



The Influence of the Online Game Mobile Legend on Students' Attitudes in Islamic Religious Education Subjects at Muhammadiyah Middle School in Parepare

**Rahmaniah¹, Andi Abd. Muis², Muhammad Zaid³, Sudirman Herman⁴,
Nurhidayah Da'te⁵, Nafsia Marasabessy⁶, Abdul Assam⁷**

Email: 01rahmania12@gmail.com

Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Parepare, Kota Parepare, Provinsi Sulawesi Selatan

ABSTRACT

The aim of this thesis research is to find out Mobile Legend games are used among Muhammadiyah Parepare Middle School students. The type of research used was field research conducted at Parepare Muhammadiyah Middle School, using a quantitative approach, there were two data sources used, namely primary data sources including students and teachers in Islamic Religious Education subjects and secondary data sources including documentation results and various literature. in the form of books, journals, articles related to research, research instruments used, namely the researcher himself, questionnaire sheets, documentation guidelines, interview guidelines and documentation guidelines. The data analysis techniques used are descriptive analysis techniques and analysis requirements tests The results of the research obtained are that the use of Mobile Legend Online Games at Muhammadiyah Parepare Middle School is 41.7%, the influence of Mobile Legend online games on students' attitudes is 17.4%, the solutions in overcoming the negative influence of Mobile Legend games on students' learning attitudes, namely, limiting playing time, increasing parental involvement and having positive activities at school that can distract students from playing games, especially Mobile Legend games.

Keywords: Mobile Legend Online Game, Attitude, Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Di era yang semakin di kuasai oleh teknologi dan informasi saat ini menuntut manusia untuk selalu tahu berbagai informasi. Media massa sebagai sarana informasi menjadi bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Media dapat diartikan sebagai suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi.¹

¹Mona Triana. "Media Massa dan Public Sphere." *Jurnal Scientia* 4 (2022).



Karena media sangat berpengaruh bagi kehidupan, maka perlu diketahui bagaimana media massa bekerja, beberapa diantaranya yang perlu direnungkan, melalui media massa, setiap orang mengetahui hampir segala sesuatu diluar lingkungan mereka. Setiap orang membutuhkan media massa untuk mengekspresikan ide-ide mereka ke khalayak luas.² *Game* pertama kali muncul adalah *game-game* simulasi perang yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game-game* ini kemudian menginspirasi *game-game* yang lain muncul dan berkembang.³

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat maju pesat, sehingga membuat segalanya menjadi instan. Zaman sekarang ini muncul *smartphone* pintar apa saja bisa dihimpun dalam satu genggam tersebut. Seperti al-Qur'an digital, kitab-kitab dan hadist pun dapat dicari dalam suatu aplikasi.⁴ Dewasa ini tidak dapat dipungkiri lagi bahwa teknologi kini sudah menjadi kebutuhan dalam kehidupan manusia. Teknologi kini sudah merambah berbagai aspek, mulai dari pekerjaan, pendidikan, rumah tangga, kegiatan sehari-hari, sampai untuk sekedar hiburan semata.

Game merupakan sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini. *Game* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di depan PC atau komputer dengan menggunakan jaringan internet. Tetapi dengan pesatnya perkembangan teknologi dan semakin banyak jenis *game* saat ini, *game* tidak hanya dimainkan dengan komputer tetapi bisa juga dimainkan di dalam *gadget* dengan teknologi canggih yang ditanamkan di dalamnya, seperti *Android*, *IOS*, dan sebagainya.

Mobile Legend adalah sebuah permainan yang dirancang untuk ponsel. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga jalur yang dikenal dengan *top*, *middle*, *bottom*, yang menghubungkan basis-basis, dimasing-masing tim ada lima pemain, yang masing-masing mengendalikan seseorang yang dikenal sebagai "hero" dari perangkat mereka sendiri.

Dalam satu tim bisa dimainkan oleh 5 orang pemain. Dan di dalam *game Mobile Legend* juga banyak terdapat hero-hero yang bermain di film layar lebar. Salah satu hero ada asli juga ada asli dari wayang di Indonesia yaitu Gatot Kaca. Yang membuat *Game* ini lebih menarik perhatian masyarakat yaitu *game* ini bisa dimainkan bersama teman-teman yang kita kenal maupun yang tidak kita kenal.⁵

Mobile Legend sendiri merupakan *game* berjenis *Multiplayer Online Battle Arena* atau disingkat MOBA yang mirip dengan '*League of Mobile Legends*' dan '*Heroes of the Storem*'. *Gameplay*-nya sendiri terbilang cukup sederhana sehingga

²Ida Fariastuti, dan Mukka Pasaribu. "Kampanye Public Relations #Medialawancovid19 Di Media Massa." *Jurnal Pustaka Komunikasi* 3.2 (2020): h. 212-220.

