

PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA KELAS ATAS DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Allya Murfid Allwasy¹, Budiono Saputro²

^{1,2}UIN Salatiga

[1allyamurfid@gmail.com](mailto:allyamurfid@gmail.com), [2budiyonosaputro@uinsalatiga.ac.id](mailto:budiyonosaputro@uinsalatiga.ac.id).

ABSTRACT

This study is based on field findings that many upper-class students play mobile legends games, the aim is to examine the extent to which mobile legends games influence the social behavior of upper-class students at Madrasah Ibtidaiyah (MI). The approach used in this study is quantitative with a survey method, in addition, the instruments used include questionnaires and documentation as the main techniques in collecting accurate and relevant data. The results of the study indicate that mobile legends games have a significant influence on students' social behavior. The significance value between the mobile legends game variable (X) and social behavior (Y) is 0.000, which is smaller than the threshold of 0.05 ($0.000 < 0.05$). This indicates a statistically significant influence between the two variables. The coefficient of determination obtained is 0.831, which means that 83.1% of students' social behavior is influenced by their involvement in the mobile legends game, while the remaining 16.9% is influenced by other factors outside the variables of this study. In addition, the regression coefficient value of 0.487 indicates that every 1% increase in the intensity of playing mobile legends games can increase students' social interactions by 0.487 points. Based on these findings, it can be concluded that the alternative hypothesis (H_a) is accepted, while the null hypothesis (H_0) is rejected. Theoretically, the implications contribute to the development of social behavior theory in the context of digital and gamification, while practically it can be a benchmark or reference for educators to optimize the positive aspects of using games in the context of learning.

Keywords: Mobile Legends Game, Online Games, Social Behavior

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh temuan lapangan bahwa banyak peserta didik kelas atas bermain *game mobile legends*, tujuan untuk mengkaji sejauh mana pengaruh *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas di Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendekatan yang digunakan dalam studi ini adalah kuantitatif dengan metode survei, selain itu instrumen yang digunakan meliputi angket dan dokumentasi sebagai teknik utama dalam pengumpulan data yang akurat dan relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game mobile legends* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa. Nilai signifikansi antara variabel *game mobile legends* (X) dengan perilaku sosial (Y) adalah sebesar 0,000, yang mana lebih kecil dari ambang batas 0,05 ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan secara statistik antara kedua variabel. Nilai koefisien determinasi yang diperoleh adalah sebesar 0,831, yang berarti bahwa sebesar 83,1% perilaku sosial siswa dipengaruhi oleh keterlibatan mereka dalam *game*

mobile legends, sedangkan sisanya sebesar 16,9% dipengaruhi oleh faktor lain di luar variabel penelitian ini. Selain itu, nilai koefisien regresi sebesar 0,487 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan 1% dalam intensitas bermain *game mobile legends* dapat meningkatkan interaksi sosial siswa sebesar 0,487 poin. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima, sedangkan hipotesis nol (H_0) ditolak. Implikasi secara teoretis memberikan kontribusi bagi pengembangan teori perilaku sosial dalam konteks digital dan gamifikasi, sedangkan secara praksis dapat menjadi tolak ukur atau acuan bagi pendidik untuk mengoptimalkan aspek positif dari penggunaan game dalam konteks pembelajaran.

Kata Kunci: *Game mobile legends*, *Game online*, Perilaku Sosial

Catatan: 088233401642

A. Pendahuluan

Di tengah berkembangnya teknologi, permainan *video mobile* semakin menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak, khususnya siswa kelas atas di Madrasah Ibtidaiyah. Salah satu permainan paling populer yang menarik perhatian adalah *mobile legends*, sebuah game bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang mengajak pemainnya untuk berkompetisi dalam tim (Lin & Liu, 2022; Rahmatiah, Wiroto, Husain, Taan, & Iskandar, 2023). Data menunjukkan bahwa *mobile legends* telah mencapai lebih dari 500 juta unduhan di Google Play Store, mencerminkan popularitasnya yang signifikan di kalangan pengguna muda di Indonesia (Kusnanda & Permana, 2023). Menurut Hasan, Rahmat, &

Napu, (2021) pengaruh *game online* seperti *mobile legends* dapat berpengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa, menyebabkan perubahan dalam cara mereka berinteraksi secara sosial. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Aulia Tri Utami, Bandarsyah, & Sulaeman, (2022) menemukan bahwa pengaruh *game* dapat menyebabkan penurunan emosi positif dan peningkatan agresivitas di kalangan siswa.

