

## **Pengaruh *Game Online Mobile Legend* Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik**

Asri Suci Afiani <sup>\*1</sup>, Irfan Zinat Achmad <sup>2</sup>, Resty Gustiawati <sup>3</sup>, Dhika Bayu Mahardhika<sup>4</sup>

[1810631070205@student.unsika.ac.id](mailto:1810631070205@student.unsika.ac.id) <sup>\*1</sup>, [Irfan.za@fkip.unsika.ac.id](mailto:Irfan.za@fkip.unsika.ac.id) <sup>2</sup>,  
[resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id](mailto:resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id) <sup>3</sup>, [dhika.bayumahardhika@fkip.unsika.ac.id](mailto:dhika.bayumahardhika@fkip.unsika.ac.id) <sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

### **Abstract**

*The motivation behind this research is to examine how much influence the online mobile legend game has on the mental health of students at SMPN 1 Kota Baru. This study uses a quantitative methodology with ex-post facto research techniques. This research was conducted at SMPN 1 Kota Baru on May 20 to June 6 2022. The population was all Grade VIII students at SMPN 1 Kota Baru, totaling 427 people. The population in this study was taken using the snowball sampling method, consisting of 30 individuals consisting of 21 men and 9 women. The instrument uses a mobile legend online game questionnaire and a mental health questionnaire. The examination method used in this exploration is a linear regression equation. The consequences of this study show the extent to which sig. <0.05 and a guarantee coefficient of 0.000 which indicates that the effect of playing mobile legend online games on the mental health of students at SMPN 1 Kota Baru is 90.8% while 9.2% is influenced by different variables. The conditions set are = 4,923 + 1,000 X, so that the mental health of students will decrease as the strength of playing online mobile legend games increases by 1,000.*

**Keyword:** Health; learners; mobile legend; mental; online game.

### **Abstrak**

Motivasi yang melatar belakangi penelitian ini adalah untuk mengkaji seberapa besar pengaruh *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru. Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan teknik penelitian *ex-post facto*. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kota Baru pada 20 Mei 6 Juni 2022. Populasi adalah semua siswa kelas VIII di SMPN 1 Kota Baru berjumlah 427 orang. Populasi dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan metode pemeriksaan *snowball sampling*, terdiri dari 30 individu yang terdiri dari 21 pria dan 9 wanita. Instrumen menggunakan angket *game online mobile legend* dan angket kesehatan mental. Metode pemeriksaan yang digunakan dalam eksplorasi ini adalah persamaan regresi linier. Konsekuensi dari penelitian ini menunjukkan sejauh mana sig. < 0,05 dan koefisien jaminan sebesar

0,000 yang menunjukkan bahwa pengaruh permainan *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru adalah sebesar 90,8% sedangkan 9,2% dipengaruhi oleh variabel yang berbeda. Kondisi yang ditetapkan adalah  $= 4,923 + 1.000 X$ , sehingga kesehatan mental peserta didik akan berkurang seiring kekuatan bermain *game online mobile legend* meningkat sebesar 1.000.

**Kata kunci:** *Game online*; kesehatan mental; *mobile legend*; peserta didik

© 2022 UNIVERSITAS HAMZANWADI  
Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
E-ISSN 2614-8781

Info Artikel

Dikirim : 09 Juli 2022  
Diterima : 24 Oktober 2022  
Dipublikasikan : 30 Desember 2022

✉ Alamat korespondensi: [1810631070205@student.unsika.ac.id](mailto:1810631070205@student.unsika.ac.id)  
Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS. Ronggo Waluyo, Paseurjaya,  
Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361. Indonesia

## PENDAHULUAN

(Kautsar, 2019) “Pada era yang serba digital dan modern seperti sekarang ini, *sector* kehidupan mengalami percepatan pertumbuhan yang begitu pesat, tidak hanya sarana teknologi, komunikasi, maupun transportasi yang mengalami perkembangan begitu pesat, fenomena ini juga berlaku pada banyak pola kehidupan”. Perkembangan ini sangatlah cepat dan sangat lebih maju. Hingga membuat semua pekerjaan lebih mudah untuk dikerjakan. Masyarakat lebih kreatif dan dapat memperoleh teman baru melalui teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan, Namun pada kenyataannya penggunaan *handphone* di kalangan peserta didik tidak sepenuhnya dipergunakan dengan baik, salah satunya diantaranya yaitu menggunakan *handphone* untuk bermain *game online*.