³Hairil Akbar. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu." *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)* 1.2 (2020): h. 42-47.

⁴Ika Qotrhun Nada, *Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap Sikap Belajar Siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo*, Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019, h. 1.

⁵<https://play.google.kong./store/apps/details?id=com.mobilelegends&hl=in>

cukup mudah untuk dimainkan.⁶ Penggunaan sarana *game Mobile Legends* yang terlalu berlebihan maka akan berdampak bagi si pemain. Karena *game* bersifat sebagai hiburan yang di dalamnya tentu ada kepuasan tersendiri bagi si pemain.

Perwujudan perilaku pelajar biasanya lebih sering tampak dalam perubahan-perubahan sebagai berikut: 1) Kebiasaan; 2) Keterampilan; 3) Pengamatan; 4) Berfikir asosiatif dan daya ingat; 5) Berfikir rasional; 6) Sikap; 7) Apresiasi 8) Tingkah laku efektif.⁷

Dalam Al-Qur'an, mengingatkan kita akan pentingnya kesadaran terhadap tindakan yang dilakukan, termasuk dalam konteks hiburan dan permainan. Walaupun tidak berkaitan secara langsung dengan bermain *game online*, terdapat dalil al-Qur'an yang dianggap relevan dari konteks tersebut. Sebagaimana dalam Firman Allah SWT Q.S At-Taubah/9: 65 yang berbunyi:

وَلَئِن سَأَلْتَهُمْ لَيَقُولُنَّ إِنَّمَا كُنَّا نَخُوضُ وَنَلْعَبُ ۗ قُلْ أَلَيْسَ بِاللَّهِ وَءَايَاتِهِ وَرَسُولِهِ كُنْتُمْ تَسْتَهْزِءُونَ ٦٥

Terjemahnya :

Sesungguhnya jika kamu tanyakan kepada mereka, mereka pasti akan menjawab, “Sesungguhnya kami hanya bersenda gurau dan bermain-main saja.” Katakanlah, “Apakah terhadap Allah, ayat-ayat-Nya, dan Rasul-Nya kamu selalu berolok-olok?”

Selain itu, terdapat penegasan mengenai konsekuensi dari perbuatan baik dan buruk. Hal ini mengingatkan bahwa perbuatan baik akan berujung pada kebaikan bagi diri sendiri, sedangkan perbuatan buruk akan mendatangkan konsekuensi yang merugikan. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam Q.S. Al-Isra/15: 7.

إِنْ أَحْسَنْتُمْ أَحْسَنْتُمْ لِأَنْفُسِكُمْ ۖ وَإِنْ أَسَأْتُمْ فَلَهَا ۗ فَإِذَا جَاءَ وَعْدُ الْآخِرَةِ لِيَسُئَرُوا وَلِيَوْتَرُوا لِيَخْلَوْا كَمَا دَخَلُوا أُولَٰئِكَ مَرَّةً ۖ وَرَبِّتُمْ مَا عَلَوُا تَنْبِيْرًا ٧

Terjemahnya :

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan jika kamu berbuat jahat, maka (kejahatan) itu bagi dirimu sendiri, dan apabila datang saat hukuman bagi (kejahatan) yang kedua, (Kami datangkan orang-orang lain) untuk menyuramkan muka-muka kamu dan mereka masuk ke dalam mesjid, sebagaimana musuh-musuhmu memasukinya pada kali pertama dan untuk membinasakan sehabis-habisnya apa saja yang mereka kuasai”.⁸

Salah satu perwujudan perilaku belajar tidak dilakukan maksimal maka akan menimbulkan ketidak seimbangan dalam pembelajaran. Ketergantungan internet *game*

⁶Fansyuri, Hamzah. *Perancangan Informasi Dark Souls III Storytelling Melalui Media Artbook*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2020.

⁷Al Ghozali, M. Dzikrul Hakim, and Lailatul Mathoriyah. *Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020.

