

Mochamad Saputra Oetomo

by Mochamad Saputra Oetomo

Submission date: 24-Aug-2022 08:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 1886174894

File name: Template_Jurnal_UMSIDA_new_putra_3.docx (227.74K)

Word count: 2245

Character count: 13998



Dampak Game Mobile Legends Terhadap Prokrastinasi Remaja di Desa Jambangan

Mochamad Saputra Oetomo¹⁾, Eni Fariyatul Fahyuni *²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: mochamadsaputraoetomo@gmail.com, eni.fariyatul@umsida.ac.id

Abstract. *Mobile Legends is an internet-based game that is also popular in Indonesia. Academic procrastination is a tendency to delay starting or completing work as a whole. The purpose of this study was to determine the use of Mobile Legend games among adolescents in Jambangan Village and to determine the impact of Mobile Legends games on adolescent procrastination in Jambangan Village. The purpose of this research is to find out the use of Mobile Legends games among teenagers in Jambangan Village and to know the impact of Mobile Legends games on adolescent procrastination in Jambangan Village. This study used qualitative research methods. The data collection techniques used are observation, interviews and documentation.*

The results of this study found that the use of the Mobile Legends game can be seen from (1) addiction, (2) requiring refreshment in order to relieve stress, (3) following trends that are currently emerging in the surrounding environment, (4) there is curiosity from within them. the impact of the Mobile Legends game can have an impact on the procrastination of teenagers being lazy to study, school assignments being delayed and piling up, not on time to do it, often neglecting assignments, delaying worship time. As for there are other impacts from the negative and positive side, among others: often say dirty, wasteful and can improve English.

Keywords – Online games, Mobile Legends, Prokrastinasi

Abstrak. *Mobile Legends adalah game berbasis jaringan internet dan juga populer di Indonesia. Prokrastinasi akademik adalah kecenderungan untuk menunda dalam memulai maupun menyelesaikan pekerjaan secara keseluruhan. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan game Mobile Legend dikalangan remaja di Desa Jambangan dan mengetahui dampak dari game Mobile Legends terhadap prokrastinasi remaja di Desa Jambangan. Adapun bertujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui penggunaan game Mobile Legends dikalangan remaja di Desa Jambangan dan mengetahui dampak dari game Mobile Legends terhadap prokrastinasi remaja di Desa Jambangan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi.*

Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan game Mobile Legends terlihat dari (1) kecanduan, (2) membutuhkan refresing guna untuk menghilangkan stress, (3) mengikuti trend yang sedang marak dilingkungan sekitarnya, (4) terdapat rasa penasaran dari dalam diri mereka. dampak game Mobile Legends dapat berdampak terhadap prokrastinasi remaja menjadi malas untuk belajar, tugas sekolah menjadi tertunda dan menumpuk, tidak tepat waktu untuk mengerjakannya, sering mengabaikan tugas, menunda waktu beribadah. Adapun ada dampak lain dari sisi negative dan positif antara lain: sering berkata kotor, boros dan dapat meningkatkan berbahasa inggris.

Kata Kunci – Game Online, Mobile Legends, Prokrastinasi

I. PENDAHULUAN

Pada zaman modern sekarang ini ilmu pengetahuan dan teknologi pada berkembang pesat dan tidak akan pernah berhenti dalam memproduksi barang-barang ataupun kemajuan teknologi yang sampai saat ini tidak dapat dihitng bagi para penggunaannya.[1] Teknologi adalah sebuah sarana untuk menyediakan kebutuhan akan sarana informasi juga mulai berpindah dari yang tadinya hanya memelukan web site sekarang mulai diperukannya sarana informasi yang ada di aplikasi android. Contohnya seperti diantaranya: Al Qur'an, Shoope, Lazada, dan Tokopedia dapat dicari dalam satu aplikasi PlayStore.[2]

Pada zaman ini khususnya remaja saat ini banyak yang menggunakan teknologi sebagai sarana hiburan apalagi tingkatkan SMP, SMA, Dan Perguruan tinggi. Game online adalah sejenis permainan yang menggunakan jaringan data agar bisa memainkannya.[3]Game Online yang sedang populer dikalangan remaja saat ini adalah Mobile legend. Mobile legend merupakan salah satu game online yang berbasis Moba yaitu pemainan 5vs5, banyak yang sudah menggunakan game tersebut sekitar 100jt+ pengguna. Game ini bisa dimainkan secara bersamaan dengan teman-teman kita.[4]



