

Dampak Negatif Game Mobile Legend Pada Akhlak Sehari-hari Siswa di SMPN 25 Bengkulu Selatan

Aan Yunadi¹

¹ Mahasiswa PPG PAI Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, Indonesia

¹ yunadiaan@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to describe the negative impact of mobile legend games on students. The method used is descriptive qualitative. The result is that the negative impact felt by students at SMP Negeri 25 South Bengkulu when playing mobile legend games is that they become irritable and say rude words at school. Then the participants also revealed that they felt stressed when playing because they lost the game. Another change is also felt by teenagers/students who play the online game Mobile Legends. Then it affects the health of teenagers, where from the results of the research carried out, teenagers can feel several changes such as impaired eye health. As for other behavior, students spend a lot of money to buy quotas, spend money to top up games, and even lie to their parents to get money. In order to update or get hero skins in this game, teenagers are willing to spend up to hundreds of thousands at one time to top up with the money they use, namely from saving pocket money and even lying to their parents with reasons such as asking for money for school needs but only using it to top up the game.

Keywords: Impact, Online Games, Daily morals

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yakni mendeskripsikan dampak negatif game mobile legend pada siswa. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Hasilnya dampak negatif yang dirasakan siswa di SMP Negeri 25 Bengkulu Selatan dalam bermain game mobile legend ialah jadi mudah marah dan berkata kasar ketika di sekolah. Kemudian partisipan juga mengungkapkan bahwa mereka merasa stress ketika bermain yang disebabkan karena kalah dalam permainan. Perubahan lainnya yang juga dirasakan oleh remaja/siswa yang bermain game online Mobile Legends. Kemudian mempengaruhi kesehatan remaja, dimana dari hasil penelitian yang dilakukan, remaja bisa merasakan adanya beberapa perubahan seperti kesehatan mata yang terganggu. Adapun perilaku lain siswa jadi banyak menghabiskan uang untuk membeli kuota, menghabiskan uang untuk topup game, bahkan membohongi orang tua demi mendapatkan uang. Demi mengupdate atau mendapatkan skin hero dalam permainan ini, remaja rela menghabiskan uang hingga ratusan ribu dalam sekali melakukan topup dengan uang yang mereka gunakan yakni dari menabung uang jajan bahkan juga membohongi orang tua dengan alasan seperti meminta uang untuk keperluan sekolah namun hanya digunakan untuk topup game.

Kata Kunci: Dampak, Game Online, Akhlak sehari-hari

Cite this article format:

Yunadi, Aan. (2024). Dampak Negatif Game Mobile Legend Pada Akhlak Sehari-hari Siswa di SMPN 25 Bengkulu Selatan. *NAASHAQ: Jurnal Pendidikan Islam*, xx (xx).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak yang signifikan dalam setiap aspek kehidupan manusia di era globalisasi saat ini. Dalam sektor ekonomi, teknologi telah mengubah cara bisnis dilakukan dengan adanya e-commerce, digital marketing, dan sistem pembayaran elektronik yang memudahkan transaksi dan pertumbuhan bisnis secara global. Dalam sektor politik, teknologi telah mempengaruhi interaksi dan komunikasi antara pemerintah dan masyarakat. Penggunaan

media sosial dan platform digital telah memberikan ruang yang lebih luas bagi partisipasi politik dan penyampaian informasi kepada publik. Perkembangan teknologi juga memainkan peran penting dalam mempercepat penyebaran informasi dan gerakan sosial. Di bidang budaya dan seni, teknologi telah menghadirkan inovasi yang luar biasa. Dari industri film dan musik yang menggunakan teknologi digital dalam produksi dan distribusi karya-karya mereka, hingga seni digital dan virtual reality yang memberikan pengalaman baru dalam berinteraksi dengan karya seni. Namun, salah satu sektor yang paling terpengaruh oleh perkembangan teknologi adalah sektor pendidikan. Perkembangan teknologi memberikan peluang baru dalam implementasi pendidikan melalui berbagai cara. Penggunaan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar telah memungkinkan akses terhadap sumber daya pembelajaran yang luas dan beragam (Subagio & Limbong, 2023).

