

BERMAIN GAME (MOBILE LEGEND) TERHADAP KEBIASAAN PERILAKU SEHARI-HARI SISWA DI SMP NEGERI 17 SEMARANG TAHUN 2023

Husnun 'Aqib

email: husnunaqib@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

This study investigates the impact of playing the game "Mobile Legend" on the behavior habits of students at SMP Negeri 17 Semarang, involving Physical Education teachers, parents, and students from grades VII, VIII, and IX using purposive sampling technique. Data were collected through observation, interviews, and documentation, with analysis employing an interactive model. Findings reveal variations in students' gaming patterns and sleep habits, along with negative effects on social interaction, academic performance, and leisure time management, highlighting the importance of fostering awareness for prudent use of such games in students' daily lives.

Keywords: Mobile Legend, Game Playing Impact, Behavior Habits, Junior High School Students, Time Management.

Abstrak

Penelitian ini menyelidiki dampak bermain game "Mobile Legend" terhadap kebiasaan perilaku siswa SMP Negeri 17 Semarang dengan melibatkan guru PJOK, orang tua, dan siswa dari kelas VII, VIII, dan IX menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan analisis menggunakan model interaktif. Hasilnya menunjukkan variasi dalam pola bermain dan tidur siswa, serta dampak negatif pada interaksi sosial, prestasi akademik, dan pengelolaan waktu luang, menyoroti pentingnya kesadaran akan penggunaan yang bijak terhadap game tersebut dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Kata kunci : *Mobile Legend*, Dampak Bermain Game, Kebiasaan Perilaku, Siswa SMP, Pengelolaan Waktu.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah mengubah pola penggunaan waktu luang, khususnya dengan popularitas permainan video mobile seperti "*Mobile Legend*" yang menciptakan fenomena sosial di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Meskipun menawarkan pengalaman bermain yang intens dan menarik, permainan ini menimbulkan kekhawatiran terhadap dampak negatifnya terhadap kebiasaan perilaku sehari-hari, seperti gangguan tidur, kurangnya interaksi sosial, dan penurunan kinerja akademik. Dengan melihat tabel hasil observasi awal, terlihat bahwa beberapa siswa mengalami

interaksi sosial yang terganggu, menunjukkan pentingnya pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak bermain *Mobile Legend* terhadap perilaku sehari-hari siswa di SMP Negeri 17 Semarang.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, rumusan masalah penelitian adalah bagaimana dampak bermain game "*Mobile Legend*" memengaruhi kebiasaan perilaku sehari-hari siswa di SMP Negeri 17 Semarang Tahun 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak tersebut, sehingga dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan pemahaman lebih dalam tentang pengaruh bermain game "*Mobile Legend*" terhadap perilaku siswa, sementara secara praktis, hasilnya dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan program pendidikan dan sosialisasi guna mengatasi dampak negatif bermain game pada siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan saat ini menerapkan metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Lokasi Penelitian ini ada di SMP Negeri 17 Semarang yang bertempat di Jl Gabeng Raya, Jangli, Kec. Tembalang, Kota Semarang. Teknik Sampling pada penelitian ini menggunakan *purposive* sampling yaitu 1 Guru PJOK, Orang tua siswa kelas VII, VIII, dan IX, 5 siswa kelas VII, 5 siswa kelas VIII, dan 5 siswa kelas IX. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber. Analisis yang dilakukan menggunakan model analisis interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pola Intensitas Bermain dan Waktu Tidur :