<http://doi.org/10.21070/ijccd.v4i1.843>

Mobile legends adalah game online terbaru yang terpopuler saat ini. mobile legends adalah game berbasis jaringan internet dan juga populer di Indonesia. Permainan ini disukai oleh semua kalangan karena berjenis Multiplayer Online Arena (MOBA) dan menampilkan fitur-fitur yang menarik. Kerjasama tim yang baik dan dalam permainan ini sangat diperlukan yaitu dengan dibagi menjadi dua tim dengan lima lawan lima. Game online Mobile Legends saat ini sedang populer, terutama di kalangan remaja.[5] Banyak remaja bermain game online untuk tujuan pemulihan. Game online Mobile Legends sangat sering dimainkan sehingga banyak remaja yang lupa waktu. Dari kecanduan tersebut mempengaruhi perilaku remaja. Salah satu dampak dari game online Mobile Legends adalah remaja kehilangan minat sosial di sekitarnya. Beberapa remaja saat ini memiliki sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan.[6]

Mahasiswa ialah siswa terdapat pada akademis, politeknik, institut dan universitas berusia antara 18 dan 25 tahun yang di mana ini juga memasuki pada remaja akhir dan dewasa. Sebagai peserta didik, mahasiswa memiliki kegiatan rutin yang harus dilakukan, seperti belajar untuk menyiapkan diri ketika ujian, mencari, dan menyiapkan bahan perkuliahan, mengerjakan tugas yang akan diberikan.[7] beberapa dari mahasiswa tidak bisa berbagi waktunya dengan baik, ketika mahasiswa tidak dapat berbagi waktu dengan baik mahasiswa akan sulit untuk melakukan segalanya dan tanggung jawabnya yang akan membuat banyak pekerjaan jadi tertunda-tertunda yang disebut sebagai prokrastinasi.[8]

Penundaan akademik sering terjadi di kalangan mahasiswa dan mahasiswa. Hal ini berdampak negatif terhadap proses belajar dan keberhasilan belajar. [9] Selain itu, perilaku ini dapat menyebabkan keterlambatan tugas, kecemasan tentang ujian, menyerah pada siswa, dan efek lain pada nilai ujian dan kegiatan lain di sekolah dan di kampus..[10]

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pendekatan deskriptif ini merupakan penelitian yang menggunakan pemeriksaan dan pengukuran pada gejala tertentu. [11] Subyek penelitian yang ada di warkop teras dan warkop selir yaitu remaja. Teknik pengumpulan data Observasi, Wawancara dan Dokumentasi.[12] Teknik analisis menurut Miles dan Huberman proses mencari dan Menyusun secara sistematis pada tahapan ini data yang telah dikumpulkan baik melalui penelitian kepustakaan maupun penelitian lapangan, terlebih dahulu diolah kemudian dianalisis.[13]

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Penggunaan Game Mobile Legends di Kalangan Remaja di Desa Jambangan

Para Remaja setidaknya membutuhkan waktu sekitar 6 jam dalam sehari untuk bermain game Mobile Legends. Kegemaran bermain game yang telah menjadi candu bagi remaja Bahwa Mobile Legends akan membuat para pemain akan lupa dengan waktu, mereka akan bermain sampai kapanpun sesuka hatinya.[14] Tidak mengenal kata lelah serta lebih suka bermain game online di warung kopi (warkop), karena diwarung kopi (warkop) sudah disediakan wi,fi yang menjadi daya tarik diwarkop. [15]

Di samping itu, beberapa narasumber juga berpendapat bahwa Mobile Legends menganggap hanyalah sebuah permainan bahkan tidak peduli apapun hasilnya. Menurutnya memainkan game Mobile Legends hanyalah mencari kesenangan dan Cuma mengisi waktu luang saja.[16] Para narasumber lain juga berpendapat bahwa bermain game Mobile Legends adalah hal yang paling menakutkan untuk sekarang ini, disamping banyaknya remaja yang aktif memainkannya. Para gamers Mobile Legends ada dimana-mana, sehingga mereka berkumpul dan bermain bersama. Karena mereka memainkan game yang sama dengan kebanyakan temannya membuat mereka lebih nyaman ketika berada ditengah pembicaraan tentang popularitas yang sedang trend.

bahwa game Mobile Legends akan membuat pengguna baru menjadi penasaran terhadap game tersebut dikarenakan mereka masih mencoba untuk memahami dan mendalami game ini lebih dalam.