Data menunjukkan bahwa banyak siswa menghabiskan waktu bermain *game* secara berlebihan, bahkan lebih dari 12 jam sehari, yang dapat mengganggu aspek lain dalam kehidupan mereka, termasuk pendidikan dan hubungan sosial (Akbar, 2020; Laato, Islam, & Laine, 2020). Sedangkan Ramadhan & Ramadan, (2023) berpendapat bahwa

bermain game secara berlebihan dapat membawa tindakan negatif, seperti meningkatnya sikap agresif, pengabaian tugas sekolah, dan penurunan kemampuan bersosialisasi. Penggunaan media sosial yang tidak terkendali juga dapat memperparah pengaruh *game*, karena siswa lebih tertarik pada interaksi *virtual* dibandingkan interaksi langsung dengan teman sebayanya (Almahdi, Suwardi, & Nugroho, 2024; Fajar & Machmud, 2020). Hal ini sejalan dengan pendapat Fuaody, Anggraeni, Maulidia, & Nugraha, (2024), yang menunjukkan bahwa pengaruh terhadap teknologi digital akan menghambat individu dalam menjalankan tanggung jawab sosial dan akademis mereka.

Pandangan lain juga menyatakan bahwa *game* seperti *mobile legends* dapat memberikan manfaat sosial, seperti meningkatkan kerja sama dalam tim dan kemampuan berkomunikasi (Yulianto, Nasvian, & Novica, 2024). Namun, manfaat tersebut sering kali terabaikan ketika pengaruh telah terjadi, Indah Permata Sari & Nurwahyuni, (2022) menunjukkan bahwa pengaruh terhadap *game* dapat menghasilkan perilaku negatif,

seperti mudah marah dan melalaikan tugas akademis. Sementara itu, Elindawati, (2020) menyoroti bahwa anak-anak yang pengaruh *game* sering mengalami kesulitan dalam membangun hubungan sosial dan berpartisipasi dalam aktivitas non-digital yang penting bagi perkembangan mereka.

Urgensi untuk memahami pengaruh *game mobile* pada siswa madrasah ibtidaiyah semakin meningkat seiring dengan meningkatnya penggunaan perangkat *mobile* di kalangan anak-anak (Rahmatiah et al., 2023; Skoric, Teo, & Neo, 2009). Studi di Thailand menemukan bahwa pengaruh *game mobile* dapat dikaitkan dengan depresi, kesepian, dan kecemasan sosial, yang merupakan pengaruh negatif terhadap kesehatan mental dan hasil belajar siswa (Phetphum, Keeratisiroj, & Prajongjeep, 2023; Wang, Sheng, & Wang, 2019). Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa jenis permainan dan durasi bermain memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sosial siswa, di mana beberapa permainan dapat meningkatkan hubungan sosial, sementara yang lain justru meningkatkan agresi dan perilaku

non-sosial (Alborzi & Torabi, 2024; Yulianto et al., 2024). Berdasarkan paparan diatas masih terdapat kesenjangan dalam penelitian mengenai pengaruh game mobile pada perilaku sosial siswa madrasah ibtidaiyah. Maka dalam penelitian ini bertujuan dan fokus untuk mengkaji pengaruh pengaruh *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas di madrasah ibtidaiyah.

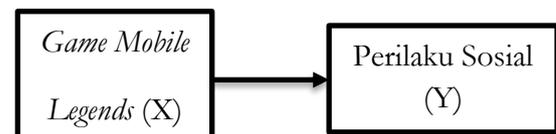
B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Imam Puro Cangkreng Kidul, Kec. Purworejo, Kab. Purworejo, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif serta metode survei. Menurut Sugiyono, (2016), penelitian kuantitatif merupakan pendekatan berbasis filsafat positivisme yang bertujuan untuk meneliti populasi dan sampel tertentu. Metode survei sendiri digunakan untuk memperoleh data secara alami, di mana peneliti turut memberikan perlakuan dalam proses pengumpulan data (Siswanto & Suryanto, 2018).

Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas IV, V, dan VI pada tahun ajaran 2024/2025, dengan total populasi 180 siswa.

Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 30 siswa melalui teknik *nonprobability* sampling dengan pendekatan purposive sampling. Teknik ini merupakan metode pemilihan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (Creswell, 2019; Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen yang digunakan adalah *game mobile legends* (X), sedangkan variabel dependennya adalah perilaku sosial (Y).

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut



Gambar 1 hubungan variabel penelitian

Kedua variabel dalam penelitian ini dianalisis menggunakan instrumen angket yang diukur dengan skala likert. Sebelum digunakan, instrumen ini telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan keakuratan pengukuran. Hasil yang diperoleh dari instrumen tersebut berfungsi sebagai alat ukur utama dalam penelitian ini.

Metode pengumpulan data yang digunakan mencakup lembar angket dan dokumentasi. Lembar angket bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas. Sementara itu, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang relevan dengan topik penelitian.

Teknik analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas, uji linearitas, dan uji regresi linear sederhana. Uji normalitas serta uji linearitas diperlukan sebagai prasyarat sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana. Analisis ini dilakukan untuk menguji hipotesis guna menentukan keputusan terhadap H_a dan H_o . Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : “Terdapat pengaruh *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas Madrasah Ibtidaiyah”.

H_o : “Tidak terdapat *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas rendah Madrasah Ibtidaiyah”.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data dari lembar kuesioner yang diperoleh dari sampel dianalisis

melalui uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji prasyarat dilakukan dengan menerapkan rumus normalitas dan linearitas, sedangkan uji hipotesis dianalisis menggunakan rumus regresi linear sederhana.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Data yang berdistribusi normal merupakan syarat utama sebelum melakukan analisis parametrik atau pengujian hipotesis. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics 20. Hasil dari pengujian normalitas ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas
 One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,94523622
Most Extreme Differences	Absolute	,096
	Positive	,096
	Negative	-,084
Kolmogorov-Smirnov Z		,527
Asymp. Sig. (2-tailed)		,944

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Pada uji Kolmogorov-Smirnov dengan tingkat signifikansi 0,05, suatu data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0,05. Berdasarkan hasil uji normalitas yang ditampilkan pada Tabel 1, nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,944, yang melebihi batas 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

B. Uji Linieritas

Uji linearitas digunakan untuk menentukan apakah hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) berbentuk linear. Pengujian ini dilakukan menggunakan tabel ANOVA dengan bantuan software IBM SPSS Statistics 20. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut: jika nilai Sig. Deviation from Linearity lebih dari 0,05, maka terdapat hubungan linear antara variabel *game mobile legends* (X) dan variabel perilaku sosial (Y). Sebaliknya, jika nilai Sig. Deviation from Linearity kurang dari 0,05, maka hubungan antara kedua variabel tidak bersifat linear. Hasil pengujian linearitas disajikan sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Coefficient)	611,379	18	33,965	9,507	,000
Perilaku Sosial	540,945	1	540,945	151,406	,000
Game Mobile Legends	70,433	17	4,143	1,160	,411
Within Groups	39,301	11	3,573		
Total	650,680	29			

Berdasarkan hasil uji linearitas yang ditampilkan pada Tabel 2, nilai Sig. Deviation from Linearity diperoleh sebesar 0,411. Karena nilai tersebut lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan linear antara variabel *game mobile legends* (X) dengan variabel perilaku sosial (Y).

C. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan linieritas, diketahui bahwa data memiliki distribusi normal serta hubungan yang linier. Tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis statistik menggunakan regresi linier sederhana. Keputusan diambil

dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) pada hasil regresi linier sederhana dengan batas probabilitas sebesar 0,05 (5%). Jika nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka variabel X tidak memiliki pengaruh terhadap variabel Y. Sebaliknya, jika nilai Sig. lebih kecil dari 0,05, maka variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Hasil analisis regresi linier sederhana ditampilkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Koefisien Regresi Linier Sederhana

Model	Coefficients ^a			
	Unstandardized Coefficients	Std. Error	Standardized Coefficients	t
	B		Beta	
1 (Constant)	31,982	3,492		9,160
<i>Game mobile legends</i>	,478	,041	,912	11,749

a. Dependent Variable: Perilaku Sosial

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000. Karena nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel *game mobile legends* (X) memiliki pengaruh terhadap perilaku sosial (Y). Nilai konstanta (a) dalam model

regresi adalah 31,982, sedangkan koefisien regresi variabel *game mobile legends* (b) bernilai 0,478. Persamaan regresinya dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 31,982 + 0,478X$$

Persamaan tersebut mengandung dua makna utama. Pertama, konstanta sebesar 31,982 menunjukkan bahwa jika tidak ada perubahan dalam variabel *game mobile legends*, maka nilai perilaku sosial tetap sebesar 31,982. Kedua, koefisien regresi 0,478 menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1% pada variabel *game mobile legends*, maka variabel perilaku sosial akan meningkat sebesar 0,478. Karena nilai koefisien regresi bersifat positif, maka dapat disimpulkan bahwa variabel *game mobile legends* (X) berpengaruh secara positif terhadap Perilaku Sosial (Y).

Tabel 4. Tabel Hubungan Variabel X dan Y

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.912 ^a	.831	.825	1.980

a. Predictors: (Constant), *Game mobile legends*

Berdasarkan hasil pada tabel 4, diperoleh nilai R sebesar 0,912, yang menunjukkan tingkat hubungan yang

kuat antara variabel X (*game mobile legends*) dan variabel Y (perilaku sosial). Nilai ini berdampak pada koefisien determinasi (R Square) yang mencapai 0,831, yang berarti *game mobile legends* (X) berkontribusi sebesar 83,1% terhadap perubahan perilaku sosial (Y). Sementara itu, sisa 16,9% dari variabel perilaku sosial dipengaruhi oleh faktor lain di luar *game mobile legends*. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa *game mobile legends* (X) memberikan pengaruh positif terhadap perilaku sosial (Y) dengan kontribusi total sebesar 83,1%.

D. Pembahasan

Berdasarkan analisis diatas menunjukkan bahwa *game mobile legends* memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku sosial siswa kelas atas di madrasah ibtidaiyah (MI) sebanyak 83,1%. hal tersebut selaras dengan data survei yang dilakukan oleh *We Are Social*, Indonesia menempati peringkat ketiga sebagai negara dengan jumlah pemain *video game* terbanyak di dunia pada tahun 2022, dalam laporan tersebut mengungkap bahwa 94,5% dari total pengguna internet di Indonesia aktif memainkan *video game* termasuk

anak madrasah ibtidaiyah (Prabowo, 2024).

Game mobile legends sendiri merupakan game beregu yang simple, bisa dimainkan melalui ponsel (Sitorus, Hutagalung, & Sari, 2024), selain itu, pemain dapat memilih hero atau karakter untuk bertarung melawan tim lawan serta menyusun anggota tim mereka sendiri guna merancang strategi yang terstruktur dan efektif (Qhomariah, Fuad, Darraz, & Wibowo, 2024). *Mobile legends* menyediakan berbagai fitur inovatif, seperti pesan suara dan pesan langsung, yang membuat pengalaman bermain menjadi lebih interaktif. Fitur-fitur ini memungkinkan pemain berkomunikasi dengan rekan satu tim secara real-time tanpa terhalang oleh jarak fisik (Mattiro, Rahman, & Widaty, 2024).