⁸Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahannya: Edisi penyempurnaan 2019*, (Jakarta, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), h 393.

yang dialami pada masa remaja, dapat mempengaruhi aspek sosial remaja dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya mengakibatkan remaja kurang berinteraksi dengan orang lain dalam dunia nyata. Hal ini tentunya mempengaruhi keterampilan sosial yang dimiliki oleh peserta didik. Pada usia perkembangannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *game*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain.

Kalau dampak *game* ini memang berpengaruh terhadap sikap belajar para peserta didik, maka sebaiknya untuk guru, para orang tua agar lebih menjaga dan memantau perkembangan belajar setiap anak. Dari paparan tersebut, penulis tertarik untuk mengkaji bagaimana pengaruh *game Mobile Legend* ini dikalangan siswa sehingga nanti kita bisa mengetahui bagaimana cara menanggulangi kecanduan bermain *game* agar bisa meminimalisir terjadinya penyimpangan sikap belajar para pelajar.

Perkembangan *smartphone* ini sudah menjadi kebutuhan sehari-hari manusia termasuk para peserta didik disekolah karena sekarang kebanyakan lembaga pendidikan membolehkan para peserta didik untuk membawa *smartphone* ke dalam kawasan sekolah, khususnya pada kawasan SMP Muhammadiyah Parepare. Dengan alasan agar para peserta didik bisa menggali informasi dari internet tetapi kenyataannya banyak hal yang dilakukan oleh para peserta didik dengan *gadget* tersebut misalnya bermain *game*. *Game* adalah sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada di dunia ini.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dideskripsikan peneliti, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu: 1. Bagaimana penggunaan *game Mobile Legend* dikalangan peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare? 2. Bagaimana pengaruh *game Mobile Legend* terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare? 3. Apa solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game Mobile Legend* terhadap sikap belajar peserta didik?

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian lapangan. Penelitian lapangan (*Field Research*) adalah penelitian yang dilakukan dengan mengamati secara langsung terhadap fenomena yang terjadi di lokasi tertentu. Jenis penelitian ini dipilih karena penelitian ini mengumpulkan data atau fakta yang terjadi di lapangan atau lokasi penelitian secara langsung. Peneliti mengumpulkan data atau fenomena yang terjadi di lokasi penelitian secara langsung.



Adapun lokasi penelitian bertempat di SMP Muhammadiyah Parepare, yang beralamat di Jl. Muhammadiyah No. 8, Kelurahan Ujung Lare, Kecamatan Soreang, Kota Parepare Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi penelitian dipilih sebagai tempat penelitian karena masalah yang dibahas berada di lokasi tepatnya di SMP Muhammadiyah Parepare.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pengertian penelitian kuantitatif menurut Sugiyono, adalah “penelitian berupa angka-angka dan analisis-analisis menggunakan statistik.”⁹

Menurut Zen Amiruddin, adalah “penelitian yang dilakukan dengan pengumpulan data dan menggunakan daftar pertanyaan berstruktur (angket) yang disusun berdasarkan pengukuran terhadap variabel yang diteliti yang kemudian menghasilkan data kuantitatif.”¹⁰ Sedangkan menurut Ahmad Tanzeh dan Suyitno, yang dimaksud penelitian kuantitatif adalah “penelitian yang menitik beratkan pada penyajian data yang berbentuk angka atau kualitatif yang diangkakan (*skoring*) yang menggunakan statistik”.¹¹ Dengan kata lain, dalam penelitian kuantitatif peneliti berangkat dari sebuah teori (menguji sebuah teori) menuju data dalam bentuk angka dan berakhir pada penerimaan atau penolakan dari teori yang telah diuji kebenarannya.

Penelitian kuantitatif bertumpu sangat kuat pada pengumpulan data. Data yang dimaksud berupa angka hasil pengukuran. Karena itu, dalam penelitian ini statistik memegang peran sangat penting sebagai alat untuk menganalisis jawaban suatu masalah.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian adalah subjek darimana data dapat diperoleh. Adapun sumber data dalam penelitian ini yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subyek yang peneliti pilih untuk dianalisis dan diambil kesimpulannya karena memiliki kualitas dan daya cipta yang tinggi.¹² Jumlah populasi peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare yaitu 161 untuk 7 rombel. Adapun sampel penelitian ini adalah 24 orang peserta didik dari 7 kelas di SMP Muhammadiyah Parepare. Pengambilan sampel menggunakan teknik *Simple Random Sampling* atau metode pengambilan sampel secara acak.

