

## **Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kedisiplinan Anak Dalam Bersikap di Dusun Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kec. Lembar Kab. Lombok Barat**

**Hety Susilawati<sup>1</sup>, Suharyani<sup>2</sup>**

Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Psikologi  
Universitas Pendidikan Mandalika. Email: [hetty14susilawati@gmail.com](mailto:hetty14susilawati@gmail.com).  
[suharyani@undikma.ac.id](mailto:suharyani@undikma.ac.id)

**Abstract:** Researchers found that the majority of children in the Serumbung Batu Hamlet area already have one cellphone, already know how to use it, of course the application they will access is game online which is currently trending, namely mobile legends, many of them are addicted to game online mobile legends, as a result of addiction, children become less likely to interact with friends. The aim of this research is to analyze the influence Game Online Mobile Legends Regarding Children's Discipline in Behaving in Serumbung Batu Mandi Hamlet, South Sheet Village, District. District Sheet West Lombok. This research method uses a quantitative approach with a descriptive type, the population in this study is 222 children, 25 children as samples, data collection techniques using questionnaires, observation and interviews, data analysis techniques using simple linear regression formulas processed using Excel and SPSS 26. Results of research conducted in Serumbung Batu Mandi Hamlet, South Sheet Village, District. District Sheet West Lombok, there is influence game online mobile legend towards children's discipline in behaving, it can be concluded that there is a variable influence game online mobile legend (X) of the child's discipline variable in behavior (Y) is 56% and the remaining 44% is influenced by other factors.

**Abstrak:** Peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak-anak di wilayah Dusun Serumbung Batu, sudah memiliki *handphone*, sudah tahu bagaimana cara menggunakannya, tentu aplikasi yang akan mereka akses ialah *game online* yang saat ini sedang trend yaitu *mobile legends*, banyak dari mereka kecanduan dengan *game online mobile legends*, akibat dari kecanduan anak-anak menjadi kurang dalam berinteraksi dengan teman Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Kedisiplinan Anak Dalam Bersikap di Dusun Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kec. Lembar Kab. Lombok Barat. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif, jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 222 orang anak, 25 orang anak sebagai sampel, teknik pengumpulan data menggunakan angket, obeservasi, dan wawancara, teknik analisis data menggunakan rumus regresi linier sederhana diolah menggunakan Excel dan SPSS 26. Hasil penelitian yang dilakukan di Dusun Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kec. Lembar Kab. Lombok Barat, terdapat pengaruh *game online mobile legend* terhadap kesisplinan anak dalam bersikap, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel *game online mobile legend* (X) terhadap variabel kedisiplinan anak dalam bersikap (Y) sebesar 56% dan selebihnya 44% dipengaruhi oleh faktor lain.

### **Article History**

Received: 18-08-24

Reviewed: 15-09-24

Published: 22-09-24

### **Key Words**

Mobile Legend Online  
Game, Discipline in  
Behavior

### **Sejarah Artikel**

Diterima: 18-08-24

Direview: 15-09-24

Diterbitkan: 22-09-24

### **Kata Kunci**

Game Online Mobile  
Legend, Kedisiplinan  
Dalam Bersikap

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dimasa digital pada kala ini berkembang sangat pesat dari hari ke hari, bahkan saat ini kita masuk dimasa *revolusi industry 4.0*, masa serba digital dalam segala hal mulai dari urusan dapur bahkan sampai urusan pembelajaran. Serta pelayanan dalam seluruh perihal dibidang informasi yang serba *online*, semua teknologi menawarkan fasilitas yang serba gampang dan memungkinkan. Perkembangan teknologi dimasa sekarang dengan berbagai macam teknologi dapat kita peroleh dengan sangat mudah. Perkembangan internet di Indonesia juga sangat pesat. Salah satu perkembangan internet yang gempar digemari merupakan permainan *online*. Kemudahan mengakses permainan *online* didukung dengan kedatangan *smartphone*, diprediksi dapat menimbulkan kecanduan. Fenomena penggunaan internet khususnya aplikasi media sosial saat ini dirasakan hampir menjadi konsumsi publik. Masyarakat modern pasti akan memiliki kecanduan dan ketergantungan terhadap internet. Permasalahan sosial manakala anak-anak sekarang memiliki kecanduan dan ketergantungan terhadap penggunaan media sosial. Dari survei yang telah dilakukan muncul berbagai dampak negatif dan menjadi pemicu permasalahan sosial anak di Indonesia ( Anang Sugeng Cahyono & Publiciana, 2018:89-99).