Pola intensitas bermain game dan waktu tidur siswa di SMP Negeri 17 Semarang Tahun 2023 menunjukkan variasi yang signifikan, dimana intensitas bermain game yang tinggi, terutama hingga larut malam, dapat berdampak negatif pada pola tidur siswa. Penelitian oleh Agustion (2023) dan Amran (2020) menggarisbawahi hal ini, dengan menyoroti risiko kelelahan dan gangguan konsentrasi di sekolah serta masalah kesehatan mental pada remaja. Bangun (2022) menekankan pentingnya peran orang tua dan guru dalam mengelola kebiasaan bermain game,

sementara Dewa (2022) menunjukkan bahwa banyak remaja terlibat dalam aktivitas tersebut tanpa pengawasan. Himbauan dari wali kelas untuk mengakhiri bermain game maksimal pukul 22.00 WIB diapresiasi sebagai langkah positif, seiring dengan kesadaran siswa kelas VIII dan IX akan pentingnya tidur dan keseimbangan antara bermain game dan tanggung jawab akademis. Perlunya peran orang tua dan guru juga ditekankan oleh Budiarti (2019) dan saran Prof. J (2020), sementara pendekatan holistik yang melibatkan kerjasama antara sekolah, orang tua, dan siswa dianggap kunci dalam menciptakan pola hidup yang seimbang dan positif, seperti yang ditekankan oleh Gidion (2023).

2. Partisipasi dalam Aktivitas Fisik:

Hasil wawancara tentang partisipasi siswa dalam aktivitas fisik di SMP Negeri 17 Semarang pada tahun 2023 menunjukkan bahwa sejumlah pandangan peneliti terdahulu mendukung analisis tersebut. Amran (2020) menyoroti tren penurunan aktivitas fisik di kalangan remaja, dengan popularitas permainan online sebagai salah satu penyebab utamanya. Baran (2018) menekankan pentingnya peran sekolah dan orang tua dalam merancang strategi menarik agar siswa tetap aktif dalam olahraga, untuk mendukung pola hidup sehat mereka. Budiarti (2019) menyoroti dampak negatif intensitas bermain game online terhadap partisipasi siswa dalam aktivitas fisik, yang didukung oleh saran Dewa (2022) tentang perlunya pendekatan holistik melibatkan sekolah dan orang tua dalam menjaga keseimbangan antara teknologi dan aktivitas fisik yang sehat. Hamas (2020) menambahkan bahwa kegiatan olahraga sekolah memiliki peran penting dalam meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik, sementara Kurniawan (2020) merekomendasikan pengembangan program olahraga yang inklusif. Temuan dari Subyek G dan Subyek H juga mendukung hal ini, dengan mayoritas siswa kelas VII aktif dalam kegiatan olahraga sekolah. Pendapat para peneliti terdahulu memberikan dasar yang kuat untuk memahami variasi partisipasi siswa dalam aktivitas fisik di SMP Negeri 17 Semarang. Upaya bersama antara sekolah, orang tua, dan siswa sangat penting dalam memastikan siswa tetap aktif dalam aktivitas fisik yang mendukung kesehatan dan kesejahteraan mereka.

3. Pengaruh Terhadap Interaksi Sosial :

Hasil wawancara mengenai pengaruh Mobile Legend terhadap interaksi sosial siswa di SMP Negeri 17 Semarang menunjukkan dampak yang cenderung negatif. Subyek A menyoroti kecenderungan siswa menjadi malas belajar dan gangguan pada waktu tidur mereka akibat permainan ini. Dalam kelas, beberapa siswa enggan menghentikan permainan saat guru meminta, mengganggu proses pembelajaran. Subyek B mencatat bahwa siswa kelas VII lebih memilih bermain game daripada berinteraksi langsung dengan teman di luar jam sekolah. Selain itu, Subyek C dan Subyek D melaporkan bahwa siswa kelas VIII dan IX mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial di dunia nyata, lebih memilih berkomunikasi melalui game. Hal ini dapat menghambat kemampuan siswa untuk berinteraksi secara efektif di masyarakat, menciptakan tantangan dalam pengembangan keterampilan sosial yang sehat. Temuan serupa juga ditemukan