⁹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), h. 45.

¹⁰Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2010), h. 1.

¹¹Tanzeh dan Suyitno, “*Dasar-Dasar Penelitian*”, (Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (eLKAF), 2006), h. 45.

¹²Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, h. 117

E. Prosedur Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategi dalam penelitian, karena tujuan utama dalam penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan. Untuk mengumpulkan data dilapangan dipergunakan metode pengumpulan data sebagai berikut: Dokumentasi, Observasi, Wawancara, Kuesioner atau Angket.

F. Teknik Analisis Data

Dalam menganalisis data peneliti menggunakan aplikasi SPSS. Tahap yang dilakukan sesudah mengumpulkan data yang ada di lapangan yaitu melaksanakan analisis data dari data yang sudah didapatkan. Teknik analisis data bertujuan mengelompokkan data sesuai dengan variabel dan jenis responden, menyajikan data setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Dalam penelitian ini teknik analisis data di bagi menjadi 2 yakni teknik analisis deskriptif dan teknik analisis inferensial.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkapkan tentang bagaimana *Pengaruh Game Mobile Legend* terhadap Sikap Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, sebagaimana rumusan masalah yang terdapat pada pendahuluan, maka indikator yang akan dipaparkan yaitu: 1) Penggunaan *game Mobile Legend* dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare. 2) Pengaruh *game Mobile Legend* terhadap sikap belajar peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare. 3) Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game Mobile Legend* terhadap sikap belajar peserta didik.

1. Penggunaan *Game Mobile Legend* di Kalangan Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Parepare

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, angket dan dokumentasi yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut bahwa dalam penggunaan *game Mobile Legend* dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare, di sekolah tersebut banyak yang menggunakan *game Mobile Legend* di kalangan peserta didik.

Penggunaan *game Mobile Legend* di SMP Muhammadiyah Parepare, ditemukan ada beberapa peserta didik yang bermain game salah satunya *game Mobile Legend* pada saat jam istirahat.

Peserta didik menggunakan *Game Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu 25% menjawab tidak setuju. Dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju. Jadi, 41,7% yang menggunakan *game Mobile Legend* dikalangan peserta didik dibanding yang tidak menggunakan *game Mobile Legend* dikalangan peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare.

2. Pengaruh *Game Mobile Legend* Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik di SMP Muhammadiyah Parepare

Berdasarkan hasil observasi pengaruh *game Mobile Legend* terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare. Dalam penelitian ini mendapati beberapa pengaruh yang dihasilkan dari bermain *game Mobile Legend* yaitu pengaruh negatif dan positif.

Hasil angket menunjukkan bahwa 82,6% responden merasakan adanya pengaruh negatif dari *game Mobile Legend*. Dominasi pengaruh negatif dengan presentase sebesar 82,6% mayoritas responden merasakan dampak negatif dari bermain *game Mobile Legend*.

3. Solusi Dalam Mengatasi Pengaruh Negatif *Game Mobile Legend* Terhadap Sikap Belajar Peserta Didik

Game telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak dan remaja di era digital ini. Meskipun memiliki beberapa manfaat, seperti meningkatkan keterampilan berpikir kritis, *game* juga memiliki sisi negatif yang dapat mempengaruhi sikap belajar.

Beberapa pengaruh negatif yang umum ditemukan meliputi kurang fokus pada pelajaran, penurunan interaksi sosial di Dunia Nyata, dan penurunan prestasi akademik. Oleh karena itu penting untuk mencari solusi yang efektif, yang tidak hanya membatasi pengaruh negatif tetapi juga mengarahkan sikap peserta didik ke arah yang lebih positif dan produktif. Diungkapkan oleh ibu Maelani, selaku guru Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah Parepare tentang bagaimana menangani peserta didik yang menunjukkan pengaruh negatif dari bermain *game*.

Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game Mobile Legend* terhadap sikap belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SM Muhammadiyah Parepare antaranya adalah pembatasan waktu bermain, peningkatan keterlibatan orang tua serta adanya aktivitas positif di sekolah yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari bermain *game* khususnya *game Mobile Legend*.