Game online ialah tanda kemajuan teknologi yang berkembang cepat. Masyarakat yang bermain game online bertujuan untuk menghabiskan waktu senggang dan mencari kesenangan, melalui internet dan banyak dimainkan dari berbagai kalangan di penjuru dunia. Game online digunakan melalui internet dan banyak dimainkan dikalangan masyarakat, selain itu bermain game online dapat terkoneksi satu dengan yang lainnya melakukan komunikasi guna agar tercapainya sebuah tujuan seperti point yang tinggi pada game, memenangi penghargaan yang sudah ditentukan oleh game tersebut (Mustaimiin, 2019).

Mobile Legends adalah salah satu game online yang populer di platform seluler. Mobile Legends: Bang Bang adalah permainan pertempuran daring multipemain (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton. Dalam permainan ini, pemain membentuk tim dengan pemain lain untuk melawan tim lawan, dengan tujuan untuk menghancurkan basis musuh, markas mereka mengendalikan tiga jalur, yang dikenal sebagai jalur "atas", "tengah" dan "bawah", yang menghubungkan ke setiap markas. Mobile Legends dapat dimainkan di perangkat seluler seperti ponsel pintar atau tablet. Jadi, "media sosial game online Mobile Legends" mengacu pada penggunaan platform media sosial untuk berinteraksi, berbagi konten, dan terhubung dengan komunitas yang berkaitan dengan game Mobile Legends. Ini dapat mencakup grup atau forum yang dibuat oleh pemain game, saluran media sosial dari pemain atau tim terkenal, dan konten terkait Mobile Legends yang dibagikan dan ditemukan di platform media sosial (Fauzi, Moch Prima, 2017 ).

Kedisiplinan adalah serangkaian dari perilaku yang menunjukkan nilai ketaatan, kepatuhan, keteraturan dan ketertiban. Perilaku itu tercipta melalui proses binaan keluarga, pendidikan dan pengalaman (Hartini, 2013). Kedisiplinan merupakan suatu hal yang sangat mutlak dalam kehidupan manusia, karena seorang manusia tanpa disiplin yang kuat akan merusak sendi-sendi kehidupannya, yang akan membahayakan dirinya dan manusia lainnya, bahkan alam sekitarnya (Hani, 2008).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan bahwa sebagian besar anak-anak di wilayah Dusun Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kecamatan Lembar Kabupaten Lombok Barat, sudah memiliki handphone, sudah tahu bagaimana cara menggunakannya, tentu aplikasi yang akan mereka akses ialah game online

yang saat ini sedang trend yaitu mobile legends, banyak dari mereka kecanduan dengan game online mobile legends, akibat dari kecanduan anak-anak menjadi kurang dalam berinteraksi dengan teman sebayanya, jarang melakukan aktivitas fisik semisalnya seperti bermain bola, petak umpat dan lain sebagainya yang dapat menggerakkan badannya, kurangnya pengawasan dari orang tua membuat anak-anak zaman sekarang terlena dengan media sosial yang semakin canggih khususnya game online mobile legends membuat anak-anak kurang dalam motivasi belajar, malas ke sekolah, dan membantu orang tua dirumah.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah “untuk menganalisis Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Kedisiplinan Anak Dalam Bersikap Di Dusun Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kec. Lembar Kab. Lombok Barat.”

