

Table Of Content

Journal Cover	2
Author[s] Statement	3
Editorial Team	4
Article information	5
Check this article update (crossmark)	5
Check this article impact	5
Cite this article	5
Title page	6
Article Title	6
Author information	6
Abstract	6
Article content	7

**Indonesian Journal of Cultural and
Community Development**

ISSN 2615-6180 (ONLINE)



BROUGHT TO YOU BY

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Conflict of Interest Statement

The author declare that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Copyright Statement

Copyright © Author(s). This article is published under the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0) licence. Anyone may reproduce, distribute, translate and create derivative works of this article (for both commercial and non-commercial purposes), subject to full attribution to the original publication and authors. The full terms of this licence may be seen at <http://creativecommons.org/licences/by/4.0/legalcode>

Editorial Team

Editor in Chief

[Dr. Totok Wahyu Abadi](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Managing Editor

[Mochammad Tanzil Multazam](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

[Rohman Dijaya](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

Member of Editors

[Mahardhika Darmawan Kusuma Wardana](#) ([Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia](#)) [[Sinta](#)]

[Bobur Sobirov](#) ([Samarkand Institute of Economics and Service, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Farkhod Abdurakhmonov](#) (["Silk Road" International University of Tourism, Uzbekistan](#)) [[Google Scholar](#)]

[Dr. Nyong Eka Teguh Iman Santosa](#) ([Universitas Islam Negeri Sunan Ampel SURabaya, Indonesia](#)) [[Scopus](#)]

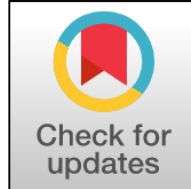
Complete list of editorial team ([link](#))

Complete list of indexing services for this journal ([link](#))

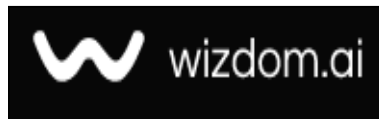
How to submit to this journal ([link](#))

Article information

Check this article update (crossmark)



Check this article impact (*)



Save this article to Mendeley



(*) Time for indexing process is various, depends on indexing database platform

Impact of Mobile Legends Game on Youth Procrastination

Dampak Game Mobile Legends Terhadap Prokrastinasi Remaja

Mochamad Saputra Oetomo, mochamadsaputraoetomo@gmail.com, (0)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Eni Fariyatul Fahyuni, eni.fariyatul@umsida.ac.id, (1)

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

(1) Corresponding author

Abstract

Mobile Legends is an internet network-based game and 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 find out 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 to relieve stress, (3) following trends that are emerging in the surrounding environment, (4) there is curiosity from within them. the impact of the Mobile Legends game can have an impact on adolescent procrastination, being lazy to study, school assignments being delayed and piling up, not being on time to do it, often neglecting assignments, delaying worship time. As for there are other impacts from the negative and positive sides, among others: often say dirty, wasteful and can improve English.

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 dihitung bagi para penggunaannya.[1] Teknologi adalah sebuah sarana untuk menyediakan kebutuhan akan sarana informasi juga mulai berpindah dari yang tadinya hanya memerlukan 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 tingkatan 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 permainan 5vs5, banyak yang sudah menggunakan game tersebut sekitar 100jt+ pengguna. Game ini bisa dimainkan secara bersamaan dengan teman-teman kita.[4]

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]

Metode Penelitian

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]

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]

Kesimpulan

Berdasarkan analisis diatas yang dilakukan oleh peneliti temuan 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-kan waktu. (2) mereka juga membutuhkan refreasing 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 muholla-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.

References

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. Ushuludin, 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. Dakwah 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. Bimbingan. 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/jurdikbud.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 Luthiyah, "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.