(Bikriyah, 2020) Dalam *frase*, *game* berbasis *web* berasal dari dua kata, khususnya *game* dan di *web*. Menurut Young, *game* berbasis *web* adalah lokal yang memberikan berbagai jenis permainan di mana klien *web* dapat berinteraksi satu sama lain di berbagai tempat yang lebih baik dan secara bersamaan melalui organisasi korespondensi berbasis *web* (Febriandari et al., 2016). Jadi *Game online* adalah sebuah fitur atau aplikasi yang

didalamnya terdapat sebuah permainan menarik yang bisa kita akses jika adanya sebuah internet atau jaringan yang terhubung dengan teknologi seperti laptop atau *hanphone*. Di dalam permainan *game online* ini terdapat banyak *game* yang tersedia didalamnya contohnya seperti permaianna *mobile legend* yang sedang digemari oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa sekali pun.

(Faisol & Ilyas, 2022) '*Game online* dapat memiliki dampak positif dan negatif, termasuk penurunan kesehatan, menyebabkan sikap apatis dan kriminal, siswa ini dapat mengetahui lebih banyak tentang PC, dan dengan bermain *game online* secara langsung mereka dapat mengetahui bahasa Inggris. digunakan dalam permainan'. '*Game berbasis web* memiliki banyak kelas mulai dari RPG (*Role Playing Game*), teka-teki, hingga MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)' (Bikriyah, 2020). *Game* bertipe MOBA ini sangat terkenal saat ini. *Game* ini dimainkan oleh beberapa pertemuan segera. Secara umum, dalam permainan akan dibagi menjadi dua pertemuan yang akan berjuang untuk kemenangan. Kemenangan dapat dicapai jika tim dapat menghapus desain tertentu yang memiliki tempat dengan saingannya. Salah satu *game* MOBA tersebut adalah *Game Mobile Legend*.

*Mobile Legend* sebuah permainan *online* yang dimainkan di *handphone* dan sangat mudah untuk mendapatkannya. (Bikriyah, 2020) '*Mobile Legend* adalah arena *game online multiplayer game mobile* yang di kembangkan dan diterbitkan oleh Moonton'. Di masing-masing tim ada 5 pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "hero". Dalam permainan *game online mobile legend* terdapat fitur *Mobile Legend* diantaranya yaitu: 1. Pertarungan 5 lawan 5 terus menerus melawan pemain asli juga, dapat menyambut teman sebagai teman atau musuh. 2. Penentuan luas legenda untuk dilihat, dan berbagai jenis legends seperti *Fighter, Assassin, Mage Support, Tank, Mark*. 3. Kolaborasi adalah pemain terbaik. 4. kontrol yang menyenangkan dan sederhana, sedikit dua jempol 5. Pertarungan yang adil, bergantung pada keahlian pemain untuk membentuk metodologi bermain. 6. Temukan musuh, dalam 10 detik dapat melacak saingan dan grup.

Terdapat Nilai-Nilai yang terdapat dalam *Mobile Legend* yaitu: 1. *Manage and control yourself*, Dalam permainan *game mobile legends* yang menunjukkan kebijaksanaan dan pedoman diri, setiap orang memiliki tujuan, impian, dan harus berkumpul dan berencana untuk mencapainya. 2. Modal utama itu *skill* bukan uang, Sepanjang kehidupan sehari-hari, bukan berarti kita tidak membutuhkan modal, justru kita sangat menginginkan triliunan modal yang nyata, tubuh yang utuh, informasi yang luas, dan jiwa yang kuat untuk bisa dimanfaatkan sepenting mungkin. modal untuk diri kita sendiri. Secara bertahap kita dapat mencapai apa yang kita butuhkan dan bekerja pada kapasitas kita. 2. *Epic Comeback*, Dalam hidup kita selalu ada yang namanya melawan arus, yaitu kita merasa kalah dan tidak percaya diri, tapi kemenangan bagi kita adalah apa yang di depan mata, jadi dalam hidup Dalam hidup kita harus membuktikan bahwa kita bisa membuat *comeback* yang hebat. 3. *MPV* (penghargaan), apa yang kita lakukan dengan baik harus memberi plus atau sangat baik. 4. *Ranked* (peringkat), Dalam kehidupan nyata, kita harus sempurna (hati-hati) dalam segala hal yang kita lakukan. Dalam arti lain, setiap kali kita menang dalam hal apa pun, itu dapat

menambah nilai bagi diri kita sendiri. 5. Kerja keras sendiri dan tim untuk memperoleh kemenangan, Bagaimana kita menyikapinya dengan serius dan bekerja sama agar kita bisa meraih kemenangan. 6. Kerja sama, Dalam hidup, kita tidak dapat bekerja sendiri, meskipun kita dapat melakukan semua pekerjaan tanpa bantuan kelompok. Kita pasti membutuhkan rekan kerja atau teman yang kemudian bisa menyelesaikan pekerjaan.