B. Dampak Game Mobile Legends Terhadap Prokrastinasi Remaja di Desa Jambangan

dampak yang ditimbulkan dari game online Mobile Legends remaja menjadi malas belajar dan menyebabkan efek buruk bagi remaja. Remaja yang malas belajar bisa menjadi salah satu penyebab perilaku prokrastinasi, karena remaja selalu menunda-nunda waktu belajar sehingga tidak mengerjakan dengan tepat waktu, tugas seringkali diabaikan dan remaja memilih untuk selalu bermain game online.[17]

Game online merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku prokrastinasi dalam kehidupan sehari-hari anak muda. Sholat sering tidak dilakukan dalam kaitannya dengan ibadah serta perilaku remaja yang terpengaruh

oleh game online. Khususnya para remaja yang masih belajar menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game, melupakan kewajiban siswa untuk belajar, melupakan kewajiban shalat umat Islam. Akibat merebaknya game online, masjid dan mushola di desa Jambangan telah menghilang dari umat, terutama remaja, dan beberapa remaja menghadiri pertemuan tersebut.[18]

dampak game Mobile Legends terhadap prokrastinasi remaja yakni faktor yang mempengaruhi meliputi kondisi fisik individu, ketika remaja yang kondisi fisiknya seperti mata memerah akan membuat remaja menunda-nunda tugas sekolah.[19]

faktor yang dapat mempengaruhi perilaku prokrastinasi dilingkungan remaja, dalam bermain game Mobile Legends dengan waktu 6 jam dalam sehari di Desa Jambangan menyebabkan lupa waktu buat istirahat sehingga menjadikan seseorang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.[20] remaja yang sudah pencandu game online rela tidak tidur hanya untuk bermain game tersebut. Motivasi remaja untuk belajar juga menurun dan beberapa remaja tertidur selama proses belajar mengajar dikelas. Bahkan ada yang mengatakan tiada hari tanpa game Mobile Legends. game online mempengaruhi anak-anaknya dalam hal ibadah seperti sholat lima waktu dan mengaji Alqur'an, berbicara tidak sopan, dan boros dalam keuangan. orangtua seharusnya mengetahui dampak positif dan negatif dari game online. karena ketika remaja sudah menikmati game online, mereka lupa waktu untuk hal-hal seperti belajar dan berdoa.[21] Game online tidak hanya mempunyai dampak negatif saja melainkan juga mempunyai sisi dari segi positifnya yaitu game online dapat meningkatkan berbahasa Inggris.[22]

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis diatas yang dilakukan oleh peneliti ditemukan dilapangan dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan game Mobile Legends desa Jambangan kecamatan candi kabupaten sidoarjo bisa dilihat ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan bermain Mobile Legends adalah (1) lamanya bermain game bisa berakibat menyia-nyiakan waktu. (2) mereka juga membutuhkan refreking untuk menghilangkan stress dari aktivitas lain seperti bekerja dan sekolah. (3) mereka juga mengikuti tren yang muncul di wilayah tersebut. (4) memiliki ingin tahu yang kuat tentang game Mobile Legends.

2. Dampak game Mobile Legends terhadap prokrastinasi akademik remaja di Desa Jambangan antara lain malas untuk belajar sehingga tugas sekolah menjadi tertunda dan menumpuk, tidak tepat waktu dalam mengerjakannya, sering mengabaikan tugas, menunda waktu shalat dan mengaji sehingga masjid dan musholla-musholla di Desa Jambangan sepi jamaahnya terutama remaja, sangat sedikit sekali remaja yang ikut berjamaah. Dan lebih mementingkan bermain game. dampak lainnya dari game Mobile Legends seperti berbicara kotor, kecanduan dan boros. Adapun dampak positif dari game Mobile Legends yaitu dapat meningkatkan berbahasa Inggris.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas usainya penyusunan karya ilmiah ini saya sebagai penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih untuk Keluarga saya, Kepala Desa dan serta seluruh dan tokoh masyarakat di Desa Jambangan. Seluruh dosen Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penulis menuntut ilmu di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Serta untuk kedua orang tua saya yang telah memberikan doa, semangat dan serta dukungan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

REFERENSI

- [1] F. Mar'ie and E. F. Fahyuni, "Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja," *Oasis J. Ilm. Kaji. Islam*, vol. 5, no. 2, p. 42, 2021, doi: 10.24235/oasis.v5i2.7700.
- [2] B. Haryanto and G. N. Budiadnyana, "Pengembangan Aplikasi Android Tentang Hubungan Perencanaan Karir dan Mata Kuliah (Studi Kasus STMIK Insan Pembangunan)," vol. 6, no. 4, pp. 749–753, 2022.
- [3] I. Q. Nada, "Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman," pp. 1–78, 2019.
- [4] N. F. Khoiri, "Dampak Bermain Game Online Mobile Legends Terhadap Toxic Disinhibition Online," *Fak. Ushuluddin, Adab Dan Dakwah Inst. Agama Islam Negeri Ponorogo*, p. 6, 2021.
- [5] pengki saputra, "Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends Di Kelurahan kebun beler kota Bengkulu Skripsi," *Prodi Bimbingan. Konseling Islam Jur. Dakwwah Fak. Ushuluddin Adab dan*