Pembahasan

Setelah peneliti melakukan penelitian dan mengumpulkan data penelitian melalui observasi, dokumentasi, angker serta wawancara, selanjutnya peneliti akan melakukan analisis terhadap hasil penelitian.

1. Validasi Isi Instrumen

Lembar validasi dalam penelitian ini divalidasi oleh dua orang validator atau pakar yang mengetahui tentang kebenaran instrumen tersebut. setelah divalidasi oleh validator, selanjutnya dianalisis menggunakan validasi isi menurut Gregory dengan tujuan mengetahui tentang kebenaran isi instrumen yang digunakan sudah valid atau tidak. Kevalidan isi instrumen terjadi jika koefisien validasi isi lebih besar dari 75%.

2. Deskripsi Variabel X (*Game Mobile Legend*)

Data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare, Kelas VII sampai kelas IX Tahun pelajaran 2023/2024. Angket tersebut berjumlah 10 poin pertanyaan

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu 25% menjawab tidak setuju. Dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 8,3% menjawab sangat setuju, 16,7% menjawab ragu-ragu 45,8% menjawab tidak setuju. Dan 12,5% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 12,5% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 16,7% menjawab ragu-ragu 29,2% menjawab tidak setuju. Dan 29,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 25,0% menjawab tidak setuju. Dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 29,2% menjawab setuju, 12,5% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 25,0% menjawab tidak setuju. Dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 33,3% menjawab setuju, 8,3% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 20,8% menjawab tidak setuju. Dan 25,0% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 4,3% menjawab sangat setuju, 70,8% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju. Dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 16,7% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 33,3% menjawab tidak setuju. Dan 33,3% yang menjawab sangat tidak setuju.



peserta didik menggunakan Game *Mobile Legend*. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 16,7% menjawab setuju, 4,2% menjawab sangat setuju, 70,8% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju. Dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

3. Deskripsi Variabel Y (Sikap Belajar Peserta Didik)

Data yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare, Kelas VII sampai kelas IX Tahun pelajaran 2023/2024. Angket tersebut berjumlah 10 poin pertanyaan peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 20,8% menjawab setuju, 45,8% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 16,4% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 37,5% menjawab setuju, 50,0% menjawab sangat setuju, 37,5% menjawab ragu-ragu, 0% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju. peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 37,5% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 16,7% menjawab tidak setuju dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju. peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 37,5% menjawab setuju, 33,3% menjawab sangat setuju, 33,3% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju.

peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 29,2% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, dan 16,7% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju. peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 37,5% menjawab setuju, 41,7% menjawab sangat setuju, 20,8% menjawab ragu-ragu, 0% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju. peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 29,2% menjawab sangat setuju, 12,5% menjawab ragu-ragu, 16,7% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju. peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 41,7% menjawab setuju, 41,7% menjawab sangat setuju, 8,3% menjawab ragu-ragu, 8,3% menjawab tidak setuju, dan 0% yang menjawab sangat tidak setuju peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 20,8% menjawab setuju, 58,3% menjawab sangat setuju, 8,3% menjawab ragu-ragu, 4,2% menjawab tidak setuju, dan 8,3% yang menjawab sangat tidak setuju. peserta didik antusias dalam mengikuti mata pelajaran. Hal ini terbukti dari data yang diperoleh yakni 37,5% menjawab setuju, 45,8% menjawab sangat setuju, 4,2% menjawab ragu-ragu, 8,3% menjawab tidak setuju, dan 4,2% yang menjawab sangat tidak setuju. nilai F hitung = 4.639 dengan tingkat signifikansi sebesar 0.042, maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel Game *Mobile Legend*

