



PENGARUH PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG-BANG TERHADAP AKHLAK PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 3 BAUBAU

Nurul Ainun Amaliah^{*1}, Basri², La Jusu³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Corresponding Author: amaliamaya236@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received: 02 Agustus 2025</p> <p>Revised: 01 September 2025</p> <p>Accepted: 03 Oktober 2025</p> <p>Publication: 30 Oktober 2025</p> <p>Keywords: Online Games, Mobile Legends, Student Morals</p> <p>Kata Kunci: Game Online, Mobile Legends, Akhlah Siswa</p> <p><i>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</i></p> 	<p>Abstract: <i>The development of science and technology has produced various new discoveries, including in the field of digital games. Online games are electronic and visual-based games that are increasingly popular among students as entertainment when they feel bored with learning. One of the most popular games today is Mobile Legends Bang-Bang. The use of this game may have both positive and negative impacts depending on how it is played. This research aims to determine the influence of playing Mobile Legends Bang-Bang on students' moral behavior. The method used is quantitative research with purposive sampling as the technique for selecting samples. The data were collected through observation, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using validity tests, reliability tests, prerequisite tests, hypothesis testing, and simple linear regression. The results show that the use of Mobile Legends has an influence on students' moral behavior, based on a t-value of 0.06 with a significance of $0.995 > 0.05$, indicating that the game affects the moral character of eleventh-grade students at SMA Negeri 3 Bau-Bau.</i></p> <p>Abstrak: Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menghasilkan berbagai penemuan baru, salah satunya di bidang teknologi permainan digital. Game online merupakan permainan berbasis elektronik dan visual yang saat ini banyak diminati oleh siswa sebagai hiburan ketika merasa jenuh dalam belajar. Salah satu game yang paling populer adalah Mobile Legends Bang-Bang. Penggunaan game ini dapat memberikan dampak positif maupun negatif tergantung pada cara pemain menggunakannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan game Mobile Legends Bang-Bang terhadap akhlak siswa. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data meliputi uji validitas, reliabilitas, uji prasyarat, uji hipotesis, dan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh variabel penggunaan game Mobile Legends terhadap akhlak siswa, berdasarkan nilai t sebesar 0,06 dengan signifikansi $0,995 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa game tersebut memengaruhi akhlak peserta didik kelas XI SMA Negeri 3 Bau-Bau.</p>
---	---

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini sangatlah membawa pengaruh besar terhadap masyarakat dunia, khususnya di Negara kita sendiri yaitu Indonesia. Sistem informasi yang berbasis computer dengan aplikasi hardware dan software yang mendukung dan membantu meningkatkan kualitas informasi secara tepat dan kualitas untuk setiap lapisan masyarakat. Terutama dengan ditemukannya internet yang sangat digemari oleh masyarakat. Berbagai kemudahan bisa didapatkan hanya dengan mengakses internet. Berbelanja online, membaca berita online, belajar online, bermain game online, kerja online dan lain sebagainya. Menurut penelitian yang dilakukan Mukodin pada tahun 2004 fasilitas internet sendiri yang sering digunakan adalah email 88%, world wide web 84%, chatting 79%, download file 68%, usenet newagroup dan game online sebesar 16%.

Pada masa sekarang ini, permainan elektronik atau game online mengalami kemajuan yang sangat signifikan karena banyak sekali orang bisa mengunduh dan memainkannya. Pemain game online biasanya dimainkan dari kalangan pelajar mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, dan orang dewasa. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya yang menggunakan Handphone dan didalamnya terdapat berbagai macam game online. Selain itu orang-orang dapat bermain game di berbagai tempat dan waktu, baik di rumah setelah pulang sekolah dan tempat-tempat umum seperti di taman, di restoran, di sekolah saat jam istirahat, di warnet dan lain-lain.

Jumlah aplikasi yang ada di Play Store terdapat sekitar 3 juta secara keseluruhan, termasuk berbagai jenis game online lebih dari 264.000 aplikasi yang tersedia pada tahun 2024. Jumlah game di Play Store akan terus meningkat seiring dengan berkembangnya teknologi dan minat pengguna terhadap game seluler, ada beberapa aplikasi dan situs web game online yang memiliki ribuan game dalam satu aplikasi dan bisa dimainkan. Contohnya aplikasi All Games di handphone, situs web seperti Poki.com dan Plays.org, aplikasi steam untuk mengunduh dan bermain game di PC seperti BlueStacks X. Game yang tersedia dapat bermacam-macam tergantung pada berbagai faktor seperti jenis game, kriteria pencarian, dan negara pengguna. Game online memiliki berbagai jenis yang dapat dimainkan di handphone dan laptop atau PC contoh jenis game online yang populer yaitu MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Salah satu jenis game online yang sering dimainkan di negara kita Indonesia adalah Mobile Legends: Bang Bang (MLBB).