Namun dengan kemajuan teknologi pastinya akan terdapat dampak baik maupun buruknya bagi kita sebagai penggunanya. Salah satu teknologi yang pada zaman milenial sudah menjadi kebutuhan yang berperan penting di tengah tengah masyarakat ialah handphone, gadget dan teknologi serupanya, mayoritas masyarakat di berbagai belahan dunia sudah memakainya sebagai alat komunikasi yang lebih luas serta fitur dalam aplikasi yang memudahkannya dalam memperoleh informasi dan pembelajaran. Semakin lama teknologi ini semakin di kembangkan hingga orang-orang merasa sangat terbantu dengan hal itu dan menjadikannya seperti kebutuhan pokok yang memang harus dimiliki, di zaman sekarang rata-rata setiap individu memilikinya, mulai dari anak-anak hingga dewasa. masyarakat di berbagai belahan dunia sudah memakainya sebagai alat komunikasi yang lebih luas serta fitur dalam aplikasi yang memudahkannya dalam memperoleh informasi dan pembelajaran. Semakin lama teknologi ini semakin di kembangkan hingga orang-orang merasa sangat terbantu dengan hal itu dan menjadikannya seperti kebutuhan pokok yang memang harus dimiliki, di zaman sekarang rata-rata setiap individu memilikinya, mulai dari anak-anak hingga dewasa (Isti'atul Mashlahah & Syamsul Arifin, 2023).

Era teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat mempengaruhi perkembangan sosial budaya masyarakat Indonesia. Muslim tidak bisa terhindarkan dari arus perkembangan tersebut terutama bagi remaja-remaja. Apalagi jika ingin berjaya di tengah perkembangan dunia yang kian kompetitif di era sekarang ini yang disebut juga era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). Pendidikan Islam merupakan proses yang sangat baik untuk mewujudkan tujuan hidup bagi manusia, yaitu beribadah kepada Allah dengan segala maknanya yang luas. Dengan demikian, pendidikan merupakan bentuk tertinggi ibadah dalam Islam dengan alam sebagai lapangannya, manusia sebagai pusatnya, dan hidup beriman sebagai tujuannya. Manusia tidak mungkin dapat menjalankan tugas-tugas

hidupnya tanpa memiliki cukup pengetahuan yang berkaitan dengan tugas-tugas itu serta kemampuan dan kemauan untuk menjalankannya (Kurnia & Edwar, 2021).

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan komputer atau smartphone jika terhubung dengan jaringan internet, sehingga pemain dapat memainkannya dengan pemain lain walaupun berbeda lokasi. Game online ini kemudian menjadi suatu hiburan yang kini banyak digemari oleh banyak orang baik dari anak-anak hingga orang dewasa termasuk siswa/i. Bermain game online adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan yang dapat memberi manfaat juga membawa petaka. Manfaat yang mungkin didapatkan dari game online seperti sarana sosialisasi, pengenalan teknologi, menambah kosa kata bahasa asing bahkan mampu membantu stimulasi motorik. Namun bermain game online secara berlebihan akan membawa dampak negatif seperti kecanduan yang akan mengakibatkan pengguna bermalas-malasan untuk melakukan aktivitas yang memiliki prioritas utama. Bukan hanya itu, akan tetapi juga proses interaksi di dunia nyata (Nawawi et al., 2021).

Game online mobile legends saat ini menjadi trending di kalangan masyarakat khususnya para remaja. Banyak remaja berasal bermain game online bertujuan untuk menghilangkan rasa penat. Dari keseringan bermain game online mobile legends tidak sedikit remaja yang lupa waktu bahkan dapat disebut sudah kecanduan. Dari kecanduan tersebut berpengaruh terhadap perilaku remaja. Salah satu dampak dari game online mobile legends yaitu hilangnya rasa kepedulian sosial terhadap para remaja kepada lingkungan sekitar. Beberapa remaja saat ini memiliki sikap acuh tak acuh dengan lingkungan. Hal ini dapat dilihat secara langsung apabila sedang terjadi masalah sosial. Dampak negatif dari game tersebut bisa berimplikasi bagi proses identitas para remaja dengan bersikap individualis (Mubarok & Suklani, 2023).

Mobile Legend ada dampak negatif untuk peserta didik, karena game ini banyak anak yang kurang bergerak dan hanya berfokus pada hp. Durasi permainan yang cukup lama sekitar 30-40 menit membuat kesehatan anak juga terganggu dari mata, dan sulit fokus pada kegiatan yang lain. Kurangnya olahraga dan berbaur bermain diluar membuat anak menjadi pemalas lebih cepat lelah dan kurang bersosialisasi. Game dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada diri anak kemudian berpengaruh dalam sikap anak. Hal ini mengantisipasi maraknya kasus kecanduan game online di kalangan anak usia dini yang akan merugikan untuk anak tersebut. Sikap malas bergerak, makan, belajar, konsentrasi, jam tidur yang tidak tepat, pasif, egois, pemarah dan gampang pemarah, kasus palih parah yang ditemukan adalah anak mengalami obesitas hingga tidak bisa jalan sendiri. Hal itu sikap dari kasus-kasus anak yang ditemukan karena kecanduan game online (Amalia & Aunillah Naya, 2023).