Akan tetapi dibalik kecanggihan fitur dalam game tersebut, aktivitas ini pasti membawa pengaruh positif maupun negatif. Hal ini sejalan dengan pandangan Skinner yang menyatakan bahwa setiap tindakan akan menghasilkan konsekuensi tertentu (Mcleod, 2023). Oleh karena itu pengaruh *game mobile legends* terhadap perilaku sosial memiliki 2 jenis yaitu positif dan

negatif. Pengaruh positif *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas adalah dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui strategi komunikasi tim, kerja sama dalam mencapai tujuan permainan, sikap menghargai pendapat orang lain, dan membangun solidaritas dalam kelompok, serta kemampuan kognitif dalam pengambilan keputusan cepat dan pemecahan masalah. Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa dapat belajar membangun kerjasama yang dapat memperkuat ikatan sosial mereka baik dalam dunia nyata maupun dalam *game virtual* (Mahinay et al., 2024; Mattiro et al., 2024). Dalam penelitian lain juga mendapatkan hasil yang sama menyatakan bahwa *game mobile legends* bisa meningkatkan motivasi siswa, keterampilan pemecahan masalah, dan memperluas lingkaran hubungan sosial secara online siswa (Prabowo, 2024).

Sedangkan pengaruh negatif *game mobile legends* terhadap perilaku sosial siswa kelas atas adalah siswa tidak bisa mengatur waktunya antara waktu bermain, bersosial, dan belajar, serta

penggunaan bahasa yang bermakna kasar dalam kesehariannya baik disekolah maupun dirumah yang bahasa tersebut diperoleh dari bermain *game mobile legends*. Hal tersebut selaras dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pengaruh negatif dari bermain game tersebut menyebabkan peserta didik ketergantungan, tidak bisa manajemen waktu, dan penumpukan emosi negatif yang membuat peserta didik frustrasi (Sitorus et al., 2024). Hal yang sama dari penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa *game mobile legends* mempengaruhi perkembangan bahasa verbal anak dan perilaku maladaptif berupa mencuri, berbohong, konsumtif, agresif, dan narsisme (Prabowo, 2024; Qhomariah et al., 2024). Penelitian yang selaras dilakukan Nawawi et al., (2021), menyatakan bahwa *game mobile legends* dapat mempengaruhi aktivitas prioritas utama siswa yaitu belajar karena rasa malas yang ditimbulkan dari bermain *game mobile legends*.

Pendapat lain yang berlawanan yaitu dari penelitian Dewi, Riza, & Leometa, (2024), menyatakan bahwa

meskipun ada kekhawatiran tentang perilaku agresif yang mungkin muncul dari bermain *game mobile legends*, perilaku positif dalam kelompok saat bermain juga dapat mendorong pengembangan sikap sosial yang positif dan kerja sama. Hal tersebut juga dinyatakan dalam penelitian lain bahwa meskipun terdapat potensi perilaku agresif yang meningkat akibat bermain *game mobile legends*, keterlibatan dalam sesi bermain yang terbuka dan kolaboratif dapat membantu mereduksi efek negatif tersebut melalui saluran interaksi positif antar pemain (Widodo, Hidayat, & Faikoh, 2022).

Pandangan dari sudut gamifikasi oleh penelitian yang dilakukan oleh Ammalia & Sumar, (2024) menekankan pentingnya interaksi sosial dalam *game mobile legends* yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan pengguna, hal tersebut tercatat bahwa gamifikasi dalam platform permainan tidak hanya menghasilkan pengalaman bermain yang lebih menyenangkan tetapi juga meningkatkan interaksi sosial antar pemain. Dalam konteks *mobile legends*, fitur-fitur kolaboratif seperti tim dan pertandingan dapat mengembangkan rasa tanggung

jawab dan kerja sama di antara pemain, yang merupakan komponen kunci dalam membangun ikatan sosial positif.

Implikasi dari penelitian ini secara teoretis memberikan kontribusi bagi pengembangan teori perilaku sosial dalam konteks digital dan gamifikasi dengan temuan data secara signifikan sebanyak 83.1% yang mengindikasikan bahwa *game mobile legends* mempengaruhi perilaku sosial. Selain itu secara praktis di bidang pendidikan hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur atau acuan bagi pendidik untuk mengoptimalkan aspek positif dari penggunaan game dalam konteks pembelajaran misalnya; pengembangan literasi digital, intervensi manajemen waktu siswa, dan pembentukan kebijakan sekolah.