Mobile Legends Bang Bang merupakan game kompetitif atau permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) dalam versi mobile, berupa strategi antar dua tim, dalam game ini pemain dihadapkan dengan mode permainan 5vc5 dengan memilih karakter hero yang dipilih di dalamnya. Memainkan game Mobile Legends Bang Bang membutuhkan kerja sama antar pemain untuk dapat memenangkan pertandingan dengan menghancurkan turret lawan. Game Mobile Legends Bang Bang atau biasa disingkat ML merupakan game online yang paling laris, hal ini dapat dilihat dari jumlah yang download di playstore sudah lebih dari 500 juta kali. Game MOBA ini sangat populer dikalangan pelajar, terutama siswa laki-laki tak jarang siswa mabar game ini di sekolah dengan teman-temannya saat jam istirahat di sekolah, selain di sekolah bisa dimainkan di rumah, di tempat sisa biasa nongkrong dan berkumpul bersama teman-temannya.

Game ML sendiri bersifat kompetitif, secara dasar karena ada unsur bersaing antara multiplayer 5vc5, player vc player biasa di sebut by one, sistem peringkat dari warior hingga mythic, top global hero, turnamen. Secara pro scene selain memiliki unsur bersaing diharuskan memiliki komunitas yang solid dan setia agar dapat membuat lingkungan kompetitif itu sendiri lalu ada faktor wajib mudah dipahami tetapi sulit dikuasai sehingga ini tentu menjadi tidak monoton karena semua orang atau komunitas bisa paham tentang gamenya tapi untuk menaikkan tensi kompetitifnya orang yang memiliki jam terbang tinggi, fokus dan konsisten dalam bermain yang bisa menjadi jago atau pemain pro.

Selain itu dengan adanya sistem balance atau seimbang yang di mana player biasa juga bisa berkompetitif dengan meningkatkan skill dan naluri dari gameplay bukan kemudahan sistem dari game nya. Sedari dulu game kompetitif sangat laku sehingga menjadi ajang olahraga yang biasa disebut Esports bahkan di Indonesia yang paling menonjol adalah Mobile Legends Professional League Indonesia (MPL ID). MPL ID merupakan liga profesional bagi tim-tim MLBB di Indonesia yang menjadi rute langsung untuk kejuaraan dunia seperti M-Series World Cup dan MSC. Alasan game kompetitif khususnya MLBB ini laku dikarenakan bisa membuat lingkungan sosial seperti pertemanan jadi seru karena bisa main bersama karena nyatanya banyak kejadian di mana seseorang yang awalnya orang yang awam tentang dunia game dan akhirnya terjun dan mempelajari dunia game untuk mendapatkan validasi dan relasi dari teman agar tidak ketinggalan topik obrolan jadi wajar game game kompetitif ini cukup diminati karena gamenya tidak monoton seperti game single player yang

biasanya tamat sekali. Tapi perlu diingat ini akan terjadi jika kompetitifnya sehat namun kenyataannya kompetitif selain pro scene bisa bersifat toxic.

Diketahui bahwa banyak kalangan pemain game online mobile legends bang bang mengikuti budaya toxic dalam game dengan menganggap hal-hal seperti ini biasa atau normal sehingga menjadi kebiasaan buruk yang melekat pada diri sendiri. Toxic yang dilakukan oleh pemain game online ini tidak memiliki dampak positif dalam kehidupan bermasyarakat. Melainkan, dapat meimbulkan kegaduhan atau perselisihan antara sesama. Toxic tersebut dianggap sebagai kebiasaan tentunya akan menyebabkan kebiasaan di dunia nyata, seperti membantah orang tua, berselisih dengan orang lain, yang tentunya hal ini dapat menurunkan citra norma serta kesopanan pada diri seseorang. Selain itu banyak juga chat dan voice dari pemain game online saat kalah dalam bermain isi dari chat tersebut dimulai dari kata-kata kasar, sampai membawa orang tua, agama, dan rasisme sehingga membuat suasana game menjadi tidak nyaman. Hal ini sangat mengkhawatirkan terutama perubahan anak yang awalnya berakhlak mulia menjadi akhlak yang tercela akibat bermain game online tentu tidak terjadi secara instan, melainkan terjadi secara perlahan. Selain dari toxic game MLBB juga menimbulkan masalah seperti kecanduan, malas dalam kegiatan sehari-hari, masalah kesehatan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Game Online Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMA Negeri 3 Baubau”. Penelitian ini sangat penting, karena dengan melihat seberapa besar pengaruh game online Mobile Legend Bang Bang terhadap perilaku siswa, sebagai orang tua, guru dapat menjadi teladan dan bisa membatasi intensitas bermain game online.