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis deskriptif untuk mengumpulkan data dan menganalisis pengaruh game online mobile legend terhadap kedisiplinan anak dalam bersikap di Dusun Serumbung Batu Mandi. Pendekatan ini memungkinkan pengumpulan data yang objektif dan analisis statistik yang dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang hubungan antara variabel yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 222 orang anak, Dari banyaknya populasi 222 orang anak yang terdiri dari 97 anak perempuan dan 125 anak laki-laki, peneliti mengambil 25 orang anak sebagai sampel. karena dari 222 orang anak akan diambil yang berusia dari 6-10 tahun saja.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket sebagai instrumen utama dan observasi serta dokumentasi sebagai instrumen pelengkap. Angket dimaksud untuk menghasilkan data yang akurat yaitu dengan menggunakan skala likert, skala likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel (Sugiyono, 2018). Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Penelitian ini menggunakan analisis data regresi linier sederhana, analisi regresi berguna untuk mendapatkan hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih. Selain itu analisis regresi berguna untuk mendapatkan pengaruh antara variabel presiktor terhadap variabel kriteiumnya atau meramalkan pengaruh prediktor terhadap variabel kriteriumnya ( Usman & Akbar, 2006). Metode regresi linier sederhana ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengaruh antara variabel bebas ( Independent) dengan variabel terikat (Dependent). Metode ini dapat memperkirakan baik buruknya variabel X terhadap naik turunnya suatu tingkatan variabel Y ( Ika Qothrun Nada, 2019).Rumus regresi linier sederhana sebagai berikut:  $Y = a + bX$ .

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Tabel Koefisien

| Model Summary |                   |          |                   |                            |
|---------------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| Model         | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
| 1             | .750 <sup>a</sup> | .563     | .544              | 3.851                      |

Predictors: (Constant), pengaruh game online mobile legend

Berdasarkan tabel diatas nilai korelasi (R) yaitu sebesar 0,750, dan besarnya presentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat yang disebut sebagai koefisien determinasi yang merupakan hasil dari pengkuadratan R. Dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi R Square sebesar 0,563, yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel *game onile mobile legend* terhadap varibel kedisiplinan dalam bersikap adalah 56,3%, sedannngkan sisanya yakni 43,7% dipengaruhi oleh fakto-faktor lain.

### Tabel Uji Signifikan

ANOVA<sup>a</sup>

| Model |            | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig.              |
|-------|------------|----------------|----|-------------|--------|-------------------|
| 1     | Regression | 438.818        | 1  | 438.818     | 29.596 | .000 <sup>b</sup> |
|       | Residual   | 341.022        | 23 | 14.827      |        |                   |
|       | Total      | 779.840        | 24 |             |        |                   |

a. Dependent Variable: kedisiplinan anak dalam bersikap

b. Predictors: (Constant), pengaruh game online mobile legend

Dari hasil tabel diatas diketahui bahwa nilai F hitung = 29,596 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel X atau dengan kata lain ada pengaruh *game online mobile legend* varibel (X) terhadap kedisiplinan anak dalam bersikap variabel (Y).

### Tabel Koefisien Regresi Sederhana

Coefficients<sup>a</sup>

| Model                              | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t      | Sig. |
|------------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
|                                    | B                           | Std. Error | Beta                      |        |      |
| 1 (Constant)                       | 37.167                      | 1.383      |                           | 26.881 | .000 |
| pengaruh game online mobile legend | -.325                       | .060       | -.750                     | -5.440 | .000 |

Dependent Variable: kedisiplinan anak dalam bersikap

Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 37,167 koefisien, variabel bebas X adalah sebesar -0,325X, sehingga diperoleh persamaan regresi  $Y = 37,167 - 0,325X$ , nilai 37,167 adalah nilai konstata yang diperoleh dari hasil angket, sedangkan nilai 0,325 adalah nilai koefisiesn regresi.