Menurut Candranita dalam (Usuh et al., 2022), 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. Terdapat dua emosi pada pengguna game online yaitu emosi positif dimana pemain merasa senang, gembira, rasa suka, tenang dan merasa puas. Kemudian emosi negatif yaitu emosi yang identik dengan perasaan tidak menyenangkan dan menyebabkan perasaan negatif pada pemainnya hingga menimbulkan permasalahan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif mengingat data-data yang diambil bukan data-data statistik tetapi berupa aktivitas siswa dalam pembelajaran. Penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi. Sumber data yang peneliti gunakan adalah primer dari kepala sekolah, guru PAI dan siswa kemudian sumber data sekunder didukung dengan teori-teori terdahulu (Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadhan, 2023). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Bengkulu Selatan.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di SMP Negeri 25 Bengkulu Selatan, faktor eksternal atau faktor dari luar diri remaja seperti pengaruh dari teman, menonton video Mobile Legends di youtube, keunikan game yang dimainkan menjadi penyebab remaja mengalami kecanduan bermain game Mobile legends. Pengaruh lingkungan sosial atau pergaulan remaja dengan teman-teman sebaya yang juga bermain game Mobile Legends meningkatkan keinginan remaja untuk bermain game, karena game ini merupakan game yang dimainkan secara berkelompok. Media sosial yang mudah diakses oleh siswa, seperti youtube dapat memudahkan remaja untuk mencari hal-hal yang berkaitan dengan game yang dimainkan. Media sosial merupakan sarana informasi tentang game yang mudah diakses untuk mendapatkan segala jenis informasi game yang dibutuhkan.

Keunikan dalam game yang dimainkan yaitu seperti hero yang dimainkan, permainan yang menantang, skin hero yang bagus dan unik, serta terdapat rank dan peringkat dalam game tersebut membuat remaja lebih menggemari game tersebut karena dengan keunikan dalam game ini membuat pemainnya tidak merasa bosan

untuk terus menerus memainkan game tersebut. Tingkat kecanduan bermain game online dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu game yang digemari dengan keunikan karakter dalam game tersebut. Sedangkan faktor internal yang mempengaruhi tingkat kecanduan remaja bermain game Mobile Legends seperti adanya keinginan mencapai rank dan peringkat tertinggi sehingga merasa terhibur dengan permainan tersebut, adanya keinginan menjadi pro player, dan adanya keinginan menjadi joki membuat remaja terus menerus memainkan game ini sampai dapat dikatakan kecanduan.

Kemudian dari hasil belajar siswa yang bermain game online cenderung mengalami penurunan dalam bidang akademik dikarenakan minat belajar yang kurang dari remaja dan mengabaikan tugas-tugasnya karena lebih memilih menghabiskan waktu bermain game online. Menurunnya motivasi belajar pada remaja dapat disebabkan oleh bermain game online dan segala aspek yang terkandung didalamnya. Keinginan remaja untuk terus menerus memainkan game ini membuat pola tidur remaja jadi tidak teratur, hingga memberikan dampak pada aspek akademik dimana pola tidur yang terganggu bisa menyebabkan remaja terlambat ke sekolah hingga mengantuk pada saat belajar. Perubahan emosi yang terjadi pada remaja berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan adanya emosi positif.

Perasaan senang yang dominan dirasakan semua partisipan merupakan bentuk emosi positif yang mereka rasakan pada saat bermain game Mobile Legends yaitu pada saat mereka mendapat win streak atau mencapai peringkat yang tinggi, dan mendapatkan skin yang mereka inginkan. Perasaan senang yang dirasakan ketika memainkan game ini, diikuti dengan perasaan bangga, merasa puas, dan merasa keren. Pemain game online dalam hal ini siswa SMP Negeri 25 Bengkulu Selatan dapat mengalami perbedaan perasaan menyenangkan yaitu seperti kegembiraan, puas, lega dan juga perasaan bangga ketika memainkan game online. Ketergantungan seseorang pada game online pada akhirnya dapat menimbulkan efek negatif terhadap fisik maupun psikologis, dengan ciri-ciri yang ditunjukkan seperti mudah marah, emosional, dan mudah berkata kasar.