Dari paparan data hasil penelitian dan pembahasan diatas, penelitian ini tak luput dari keterbatasan yang berupa keterbatasan sampel seperti berfokus pada siswa kelas atas madrasah ibtidaiyah yang kurang mewakili jenjang dalam satu sekolah atau jenjang pendidikan lainnya, dan keterbatasan temporal data yang diambil pada saat tahun penelitian ini

tidak selalu mencerminkan dinamika dan perkembangan teknologi serta tren permainan yang terus berubah.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa permainan *Mobile Legends* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial siswa kelas atas di Madrasah Ibtidaiyah, dengan kontribusi sebesar 83,1%, sedangkan 16,9% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain di luar fokus penelitian ini. Hal ini menunjukkan bahwa pada usia 10–12 tahun, pengalaman bermain *game* sangat membentuk perilaku sosial siswa. *Game mobile legends* menjadi salah satu referensi utama mereka dalam menggunakan *SmartPhone* karena menawarkan fitur yang menarik dan bersifat adiktif. Kecenderungan ini mencerminkan konsep Simulacra dari Jean Baudrillard, di mana realitas sosial digantikan oleh representasi virtual. Pengaruh *game* ini bisa bersifat positif maupun negatif, tergantung pada pengawasan yang diberikan. Jika diarahkan dengan bijak, *game* dapat menjadi sarana belajar kerja sama, berfikir kritis, strategi, dan komunikasi. Sebaliknya, tanpa kontrol yang

memadai, risiko seperti kecanduan dan tidakkan maladaptif di dunia nyata bisa terjadi. Oleh karena itu, sinergi antara orang tua, guru, dan lingkungan sangat diperlukan untuk membimbing anak dalam menggunakan *game* secara sehat dan seimbang di era digital ini.

Berdasarkan hasil penelitian ini peneliti menyarankan untuk peneliti selanjutnya bisa mengembangkan jumlah sampel penelitian atau melakukan penelitian dengan variabel yang lebih banyak serta kompleks berdasarkan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2), 42–47.
<https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Alborzi, M., & Torabi, M. (2024). The Impact of Computer Games on The Social Skills of Elementary School Students: A Comprehensive Analysis. *Games for Health Journal*, 13(6), 477–485.
<https://doi.org/10.1089/g4h.2024.0048>

- Almahdi, A. A., Suwardi, S., & Nugroho, I. W. (2024). Pengaruh Media Sosial Tik Tok terhadap Interaksi Sosial Siswa Kelas Rendah Madrasah Ibtidaiyah (MI). *FONDATIA*, 8(4), 822–832. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v8i4.5486>
- Ammalia, A. R., & Sumar. (2024). Peran Nilai-Nilai Gamifikasi Dan Sosial Terhadap Adopsi E-Commerce. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen*, 29–39. <https://doi.org/10.23960/jbm.v20i1.2041>
- 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>
- Creswell, J. W. (2019). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran* (4th ed., Vol. 4). Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Dewi, C., Riza, W. L., & Leometa, C. H. (2024). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Agresif Pada Remaja Di Kabupaten Karawang. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 4(1), 18–26. <https://doi.org/10.36805/empowerment.v4i1.1062>
- Elindawati, R. (2020). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak. *AL-WARDAH*, 13(2), 281. <https://doi.org/10.46339/al-wardah.v13i2.217>
- Fajar, M., & Machmud, H. (2020). Penggunaan Media Sosial di Kalangan Siswa Sekolah Dasar. *Diniyah : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 46. <https://doi.org/10.31332/dy.v1i1.1822>
- Fuaody, C. N., Anggraeni, I., Maulidia, L., & Nugraha, R. G. (2024). Analisis Pengaruh Digital terhadap Komunitas Sosial Anak dalam Kehidupan Sehari – Hari. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 327–337. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.7008>
- 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>
- Indah Permata Sari, & Nurwahyuni. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038–1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Kusnanda, D., & Permana, A. (2023). Implementation of Naive Bayes Classifier (NBC) for Sentiment Analysis on Twitter in Mobile

