.

- c. Kebutuhan untuk membangun koneksi sosial
Bermain *game* bukan hanya soal hiburan, tetapi juga sarana untuk berinteraksi dan memperkuat ikatan dengan teman-teman sebaya, yang memperkuat motivasi bermain.
- d. Kurangnya pengawasan dan kontrol dari orang tua
Faktor eksternal lain yang mendukung kecanduan adalah kurangnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas bermain *game* anak, sehingga siswa memiliki kebebasan yang berlebihan dalam mengatur waktu bermain.

Penutup

Dalam beberapa tahun terakhir, permainan daring Mobile Legends: Bang-Bang (MLBB) semakin populer di kalangan remaja karena memberikan hiburan dan kesempatan bersosialisasi, namun kecanduan terhadap game ini dapat menimbulkan dampak negatif, terutama terhadap akhlak siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain MLBB di kalangan siswa SMK Negeri 1 Krangkeng dimulai sejak sekolah dasar dan dipengaruhi oleh teman, keluarga, serta YouTuber game, dengan lokasi bermain yang bervariasi dan durasi bermain 1-2 jam di sekolah serta 4,5-10 jam di rumah, terutama saat libur. Kecanduan game MLBB berdampak negatif pada akhlak siswa, seperti menunda sholat, mengabaikan perintah orang tua, mengabaikan kesehatan diri, menurunnnya fokus belajar, dan mengabaikan kebersihan lingkungan. Faktor-faktor yang memengaruhi kecanduan meliputi kebutuhan hiburan, dorongan kemenangan, pengaruh teman sebaya, dan kurangnya pengawasan orang tua, sehingga intervensi yang tepat diperlukan untuk menyeimbangkan hiburan dan tanggung jawab siswa

Adapun mengenai keterbatasan dalam penelitian ini adalah peneliti menemukan beberapa keterbatasan saat melakukan proses pengambilan data di lapangan seperti kurangnya narasumber dan waktu yang terbatas. Sehingga diperlukan proses penggalian informasi lebih dalam lagi agar informasi yang didapat menjadi lebih banyak dan lebih bermanfaat. Sementara saran atau rekomendasi yang ingin penulis sampaikan adalah untuk menambah wawancara dengan pihak orang tua dan guru agar dapat menambah wawasan dan dapat memperkuat hasil penelitian.

Daftar Pustaka

- Alam, L. ., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. . (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Mralitas Anak-Anak Di Desa Ganggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jpdk*, 4(1), 301–307.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 45.
- Azis, A., & Nasir, N. (2024). Hubungan Antara Kontrol Diri dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja di Kota Bekasi. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 29–38. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.613>
- Darwis, M., Amri, K., & Reymond, H. (2020). Dampak Dari Kecanduan Game Online Di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun Di Kelurahan Kayuombun. *Ristekdik*, 5(2), 228–229. <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/article/view/2088>
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Kesehatan Mental Pada Remaja Pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- Febriani, N. (2021). *Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Kecamatan Rimbo Ulu*. 70. <http://repository.uinjambi.ac.id/id/eprint/6720>
- Febrina, C. La. (2014). Pengaruh Intensitas Bermain Game on-Line Terhadap Agresivitas Siswa. *JIV- Jurnal Ilmiah Visi*, 9(1), 28–35. <https://doi.org/10.21009/jiv.0901.4>
- Galih Vian Suwari, M. S. (2021). Kontrol Diri Terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna Game Online.

- KHIDMAT SOSIAL: Journal of Social Work and Social Services*, 2(2), 123.
- Habibi, N. M., Hariastuti, R. T., & Rusijono. (2022). Dampak Negatif Online Game terhadap Remaja. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 6(1), 30–35. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v6n1.p30-35>
- Harap, & Nursapia. (2020). *Penelitian Kualitatif*. Wal ashri.
- Husnayani. (2021). *Fenomena Game Online Di Kalangan Peserta Didik Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Malangke Kabupaten Luwu Utara*. Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri lain Palopo.
- Indah Permata Sari, N. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sd. *Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046.
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Irfana, A., & Sumarwan, U. (2024). *Toxic Disinhibition pada Pemain Game Mobile Legends dalam Perspektif Teori Kontrol Sosial rasa jenuh dan juga sebagai pengisi waktu luang . Berdasarkan survei penelitian*. 6(April), 46–64.
- Izza, F. K. (2019). Dampak game online terhadap perilaku keagamaan remaja di desa modopuro mojosari. *Fakultas Usluhuddin Dan Filsafat Universitas Islam Negeri Sunan Ampel*, 1–100. <http://digilib.uinsby.ac.id/33692/>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Mamik. (2015). *Metodologi Kualitatif*. Zifatama.
- Marista, E. (2022). Kontrol Diri Pada Remaja Penggemar Game Online Di Desa Sidoharjo Pulung Ponorogo. *Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo*, 1–64.
- Muhammad Arifin. (2022). *Peran Tripusat Pendidikan Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Remaja Gampong Blang Paseh Kecamatan Kota Sigli*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri (Uin) Ar-Raniry Banda Aceh.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Parwita, H. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa (Studi Pada SMAN 3 Malang). *Pengaruh Perkembangan Teknologi (Game Online)*, 650–657.
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Sentana, M. A., & Kumala, I. D. (2017). Agresivitas dan Kontrol Diri pada Remaja di Banda Aceh. *Jurnal Sains Psikologi*, 6(2), 51–55. <https://doi.org/10.17977/um023v6i12017p051>
- Setiawan, Anggito, A., & Johan. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Jejak Publisher* (p. 7). Jejak Publisher.
- Sundara, K., Hafisah, H., & Nasar, M. A. (2020). Pengaruh Negatif Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMKN 1 Narmada. *CIVICUS : Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 8(2), 84. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i2.2885>
- Teuku Andi Syahputra, Ariza Farizca, & Syahrizal. (2022). Hubungan adiksi game online terhadap spiritualitas pelajar. *Jurnal Kedokteran Nanggroe Medika*, 5(2), 11–16.
- Wijaya, L. D. C., Soesilo, T. D., & Tagela, U. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja SMA/SMK Karang Taruna Tunas Bangsa Kauman Kidul Salatiga. *Jurnal Wahana Konseling*, 5(1), 47–59. <https://doi.org/10.31851/juang.v5i1.7797>
- Yusuf, & Muri, A. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.