Permainan *game online mobile legend* mempunyai aturan permainan yang ditrapkan yaitu: 1. Setiap pemain tidak diizinkan untuk memilih legenda yang sama dengan grupnya kecuali jika lawan yang berbeda diizinkan untuk menggunakan legenda yang sama. 2. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan posisi 2 level di atas dan di bawah level pemain. 3. Jika pemain mengalami masalah koneksi internet, pemain tersebut akan diucapkan AFK (main PC). 4. Jika pemain memiliki kemampuan rendah, pemain tidak diposisikan. Penggunaan *game online mobile legend* secara berlebihan menyebabkan kecanduan. Ditambah dengan peserta didik sekarang di dalam suatu lembaganya diperbolehkan membawa *hanphone* ke sekolahnya dengan alasan untuk menambah wawasan menggunakan akses internet. Peserta didik disekolah menjadi tidak fokus untuk belajar. Kondisi kelas menjadi tidak kondusif dengan adanya peserta didik yang mengobrol dengan temanya yang membicarakan *game online Mobile Legend*, mengumpulkan tugas terlambat terkadang tidak mengerjakan tugas, selalu mencotek saat diberikan tugas. Dengan kondisi peserta didik yang gemar bermain *game online Mobile Legend* perlunya pengawasan dan pembatasan pada penggunaan *handphone*. Peserta didik yang kecanduan bermain *game online Mobile Legend* akan menjadi pendiam dan menutup diri kemudian mempunyai emosi yang berlebihan dalam kondisi seperti itu perlunya pengawasan dan pembatasan diri agar tidak mengganggu terhadap kesehatan mental pada peserta didik.

(Fakhriyani, 2021) ‘Sejak abad 19 di Jerman yakni pada tahun 1875 M, kajian mengenai kesehatan mental sudah dikenal.’ ‘*World Health Organization (WHO)* atau organisasi kesehatan dunia mendefinisikan kesehatan mental sebagai kemampuan yang dimiliki individu dalam mengelola stress, menjalani aktivitas secara normal dan produktif dan berperan baik dalam suatu komunitas atau lingkungan masyarakat’ (Dewi, 2012) Jadi kesehatan mental adalah kondisi keadaan yang sangat makmur dan siap untuk memahami kapasitas sebenarnya, siap untuk mengulangi ketegangan kehidupan biasa, bekerja secara rutin dan bermanfaat dan memberikan kontribusi yang begitu besar untuk iklim umum. Perspektif yang baik adalah titik di mana otak kita berada dalam keadaan tenang dan damai, memungkinkan kita untuk menghargai kehidupan sehari-hari yang teratur dan menghargai orang-orang di sekitar kita. Individu yang kuat secara intelektual dapat mengeluarkan kapasitas atau potensi maksimalnya dalam menghadapi kesulitan hidup dan membentuk asosiasi tertentu dengan orang lain. Sebaliknya, individu dengan masalah kesejahteraan psikologis mengalami keadaan pikiran yang terhambat, kemampuan berpikir, dan kontrol yang mendalam, yang dengan demikian dapat mendorong cara berperilaku yang buruk.

Musthafa Fahmi dalam dalam (Bikriyah, 2020) “mengatakan mengenai kesehatan jiwa adalah yang berhubungan dengan penyesuaian diri”, kemudian, pada saat itu ia

mengungkap elemen-elemen yang memiliki dampak besar dalam melakukan perubahan diri adalah: 1. Pemenuhan kebutuhan esensial dan kebutuhan individu. Yang dimaksud dengan kebutuhan esensial adalah kebutuhan fisik atau aktual, seperti kebutuhan makan, minum, buang air besar, dan istirahat. 2. Harus ada kebiasaan dan keterampilan pribadi yang cukup untuk memungkinkan dia memenuhi kebutuhan yang mendesak. 3. harus mengenal dirinya sendiri, karena mengenal dirinya sendiri merupakan salah satu syarat untuk penyesuaian diri yang baik. 4. Setiap orang harus bisa saling menerima. Jika tidak dapat menerima dirinya sendiri, akan menghadapi kekecewaan yang membuatnya merasa tidak berdaya dan kalah, sehingga memiliki tingkat adaptasi sosial yang buruk. 5. Kelincahan, Fakta bahwa seseorang merespons rangsangan baru dengan cara yang tepat berarti bahwa adaptasi menjadi lebih mudah dan memastikan adaptasi dengan atmosfer dan lingkungan baru.