METHOD

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian adalah pendekatan jenis pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini lebih menekankan kepada aspek proses atau aspek semacam suatu tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik, serta mulai dari pengumpulan data, penampilan, penafsiran, sampai hasilnya banyak dituntut menggunakan angka-angka. Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk mengetahui gambaran distribusi data sampel penelitian Dan peneliti juga menggunakan metode inferensial. Akan tetapi disini peneliti akan melakukan perlakuan dalam pengumpulan data melalui angket, dan observasi. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMA Negeri 3 Baubau yang berjumlah 78 siswa.

Tabel 1. Populasi Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Baubau.

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	XI 1	26
2.	XI 2	24
3.	XI 3	28
Jumlah		78

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 3 Baubau sebanyak 59 siswa. peneliti menggunakan teknik sampling berupa purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan. Variabel yang ada pada penelitian ini terdapat 2 variabel. Variabel X dan variabel Y. Variabel X merupakan variabel independent atau variabel bebas sedangkan variabel Y merupakan variabel dependent atau variabel terikat. Pada penelitian ini variabel X yaitu dampak pengaruh Mobile Legends sedangkan variabel Y merupakan variabel terikat yaitu akhlak siswa.

Metode pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan dokumentasi. Jenis data angket merupakan data primer sedangkan dokumentasi merupakan data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan angket berupa angket tertutup yang telah disediakan alternatif jawaban oleh penulis. Angket diisi oleh siswa kelas XI SMA 3 Baubau dengan total 40 item pertanyaan. Data yang digunakan adalah nilai yang diambil dari angket yang disebarkan kepada 59 responden siswa sebagai sampel. Penyusunan item soal berdasarkan indikator mobile legends dan indikator akhlak siswa.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan uji validitas, reabilitas, uji prasyarat, uji hipotesis dan regresi linear sederhana. Analisis regresi adalah suatu metode analisis data yang digunakan untuk memprediksi nilai variabel dependen dari beberapa variabel independent. Pada penelitian ini hanya terdapat satu variabel independen. Peneliti menggunakan teknik ini untuk mengetahui seberapa besar signifikansi variabel dependen dipengaruhi oleh variabel independent. Regresi sederhana berfungsi untuk mencari besarnya pengaruh dan kontribusi variabel bebas dengan variabel terikat. Dan uji hipotesis sendiri Hipotesis merupakan proporsi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pernyataan penelitian. Hipotesis dalam penelitian kuantitatif dapat berupa hipotesis satu variabel dan hipotesis dua variabel atau lebih variabel yang dikenal sebagai hipotesis kasual.

RESULTS AND DISCUSSION

Results

Pada bagian penyajian data, peneliti akan menunjukkan data yang dihasilkan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa instrumen yaitu kusioner atau angket sebagai instrumen pokok dalam mengukur pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends terhadap akhlak siswa kelas XI di SMA Negeri 3 Baubau.

Tabel 2. Uji Tabel Deskriptif

Descriptive Statistics			
	Mean	Std. Deviation	N
Akhlak Siswa	78.3729	10.69144	59
Mobile Legends	29.3559	4.36587	59

Variabel Mobile Legends (X), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai rata-rata 29.3559 dan standar deviasi data Game Online adalah 4.36587 Variabel Akhlak (Y), dari data tersebut bisa dideskripsikan bahwa nilai Rata-rata 78.3729 dan Standar Deviasi data Akhlak adalah 10.69144.