- Dakwah Inst. Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu*, no. 2, pp. 1–13, 2019.
- [6] A. R. Sudharto, *Game online mobile legends*, vol. 5, no. 1. 2018.
- [7] S. Muyana, “Prokrastinasi akademik dikalangan mahasiswa program studi bimbingan dan konseling,” *Couns. J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 8, no. 1, p. 45, 2018, doi: 10.25273/counsellia.v8i1.1868.
- [8] S. bintang Rivanda, “Penerapan Konseling Kelompok Untuk Menurunkan Prokrastinasi Akademik Pada Remaja,” *J. Pendidik. dan Kebud.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–8, 2022, doi: 10.55606/juridibud.v2i1.130.
- [9] R. P. Ramadhan and H. Winata, “Prokrastinasi Akademik Menurunkan Prestasi Belajar Siswa,” *J. Pendidik. Manaj. Perkantoran*, vol. 1, no. 1, p. 154, 2016, doi: 10.17509/jpm.v1i1.3260.
- [10] Zuraida, “Hubungan prokrastinasi akademik dengan prestasi belajar pada mahasiswa fakultas psikologi Universitas Potensi Utama,” *kognisi J.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–41, 2017.
- [11] I. Nurdin and S. Hartati, *Metodologi Penelitian Sosial*. 2019.
- [12] M. Dr. Asfi Manzilati, SE., “metodologi-penelitian-kualitatif.pdf”.
- [13] M. Fitrah and Luthfiyah, “Metodologi penelitian; penelitian kualitatif, tindakan kelas & study kasus,” *September*. p. 234, 2017.
- [14] K. Rohman, “Agresifitas Anak Kecanduan Game Online,” *martabat J.*, vol. 2, no. 1, 2019, doi: 10.21274/martabat.2018.2.1.155-172.
- [15] W. K. Riska & Budiyo, “Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja,” *Antropocene J. Penelit. Ilmu Hum.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>.
- [16] H. Ruby Anggara Pratama, Efri widianti, “Tingkat Kecanduan Game Online Pada Mahasiswa Fakultas Keperawatan,” vol. 3, no. 2, pp. 110–118, 2020.
- [17] T. W. Astuti, “Socio Humanus Kontribusi Kecanduan Game Online,” *pamaaksara*, vol. 2, no. 2, pp. 127–136, 2020.
- [18] O. K. S. Annisa Amalia Sabella, Romiaty, “Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Prokrastinasi Akademik Siswa SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya Tahun Ajaran 2020/2021,” vol. 9, no. 2, pp. 501–505, 2021.
- [19] S. N. Sandya and A. Ramadhan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Mahasiswa,” *Psikoborneo J. Imiah Psikol.*, vol. 53, no. 1, pp. 1689–1699, 2021.
- [20] D. Rani, “Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa Di Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area,” *Univ. Medan Area*, 2018.
- [21] Kardina, “Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Kota Palopo,” *Fak. Ushuluddin, Adab dan Dakwah Inst. Agama Islam Negeri Palopo* p. 21, 2020, [Online]. Available: [file:///C:/Users/User/Downloads/Refjur 2 \(Kardina Univ IAIN Palopo\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Refjur 2 (Kardina Univ IAIN Palopo).pdf).
- [22] I. S. Anggraini, “Dampak Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Madrasah Ibtidaiyah Al Munawarah Kota Jambi,” *Univ. Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi* p. 6, 2021.

SURAT PERNYATAAN SESUAI PANDUAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama Mahasiswa : Mochamad Saputra Oetomo
NIM : 182071000058
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Agama Islam

MENYATAKAN bahwa, artikel ilmiah saya dengan rincian :

Judul : Dampak Game Mobile Legends Terhadap Prokrastinasi Remaja di Desa
Jambangan
Kata Kunci : Game Online, Mobile Legends, Prokrastinasi

TELAH:

1. Disesuaikan dengan petunjuk penulisan dari jurnal ilmiah di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. Berdasarkan Surat Keputusan Rektor UMSIDA tentang Standar Karya Tulis Ilmiah dan Plagiarisme di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
2. Lolos uji cek kesamaan sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.

Serta **BELUM PERNAH dan TIDAK AKAN** dikirimkan ke jurnal ilmiah manapun, tanpa seizin dari Pusat Pengembangan Publikasi Ilmiah UMSIDA.

Demikian pernyataan dari saya, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

(Dr. Eni Fariyatul Fahyuni, M.Pd.)
NIP.

Sidoarjo, 18 Agustus 2022

(Mochamad Saputra Oetomo)
NIM. 182071000058

Mochamad Saputra Oetomo

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

6%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

digilib.uinsby.ac.id

Internet Source

6%

2

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Sidoarjo

Student Paper

4%

3

journal.um-surabaya.ac.id

Internet Source

3%

4

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Ponorogo

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On