Gambar 1. Wawancara dengan Guru PAI

Berdasarkan wawancara dengan guru PAI siswa di SMP Negeri 25 Bengkulu Selatan jadi mudah marah dan berkata kasar ketika di sekolah. Kemudian partisipan juga mengungkapkan bahwa mereka merasa stress ketika bermain yang disebabkan karena lose streak atau kalah terus menerus dalam permainan, merasa gelisah ketika tidak memainkan game online, kemudian mereka juga mengungkapkan merasa kesal sampai memarahi orang tua ketika saat bermain diganggu atau disuruh orang tua. Tidak hanya itu, remaja juga kadang merasa sakit hati dan tidak percaya diri ketika bermain dan dinilai tidak jago sehingga dihina oleh rekan tim atau tim musuh.

Dampak negatif memainkan game online mengarah pada masalah mental emosional hingga bisa menyebabkan kurang fokus dan emosi negatif siswa di kelas. Perubahan lainnya yang juga dirasakan oleh remaja yang bermain game online Mobile Legends dalam penelitian ini yaitu perubahan yang mempengaruhi kesehatan remaja, dimana dari hasil penelitian yang dilakukan, remaja bisa merasakan adanya beberapa perubahan seperti kesehatan mata yang terganggu. Seseorang yang menggunakan handphone dengan fokus yang lama pada layar handphone dapat menyebabkan otot-otot mata mereka akan berkontraksi lebih dari biasanya sehingga membuat mata terasa lelah, membuat penglihatan menjadi kabur, hingga kesulitan dalam memfokuskan pikiran. Pengaruh bermain game online ini juga bisa membuat remaja tidak bisa mengatur waktu sehingga melupakan waktu makan dan juga membuat pola tidur tidak teratur.

Kemudian dari temuan sekarang siswa jadi banyak menghabiskan uang untuk membeli kuota, menghabiskan uang untuk topup game, bahkan membohongi orang

tua demi mendapatkan uang. Demi mengupdate atau mendapatkan skin hero dalam permainan ini, remaja rela menghabiskan uang hingga ratusan ribu dalam sekali melakukan topup dengan uang yang mereka gunakan yakni dari menabung uang jajan bahkan juga membohongi orang tua dengan alasan seperti meminta uang untuk keperluan sekolah namun hanya digunakan untuk topup game. Bukan hanya memberikan dampak negatif yang berkaitan dengan keuangan, bermain game Mobile Legends ini juga bisa memberikan penghasilan bagi remaja yaitu dengan menjual akun seperti yang diungkapkan oleh beberapa partisipan.

KESIMPULAN

Peneliti menarik kesimpulan bahwa dampak negatif yang dirasakan siswa di SMP Negeri 25 Bengkulu Selatan dalam bermain game mobile legend ialah jadi mudah marah dan berkata kasar ketika di sekolah. Kemudian partisipan juga mengungkapkan bahwa mereka merasa stress ketika bermain yang disebabkan karena kalah dalam permainan. Perubahan lainnya yang juga dirasakan oleh remaja/siswa yang bermain game online Mobile Legends. Kemudian mempengaruhi kesehatan remaja, dimana dari hasil penelitian yang dilakukan, remaja bisa merasakan adanya beberapa perubahan seperti kesehatan mata yang terganggu. Adapun perilaku lain siswa jadi banyak menghabiskan uang untuk membeli kuota, menghabiskan uang untuk topup game, bahkan membohongi orang tua demi mendapatkan uang. Demi mengupdate atau mendapatkan skin hero dalam permainan ini, remaja rela menghabiskan uang hingga ratusan ribu dalam sekali melakukan topup dengan uang yang mereka gunakan yakni dari menabung uang jajan bahkan juga membohongi orang tua dengan alasan seperti meminta uang untuk keperluan sekolah namun hanya digunakan untuk topup game.

REFERENSI

- Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Isti'anatul Mashlahah, & Syamsul Arifin. (2023). Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Perilaku Dan Kehidupan Pemuda Pemudi Di Era Milenial. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan*, 4(2), 9–13. <https://doi.org/10.25299/jpmpip.2023.13167>
- Kurnia, L., & Edwar, A. (2021). Pengaruh Negatif di Era Teknologi Informasi dan

- Komunikasi Pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam). *Kordinat: Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 20(2), 291–308. <https://doi.org/10.15408/kordinat.v20i2.22183>
- Mubarok, A., & Suklani. (2023). DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL DAN SPIRITUAL ANAK USIA REMAJA KELURAHAN KARYAMULYA KOTA CIREBON. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(2), 302–310. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>
- Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). Dampak Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Aktivitas Pendidikan. *Journal of Learning and Technology*, 2(1), 43–52. <https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844>
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430–441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Usoh, T., Buanasari, A., & Wowiling, F. (2022). Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 18–28.