Tabel 3. Uji One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		Mobile Legends	Akhlak Siswa	
N		59	59	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	29.3559	78.3729	
	Std. Deviation	4.36587	10.69144	
Most Extreme Differences	Absolute	.097	.185	
	Positive	.097	.185	
	Negative	-.087	-.106	
Test Statistic		.097	.185	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.200 ^d	.000	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.	.181	.000	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.171	.000
		Upper Bound	.191	.000
a. Test distribution is Normal.				
b. Calculated from data.				
c. Lilliefors Significance Correction.				
d. This is a lower bound of the true significance.				
e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.				

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa hasil nilai signifikansi (asyp sig) adalah 0,181. Pengambilan keputusan apakah data berdistribusi normal atau tidak adalah dengan membandingkan antara hasil signifikansi dengan taraf signifikansi. Apabila taraf signifikansi lebih besar dari nilai signifikansi maka data tidak berdistribusi

normal, sebaliknya jika nilai signifikansi lebih besar dari taraf signifikansi maka data tersebut normal.

Tabel 4. Model Summary

Model Summary ^b										
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.001 ^a	.000	-.018	10.78481	.000	.000	1	57	.995	1.651
a. Predictors: (Constant), Mobile Legends										
b. Dependent Variable: Akhlak Siswa										

Pada table di atas diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,001 dan koefisien determinasi yang telah disesuaikan (Adjust R Square) sebesar -,018 yang mengandung pengertian bahwa variabel bebas (Mobile Legends) berpengaruh terhadap variabel terikat (Akhlak Siswa) dan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel X memiliki pengaruh terhadap variabel Y.

Tabel 5 Anova

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	.004	1	.004	.000	.995 ^b
	Residual	6629.792	57	116.312		
	Total	6629.797	58			
a. Dependent Variable: Akhlak Siswa						
b. Predictors: (Constant), Mobile Legends						

Pada table di atas nilai sig 0,995 > 0,05 artinya uji linear terpenuhi.

Tabel 6 Coefficients^a

Coefficients ^a											
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	78.315	9.625		8.137	.000					
	Mobile Legends	.002	.324	.001	.006	.995	.001	.001	.001	1.000	1.000
a. Dependent Variable: Akhlak Siswa											

Uji regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. nilai konsisten variabel akhlak adalah sebesar 78.315. Koefisien regresi X sebesar 0,002 menyatakan bahwa setiap penambahan 1% nilai Mobile Legends maka nilai akhlak bertambah sebesar 0,202. Koefisien regresi tersebut

bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap variabel Y adalah positif.

Tabel 7. Uji Hipotesis (Uji T)

Coefficients ^a											
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Correlations			Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	Tolerance	VIF
1	(Constant)	78.315	9.625		8.137	.000					
	Mobile Legends	.002	.324	.001	.006	.995	.001	.001	.001	1.000	1.000

a. Dependent Variable: Akhlak Siswa

Dengan pengambilan keputusan. Jika nilai sig. <0.05 atau t-hitung > t-tabel maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Jika nilai sig. > 0.05 atau t-hitung < t tabel, maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Persamaan nya, $\hat{y} = a + bx \Rightarrow \hat{y} = 78.315 + 0,002x$. Tetapi dilihat berdasarkan uji-t maka nilai t sebesar 0,06 dengan sig. 0,995>0,05 artinya Terdapat Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legends Bang-Bang Terhadap Akhlak Peserta Didik Kelas XI Di SMA Negeri 3 Bau-Bau.

Discussion

Game Online

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun internet), permainan ini biasanya dimainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya baik dilakukan secara individu maupun berkelompok secara bersama. Menurut (Romadlan & Wahdiyati, 2021) game online didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya.

Menurut (Adams & Rollings, 2007) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin digunakan pemain dihubungkan oleh internet. Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa pertualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu. Game online dapat dimainkan di komputer, HP, atau konsol video game. Bermain game online membuat pemain merasa senang karena kepuasan psikologis. Game online adalah game atau permainan digital yang hanya bisa

dimainkan ketika perangkat terhubung dengan jaringan internet memungkinkan penggunaanya untuk dapat berhubungan dengan pemain-pemain lain yang mengakses game tersebut di waktu yang sama.