## Tabel Hasil Korelasi

| Correlations                          |                     | pengaruh game<br>online mobile<br>legend | kedisiplinan<br>anak dalam<br>bersikap |
|---------------------------------------|---------------------|------------------------------------------|----------------------------------------|
| pengaruh game online<br>mobile legend | Pearson Correlation | 1                                        | -.750**                                |
|                                       | Sig. (2-tailed)     |                                          | .000                                   |
|                                       | N                   | 25                                       | 25                                     |
| kedisiplinan anak dalam<br>bersikap   | Pearson Correlation | -.750**                                  | 1                                      |
|                                       | Sig. (2-tailed)     | .000                                     |                                        |
|                                       | N                   | 25                                       | 25                                     |

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari analisis diketahui bahwa responden sebanyak 25 dihasilkan berdasarkan nilai korelasi sebesar -0,750. Untuk melakukan interpretasi kekuatan hubungan antara dua variabel dengan melihat angka koefisien korelasi hasil perhitungan dengan menggunakan interpretasi nilai r adalah sebagai berikut:

- 0,00 – 0,20: Korelasi Lemah
- 0,21 – 0,40: Korelasi Sedang
- 0,41 – 0,60: Korelasi Moderat hubungan antara dua variabel jelas dan mudah diamati
- 0,61 – 0,80: Korelasi Kuat
- 0,81 – 1,00: Korelasi Sangat Kuat
- Catatan:
- Nilai positif (+): menunjukkan hubungan positif. Artinya, ketika nilai variabel X naik, nilai variabel Y juga cenderung naik, dan sebaliknya
- Nilai negatif (-): menunjukkan hubungan negatif. Artinya, ketika nilai variabel X naik, nilai variabel Y cenderung turun.

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n(\sum x^2) - (\sum x)^2][n(\sum y^2) - (\sum y)^2]}}$$

Dari data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa antara variabel X dengan variabel Y mempunyai hubungan negatif dengan nilai sebesar -0,750.

Setelah diketahui besar -0,750 maka selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan koefisien determinasi  $r^2$  yang dinyatakan dalam persentase, Persentase variabel Y yang dapat dijelaskan variabel X, dengan menghitung koefisien determinasi yaitu dengan mengkuadratkan koefisien korelasi. Hasilnya sebagai berikut:  $r^2 = (-0,750)^2 \times 100 \%$ ,  $= 0,5625 \times 100\%$ ,  $= 56,25 \%$  dibulatkan 56%

Dari hasil perhitungan diatas maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel game online mobile legend (X) terhadap variabel kedisiplinan anak dalam bersikap (Y) sebesar 56% dan selebihnya 44% dipengaruhi oleh faktor lain.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan diperoleh hasil bahwa game online mobile legend berpengaruh signifikan terhadap kedisiplinan anak dalam bersikap Di Dusun

Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kec. Lembar Kab. Lombok Barat. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil jawaban responden, sebagian responden menyatakan bahwa lebih sering bermain game online mobile legend, jarang mengerjakan tugas rumah, dan bersikap kurang baik, baik itu dari perkataan maupun dalam mengendalikan emosi. Dari hasil data dapat disimpulkan bahwa antara variabel X dengan variabel Y mempunyai hubungan negatif dengan nilai sebesar -0,750, dan dapat dilihat dari persentase skor responden yaitu sebesar 56%, maka berpengaruh negatif, artinya jika semakin sering anak-anak dalam bermain *game online mobile legend* maka semakin turun kedisiplinan anak dalam bersikap. Hal ini sesuai dengan teori menurut Panday (2019), bahwa *game online mobile legend* mempengaruhi kedisiplinan anak dalam bersikap, yang dimana semakin sering anak-anak dalam bermain *game online mobile legend* maka semakin membuktikan kedisiplinan dalam bersikap semakin turun.

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan di Dusun Serumbung Batu Mandi Desa Lembar Selatan Kec. Lembar Kab. Lombok Barat, terdapat pengaruh *game online mobile legend* terhadap kesiapan anak dalam bersikap, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh variabel *game online mobile legend* (X) terhadap variabel kedisiplinan anak dalam bersikap (Y) sebesar 56% dan selebihnya 44% dipengaruhi oleh faktor lain.