(X) terhadap variabel sikap belajar peserta didik (Y) nilai korelasi / hubungan (R) yaitu sebesar 0,417, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,174, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (Game legend) terhadap variabel terikat (Sikap belajar) adalah sebesar 17,4%. Jadi perhitungan hasil angket diperoleh 82,6% pengaruh negatif *game Mobile Legend* dan hanya 17,2% pengaruh positif dari bermain *game Mobile Legend*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan *game Mobile Legend* dikalangan peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare. Dapat dilihat dari angket yang di bagikan kepada sampel sebanyak 24 peserta didik tentang menggunakan *Game Mobile Legend*. Dari data yang diperoleh yakni 41,7% yang menggunakan *game Mobile Legend*, 33,3% yang menjawab ragu-ragu dan 25% yang tidak menggunakan *game Mobile Legend*.
2. Pengaruh *game Mobile Legend* terhadap sikap peserta didik di SMP Muhammadiyah Parepare Disimpulkan bahwa *game Mobile Legend* berpengaruh negatif terhadap sikap belajar peserta didik sebesar 82,6% berdasarkan perhitungan dan pengaruh positifnya sebesar 17,4%. Pengaruh negatif yaitu Penurunan fokus dan konsentrasi, penurunan interaksi sosial di Dunia Nyata, kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas. Pengaruh positif yaitu, meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan strategis dan mengembangkan kemampuan teknologi.
3. Solusi dalam mengatasi pengaruh negatif *game Mobile Legend* terhadap sikap belajar peserta didik yaitu, pembatasan waktu bermain, peningkatan keterlibatan orang tua serta adanya aktivitas positif di sekolah yang dapat mengalihkan perhatian peserta didik dari bermain game khususnya *game Mobile Legend*.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan penelitian ini, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk peserta didik SMP Muhammadiyah Parepare untuk menggunakan waktu sehari-hari di sekolah maupun diluar sekolah sebaik mungkin, jangan sampai melalaikan kewajiban sebagai peserta didik
2. Diharapkan kepada guru PAI untuk memberikan pengawasan kepada peserta didik dalam menggunakan *handphone*, dan menjelaskan batas-batasannya.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan positif bagi sekolah dalam rangka perbaikan sistem pendidikan demi perbaikan sikap peserta didik.

4. Kepada peneliti lainnya yang berminat untuk melakukan penelitian yang lebih lanjut, diharapkan dapat menyempurnakan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Nilwan, *Simulasi Construction and Managemen Simulation Game*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.
- Akbar, Hairil. "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu". *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)* 1.2 (2020): h. 42-47.
- Al Ghozali, M. Dzikrul Hakim, and Lailatul Mathoriyah. *Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab*. LPPM Universitas KH. A. Wahab Hasbullah, 2020.
- Albima Rama Sudharto, *Fenomena Game Mobile Legend di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)*, Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatra Utara, 2018.
- Amiruddin, *Statistik Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2010)
- Azwar, *Sikap Manusia, Teori & Pengukurannya* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000)
- Edrizal, *Pengaruh Kecanduan Terhadap Game Online (Studi Tentang Kebiasaan Siswa Bermain Game Online) di SMP N 3 Teluk Kuantan*, Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Vol. 2, No. 6, 2018, h. 1001-1008.
- Fansyuri, Hamzah. *Perancangan Informasi Dark Souls III Storytelling Melalui Media Artbook*. Diss. Universitas Komputer Indonesia, 2020.
- Fariastuti, Ida and Mukka Pasaribu. "Kampanye Public Relations #Medialawancovid19 Di Media Massa." *Jurnal Pustaka Komunikasi* 3.2 (2020): h. 212-220.
- Hasan, Alwi, dkk, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Depatermen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, 2005.
- <https://play.google.kong//store//apps//details?id=com.MobileLegends&hl=in>. *Mobile Legends* &hl=in
- Kementrian Agama Republik Indonesia, *Al- Qur'an dan Terjemahannya : Edisi penyempurnaan 2019*, Jakarta, Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Maelani, Pendidikan Agama Islam SMP Muhammadiyah Parepare, diwawancarai oleh peneliti di Parepare, 25 Juni 2024.
- Nada, Ika Qotrhun. *Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo*, Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Samuel. *Cerdas Dengan Game*. Yogyakarta : Gramedia Pustaka, 2010.
- Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2015.



- Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Cet XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016.
- Tanty Dewi Parmassanty, "Proses Penetrasi Sosial Antarpemain pada Game *Mobile Legend*", *Jurnal Lontar*, Vol. 6(2), 2018
- Tanzeh dan Suyitno, "*Dasar-Dasar Penelitian*", Surabaya: Lembaga Kajian Agama dan Filsafat (eLKAF), 2006.
- Triana, Mona. "*Media Massa dan Public Sphere.*" *Jurnal Scientia* 4 (2022).
- Yeny Nabilla Akmarima, "*Pengaruh Bermain Game terhadap Efektivitas Berkomunikasi dalam Keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur*, *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 2016).