Mobile Legends

Seiring berkembang pesatnya game mobile di Indonesia, pada tahun 2016 perusahaan Moonton akhirnya game MLBB (Mobile Legends: Bang-Bang). MLBB merupakan game jenis MOBA yang dimainkan oleh 5 vs 5 orang sebagai pemain/player. MLBB terdiri dari 5 orang player melawan 5 player tim lainnya yang menjadi lawan dalam game. Cara memenangkan game ini cukup mudah yaitu dengan kerja sama tim untuk menghancurkan tower lawan yang berada dalam 3 jalur tersebut untuk mengincar tower utama lawan. Game ini juga sangat populer di Asia tenggara seperti Indonesia, Filipina, Malaysia, Kamboja, dan Myanmar.

Gameplay dari mobile legends sendiri yaitu tim siapa yang cepat menghancurkan 1 tower utama yang dijaga oleh 9 tower dari 3 jalur berbeda yang ada pada map maka dianggap menang. Game ini memiliki beberapa role hero didalamnya yang masing-masing role saling membantu satu dengan yang lainnya. Role hero antara lain tank yang memiliki HP atau ketahanan yang keras berfungsi untuk menghalangi damage yang di berikan ke musuh, fighter yang memiliki ketahan tubuh yang lumayan kuat dan juga mempunyai damage yang juga bisa untuk mendesak tim lawan., marksman biasanya main jarak jauh dikarenakan ia memiliki ketahanan dan HP yang lemah namun damage yang dikeluarkan sangatlah tinggi untuk menembus pertahanan lawan, mage role hero jarak jauh berfungsi untuk mendesak tim lawan selain itu HP dan gameplay serta damage yang dikeluarkan sama dengan marksman, assassin yaitu hero tipe serangan jarak dekat yang memiliki damage yang tinggi berfungsi untuk mengincar dan membunuh hero lawan yang memiliki damage yang terbesar seperti marksman dan mage dan terakhir support biasanya memiliki skill pelindung seperti healing dan jarak skill yang luas yang mampu mengciduk hero assassin lawan sehingga tim musuh tidak dapat menculik namun hero ini memiliki HP dan ketahanan yang lemah.

Pengaruh dan Dampak Game Mobile Legends Bang Bang

Berikut dampak positif dan negatif dari pengaruh game mobile legends bang bang.

a. Dampak Positif

Dampak positif game MLBB antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan.

Dengan sering bermain game ini, playernya dapat meningkatkan keterampilan berupa melatih kemampuan kerja sama, kemampuan komunikasi, refleks yang cepat, meningkatkan kemampuan visual, keterampilan mototrik seperti mata-tangan meningkat dan mengasah kemampuan berpikir strategis untuk mencapai kemenangan bersama.

2. Sarana hiburan.

Bermain game ini dapat menjadi hiburan untuk menghilangkan stress dan kecemasan dari kegiatan sehari-hari entah dari pekerjaan yang menumpuk, sepulang sekolah/kampus dan kantor, belajar berjam-jam dan lain sebagainya.

3. Ajang bersosialisasi.

Bermain game juga dapat membuat lingkungan sosial seperti pertemanan jadi seru karena bisa main bersama karena nyatanya awalnya orang biasa saja tentang dunia game dan akhirnya mempelajari dunia game agar tidak ketinggalan topik obrolan teman-temannya.

4. Menghasilkan penghasilan.

Beberapa pemain ML terutama pro player dapat memperoleh penghasilan seperti bermain kompetisi, menjadi influencer dan youtuber dengan membuat konten video mengenai game ML baik konten tutorial menjadi pro player, cara mainkan hero yang diinginkan, konten meme lucu dan lain sebagainya contohnya RRQ Lemon, Jess No Limit, Gerrard Wijaya, dan Charless Studios dan channel youtuber lainnya.

- b. Dampak Negatif

Dampak negatif game MLBB antara lain:

1. Gangguan Kesehatan.

Kebanyak player ML bermain lebih dari 1-2 jam dalam sehari, dan 3-4 jam pada hari libur dan ini akan menyebabkan masalah seperti mata memerah dan sakit kepala. Ini juga dipengaruhi dengan posisi saat bermain juga bisa menyebabkan nyeri punggung dan leher.

2. Kecanduan.

Kebanyakan player bermain mobile legends sering main agar mereka bisa menjadi jago atau pro player dikarenakan game ini bersifat kompetitif tidak ada sistem kemudahan di dalamnya ini tergantung sama player itu sendiri. Namun bermain secara berlebihan dapat membuat seseorang kecanduan dan

menghabiskan banyak waktu hanya untuk main game. Kecanduan game online Mobile Legends memberikan dampak negatif seperti menghabiskan waktu untuk bermain game sampai lupa waktu, tidak mematuhi orang tua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, sulit bersosialisasi serta jadi lebih mudah berkata kasar.