- Legends. *International Journal of Science, Technology & Management*, 4(5), 1132–1138. <https://doi.org/10.46729/ijstm.v4i5.935>
- Laato, S., Islam, A. K. M. N., & Laine, T. H. (2020). Did Location-Based Games Motivate Players To Socialize During COVID-19? *Telematics and Informatics*, 54, 101458. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2020.101458>
- Lin, Y., & Liu, Y. (2022). An Empirical Study On The Influence Of Mobile Games and Mobile Devices for Contemporary Students' Education and Learning Behavior. *Journal of Organizational and End User Computing*, 34(8), 1–25. <https://doi.org/10.4018/JOEUC.315620>
- Mahinay, J. S. D., Asa, J. P., Macadaag, E. M., Masulot, B. Z., Salasal, M. K., Mascud, N. S., ... Alao, A. P. (2024). More Than Just a Game: Lived Experiences of Six-Grader Mobile Legend Players. *International Journal of Research and Innovation in Social Science*, VIII(IIS), 5628–5644. <https://doi.org/10.47772/IJRIS.2024.803422S>
- Mattiro, S., Rahman, Z., & Widaty, C. (2024). Interaksi Sosial Remaja Pemain Game Online Mobile Legends Dengan Teman Sebaya Di Desa Indrasari Kecamatan Martapura. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 10(3), 296. <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v10i3.14377>
- Mcleod, S. (2023). Operant conditioning: What it is, how it works, and examples. *Diakses Pada Situs Simply Psychology* <https://www.simplypsychology.org/Operant-Conditioning.html#:~:Text=Positive%20reinforcement%20is%20a%20term,Reward%20is%20a%20reinforcing%20stimulus.>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... 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/almaarif.v3i1.2039>
- Phetphum, C., Keeratisiroj, O., & Prajongjeep, A. (2023). The Association between Mobile Game Addiction and Mental Health Problems and Learning Outcomes among Thai Youths Classified by Gender and Education Levels. *Asian Journal of Social Health and Behavior*, 6(4), 196–202. https://doi.org/10.4103/shb.shb_353_23
-

- Prabowo, A. (2024). The Effect of Online Mobile Legend Game in Indonesia (Case Study Online Game Players). *Scientia*, 3(1), 79–84.
<https://doi.org/10.51773/sssh.v3i1.257>
- Qhomariah, E. N., Fuad, A. F. N., Darraz, M. A., & Wibowo, H. (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>
- Rahmatiah, R., Wiroto, D. W., Husain, N., Taan, H., & Iskandar, A. M. (2023). Cohesiveness as a Symbolic Power of Mobile Legends Online Game Community. *JURNAL ILMU SOSIAL*, 22(1), 97–120.
<https://doi.org/10.14710/jis.22.1.2023.97-120>
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (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>
- Siswanto, & Suryanto. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif korelasional* (1st ed., Vol. 1; Rahayuningsih, Ed.). Klaten: Bosscript.
- Sitorus, Catherine. S. L., Hutagalung, D. P., & Sari, Y. (2024). Analisis Pengaruh Aplikasi Game Online Mobile Legend Di Kalangan Muda. *Algoritma: Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(5), 40–49.
<https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i5.121>
- Skoric, M. M., Teo, L. L. C., & Neo, R. L. (2009). Children and Video Games: Addiction, Engagement, and Scholastic Achievement. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 567–572.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0079>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D* (1st ed., Vol. 1). Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung.
- Wang, J.-L., Sheng, J.-R., & Wang, H.-Z. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7.
<https://doi.org/10.3389/fpubh.2019.00247>
- Widodo, Y. P., Hidayat, F., & Faikoh, N. N. (2022). Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Smk Bhakti Praja Slawi. *Bhamada: Jurnal Ilmu Dan Teknologi Kesehatan (E-Journal)*, 13(1), 100–106.
<https://doi.org/10.36308/jik.v13i1.380>

Yulianto, D. P., Nasvian, M. F., & Novica, D. R. (2024). Memes and Interactivity of Facebook Mobile Legends Gamers After the Fall of RRQ. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 12(1), 228–236. <https://doi.org/10.30656/lontar.v12i1.7799>