## SARAN

Terkait dengan kesimpulan hasil penelitian terhadap pengaruh *game online mobile legend* terhadap kedisiplinan anak dalam bersikap, berikut disampaikan beberapa saran agar lebih meningkatkan kedisiplinan dari pada bermain *game online* dimasa yang akan datang yaitu:

1. Kepada Kepala Dusun Serumbung Batu Mandi lebih mengedukasi masyarakat dan orang tua dalam mengawasi anak dalam bermain *handphone* dan membatasi anak dalam bermain *game online*.
2. Kepada Masyarakat lebih memperhatikan anak tingkat sosial dan akademik anak baik disekolah maupun di rumah, dan membatasi kegiatan bermain *game online*.
3. Kepada orang tua disampaikan agar membatasi anak dalam menggunakan HP agar anak terbiasa dengan peraturan yang ada di rumah, agar tidak menimbulkan berbagai dampak kurang baik bagi anak, dan selalu mendukung apa yang menjadi minat dan bakat anak, supaya anak tidak terlalu terfokus pada HP dan *game online* lainnya.
4. Bagi anak-anak jangan terlalu bermain *game online* batasi diri untuk bermain, lakukan permainan yang bisa menyehatkan jasmani dan rohani, bermain *game online* pada saat-saat tertentu dan rajin dalam bersekolah, kerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu.
5. Bagi peneliti lainnya diharapkan agar memiliki banyak aspek-aspek yang belum terjangkau dalam penelitian ini.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada orang tua saya Bapak Basuki dan Ibu Nursehan, Ibu/Bapak Dosen, Saudara dan Teman-teman yang sudah memberikan dukungan langsung atau tidak langsung kepada penulis dalam rangka penyelesaian studi dan terima kasih kepada almamater yang sudah membantu dalam proses perkuliahan ini.

---

**DAFTAR PUSTAKA**

- Alfan, A. (2020). *dampak game online mobile legend terhadap perilaku sosial mahasiswa ditinjau dari pendekatan behavior* (studi kasus mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang berada di warung kopi Blandongan).
- Andrianto Hasan, A. R. (2021). *dampak game online mobile legend terhadap perilaku sosial remaja*.
- Asmiarsih. (2006.). *Pengaruh Disiplin Kerja, Budaya Organisasi, dan Komunikasi Terhadap Kinerja Karyawan pt PLN (Persero)* wilyah Sulutenggo area Manado. Jurnal berkala ilmiah efisiensi, 15.
- Cahyono, A. S. (2018). *Dampak Media Sosial Terhadap Permasalahan Sosial Anak*. Publiciana, 89-99.
- Fauzi, P. M. (2017). *Mobile Legend Tips dan Trik Bermain Mobile Legends*. bangbang.
- Gede. E. R, A. H. (2009). *Internet Game Online*.
- Handayani, R. (2018). *analisa akativitas fandom Mobile Legends Indonesia dalam membangun struktur komoditas baru (studi tentang media baru)*. AL-MUNZIR, 141-162.
- Hani. (2008). *strategi pengembangan kedisiplinan di MI Negeri Olak-Alen Selorejo Blitar dalam meningkatkan Kualitas pendidikan* .
- Hartini, S. (2013). *Pengembangan Kedisiplinan Anak Melalui Metode Bermain Peran Makro Pada Taman Anak-anak Pertiwi Wanglu Kelompok A kecamatan Truncuk Kabupaten Klaten Tahun Pelajaran 2012-2013*.
- Ikrar, A. (2020). *Pengaruh Game Mobile Legends Bang-bang Terhadap Perilaku Remaja Lingkungan Lappa-lappa'e Kelurahan Tellumpanua Kecamatan Suppa (Doctoral dissertation, IAIN Parepare)*.
- Ika Qothrun Nada. (2019). *Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 TAMAN SIDOARJO*.
- Mustamiin, M. Z. (2019). *Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa*. Jurnal Vionary: Penelitian dan Pengembangan di bidang Administrasi Pendidikan.
- Nurdiana. (2022). *kebiasaan bermain game online dan dampak terhadap sikap disiplin belajar pada siswa MTS Negeri 2 Kolaka IPS*. Jurnal Penelitian Pendidikan Sejarah UHO.
- Panday. (2019). *Dampak Mobile Legends pada Remaja: Perspektif Kognitif Sosial*
- Sugiyono. (2018). *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Usman, Husaini dan Purnomo Setiadi Akbar. (2006). *Pengantar Statistika*. Edisi Kedua. Cetakan Pertama. PT. Bumi Aksara. Jakarta