3. Toxic behavior.

Perilaku toxic dalam game online terbagi menjadi 2 hal yaitu gameplay yang mengganggu dan melanggar norma sosial di dalam game seperti; trolling (bermain tidak serius atau menjahili teman satu tim); taunting (melakukan gerakan yang menghina musuh); melakukan cheat (bermain curang atau menggunakan aplikasi pihak ketiga) dan melibatkan komunikasi kasar yang ditujukan kepada pemain lain seperti; memaki maki; pelecehan secara verbal ataupun non-verbal; dan menyalahkan orang lain. Dan ini mengganggu pengalaman dan suasana dalam bermain.

4. Gangguan emosi

Tidak hanya dampak terhadap perilaku, game online juga berdampak terdapat emosi remaja. Game online Mobile Legends memberikan dampak terhadap emosi remaja yakni emosi psikis yaitu remaja menjadi mudah marah, mudah merasa kesal dan sakit hati, bahkan menjadikan remaja lebih emosional dan berkata-kata kasar.

CONCLUSION

Berdasarkan kesimpulan mengenai wawancara Secara keseluruhan, bermain game online mobile legends mampu memberikan dampak yang bermanfaat dengan catatan dilakukan secara wajar. Akan tetapi jika tidak diimbangi dengan kemampuan mengontrol diri, kesadaran religius, dan dukungan baik orang tua maupun guru. Dengan demikian, game online mempunyai dampak yang negatif hal hasil akhlak pada seorang siswa akan mengalami penurunan baik dari segi tanggung jawab, emosional, ekonomi, maupun kesadaran terhadap agama.

Hasil penelitian ini diharapkan para siswa harus lebih disiplin mengenai waktu terutama dalam bermain game mobile legends. Mengingat jika sudah masuk ke ranah suka main game online dan ditambah tidak bisa mengatur waktu, maka dikhawatirkan akan terjadinya perbuahan akhlak yang tercela. Kemudian, baik para orang tua maupun guru harus menjaga para siswa atau anaknya dalam menggunakan handphone khusus

dalam bermain game online serta memberikan edukasi-edukasi mengenai bahaya kecanduan bermain game online.

REFERENCES

- Adams, E., & Rollings, A. (2007). *GAME DESIGN AND DEVELOPMENT*. USA: New Reader Publishing.
- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). KECANDUAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DAN EMOSI SISWA SMAN 3 BATUSANGKAR. *Jurnal Patriot*, 2(4).
- Angela. (2013). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SDN 015 KELURAHAN SIDOMULYO KECAMATAN SAMARINDA ILIR. *e-Journal Ilmu Komunikasi*, 1(2).
- Aze. (2022). TRASHTALK DALAM GAME ONLINE MOBILE LEGEND DI INDONESIA. *Kompasiana*. <https://www.indonesiana.id/read/156557/mobile-legend-wahana-toxic-dan-degradasi-moral>
- Bambang Prasetyo, & Lina, M. J. (2018). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF: TEORI DAN APLIKASI*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ghozali, I. (2016). *APLIKASI ANALISIS MULTIVARIATE DENGAN PROGRAM IBM SPSS 23 (Edisi 8)*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hitekno. (2022). SERBA SERBI MOBILE LEGENDS TERBAIK. <https://htpps.unipin.com/26/02/2022/serba-serbi-mobile-legends-terbaik/>
- Putri, R. C. S., Budiyono, & Kokotiasa, W. (2021). DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU REMAJA. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Regina Wynalda Abie, & Rosmilawati, S. (2023). PERILAKU TOXIC DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL DI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS: BANG BANG PADA MAHASISWA FISIP UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALANGKARAYA.
- Romadlan, S., & Wahdiyati, D. (2021). UPAYA PREVENTIF ADIKSI PERMAINAN DARING (ONLINE GAME) PADA ANAK USIA DINI. *Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu*, 2(1), 169–182.
- Santoso, S. (2020). *PANDUAN LENGKAP SPSS 26*. Jakarta: Gramedia.

Sugiyono. (2019). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF & RND.

Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2022). PROSEDUR PENELITIAN: SUATU PENDEKATAN

PRAKTEK. Yogyakarta: Rineka Cipta.