pada Subyek E hingga Subyek S, menunjukkan ketidakseimbangan dalam interaksi sosial di luar dunia permainan. Meskipun ada beberapa sentimen positif, seperti dampak positif dari dukungan kegiatan perlombaan yang diakui oleh kepala sekolah, komite, dan orang tua, hasil wawancara secara keseluruhan menunjukkan perlunya meningkatkan kesadaran akan dampak negatif Mobile Legend. Subyek-subyek menyoroti pentingnya bimbingan dan dukungan dalam mengajarkan siswa untuk menjaga keseimbangan antara kehidupan online dan interaksi sosial di dunia nyata. Upaya bersama dari pihak sekolah, orang tua, dan siswa diharapkan dapat membantu mengurangi dampak negatif Mobile Legend pada interaksi sosial siswa di SMP Negeri 17 Semarang, sambil mempromosikan kesehatan mental dan keterampilan sosial yang positif.

4. Dampak Pada Prestasi Akademik :

Hasil wawancara mengenai dampak Mobile Legend terhadap prestasi akademik siswa di SMP Negeri 17 Semarang menunjukkan variasi pandangan. Subyek A menyoroti pentingnya kerjasama antara siswa, orang tua, dan guru dalam mencapai keseimbangan antara bermain game dan fokus pada pelajaran, sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Rahma (2018). Subyek B hingga Subyek D, sebagai orang tua siswa, menyatakan bahwa dampak Mobile Legend sangat bergantung pada pengawasan dan dukungan orang tua, yang sesuai dengan riset Tobing (2021) dan Rumondang (2020). Di pihak siswa, Subyek E hingga Subyek S menyadari pentingnya manajemen waktu dan dukungan dari orang tua dan guru, sejalan dengan studi Nugrananda (2020) dan Meutia (2020). Secara keseluruhan, hasil wawancara menunjukkan bahwa Mobile Legend dapat memengaruhi prestasi akademik jika tidak diatur dengan baik. Dalam konteks ini, kerjasama antara orang tua, guru, dan siswa, dengan pengawasan dan bimbingan yang memadai, dianggap kunci untuk menjaga keseimbangan dan mendukung perkembangan prestasi akademik siswa di SMP Negeri 17 Semarang.

5. Pengalokasian Waktu Luang :

Hasil wawancara tentang pengalokasian waktu luang siswa di SMP Negeri 17 Semarang Tahun 2023 menunjukkan bahwa siswa yang mampu mengatur waktu dengan baik dan mendapat dukungan dari orang tua serta guru cenderung memiliki pengalokasian waktu yang seimbang, dengan Mobile Legend dipandang sebagai hiburan yang dapat diatur secara bijak. Pandangan para peneliti terdahulu, seperti Haqiqi (2020) dan Kurniawan (2020), mendukung temuan ini dengan menyoroti pentingnya manajemen waktu dan peran orang tua dalam memberikan panduan terhadap aktivitas online anak-anak. Temuan Herdiani (2022) juga menegaskan bahwa kesadaran akan manajemen waktu meningkat seiring dengan bertambahnya usia dan tanggung jawab akademik. Secara keseluruhan, pengelolaan waktu yang efektif dianggap kunci untuk mencapai prestasi akademik yang baik, sambil tetap menjaga ruang untuk kegiatan rekreasi yang sehat seperti bermain Mobile Legend.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian tentang dampak bermain game "Mobile Legend" terhadap siswa di SMP Negeri 17 Semarang menunjukkan variasi dalam perilaku siswa, termasuk pola intensitas bermain, waktu tidur, partisipasi dalam aktivitas fisik, interaksi sosial, dan prestasi akademik. Kerjasama antara sekolah, orang tua, dan siswa dianggap kunci dalam membentuk lingkungan yang seimbang dan positif bagi perkembangan siswa. Saran-saran yang diajukan termasuk pendidikan kesadaran digital, pelibatan aktif orang tua, program kesehatan mental, kampanye kesadaran sosial, dan pemberdayaan siswa dalam manajemen waktu dan tanggung jawab pribadi. Implementasi saran-saran tersebut diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang sehat dan mendukung perkembangan holistik siswa di SMP Negeri 17 Semarang.