(Bikriyah, 2020) ‘Seorang individu yang sehat secara intelektual memiliki kualitas tertentu. Model-model ini meliputi’: 1. Mengangkat perspektif terhadap diri sendiri, Individu dapat mengakui dirinya secara umum, memahami aset dan kekurangannya dan menjawab kekurangan atau kekurangan tersebut dengan tepat. 2. Pengembangan dan realisasi diri, Individu mengalami pergeseran dalam perjalanan biasa sesuai dengan tingkat perkembangan dan peningkatan dan dapat menyelesaikan kapasitas mereka yang sebenarnya, Integrasi Individu memahami bahwa semua sudut pandang yang mereka miliki adalah satu kesatuan yang utuh dan dapat menanggung tekanan dan dapat menaklukkan tekanan. kegugupannya. 3. Kebijakan sesuai realitas Pemahaman, Individu ke luar meningkatkan sesuai dengan realitas saat ini. Wawasan individu dapat berubah dengan asumsi ada data baru, dan memiliki simpati terhadap sentimen dan perspektif orang lain, Otonomi Individu dapat mengejar pilihan dengan penuh perhatian dan dapat menangani kebutuhan mereka tanpa bergantung pada orang lain.

Pekerjaan pelatihan mengambil bagian dalam masalah ini. Instruksi berasal dari bahasa Yunani Padagogik, khususnya studi mengarahkan anak-anak. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, persekolahan berasal dari kata *train* yang berarti mengikuti dan memberikan persiapan, mendidik, dan wewenang yang berhubungan dengan etika dan ilmu pengetahuan. Sementara ‘pendidikan menyangkut cara yang paling umum untuk mengubah mentalitas dan perilaku individu atau pertemuan dengan tujuan akhir pembangunan manusia melalui sekolah dan mempersiapkan usaha, siklus aktivitas, dan pendekatan untuk mengajar’ (Nurkholis, 2013). Mengetahui pendidikan ada yang namanya pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah ‘sebuah program pendidikan secara umum yang memberikan kontribusi bagi pertumbuhan dan perkembangan anak secara keseluruhan’ (Haris, 2018). “Pendidikan jasmani dilaksanakan secara sadar dan sistematis melalui berbagai jenis kegiatan jasmani untuk mencapai pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kebugaran jasmani, keterampilan dan kemampuan, perkembangan kecerdasan dan kepribadian, sebagai anggota individu atau masyarakat” Menurut (Mohammad Arif, Ruslan Abdul Gani, 2022) Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan dan pada umumnya mempengaruhi potensi afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa. “Pendidikan jasmani adalah

bagian dari pendidikan untuk mengembangkan keterampilan melalui latihan dan mencapai tujuan kesehatan serta merupakan pendidikan yang diperlukan seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap” Mustafa & Dwiyoogo dalam (Muhammad Asprizal & Rizki, 2022).

“Pendidikan jasmani juga sebagai media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan serta penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap mental, sosial, sportivitas, spiritual, emosional), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermula untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan fisiknya yang seimbang” Muhammad Mury Syafei & Abduloh dalam (Muhammad Asprizal & Rizki, 2022). Dalam pendidikan jasmani juga perlu adanya keaktifan,” Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan” Fristadi & Bharata dalam (Mohammad Arif, Ruslan Abdul Gani, 2022) pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Begitu pula peran pendidikan jasmani sangat penting dalam mengatasi ini karena dengan adanya pendidikan jasmani peserta didik akan belajar disituasi menyenangkan dengan berolahraga dan bermain melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani Menurut Bucher adalah bagian integral dan suatu proses pendidikan secara keseluruhan maksudnya adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interperatif, sosial dan emosional. Jadi pendidikan jasmani adalah suatu proses perubahan individu melalui aktifitas fisik yang disusun secara sistematis untuk meningkatkan individu baik secara afektif, kognitif dan psikomotor dan mempunyai tujuan pendidikan.

Dengan demikian maka dikondisi pembelajaran yang sekarang ini perlunya pengawasan yang sangat ketat terhadap peserta didik dikarenakan sudah memahami bagaimana caranya mengakses internet dengan baik. Perlunya pembatasan penggunaan internet dikarenakan peserta didik sekarang banyak yang menggunakannya tidak untuk belajar melainkan hanya untuk bermain *game online* yang mempengaruhi kesehatan mental terganggu terhadap peserta didik, dengan ini maka peneliti tertarik bagaimana mengkaji pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap peserta didik sehingga dapat mengetahui bagaimana menanggulangi kesehatan mental peserta didik dengan melihat karakteristik pribadi yang sehat mental baik dari fisik, psikis, sosial, dan moral religiusnya.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kuantitatif. ‘penelitian *kuantitatif* adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada *filosofat positivisme*, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat *kuantitatif* atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan’ (Sugiyono, 2017). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *ex-post facto*. Menurut Sugiyono dalam (Sulastri et al., 2021) “penelitian *ex-post facto* adalah suatu penelitian yang dilakukan untuk meneliti

peristiwa yang telah terjadi kemudian merunut ke belakang melalui data tersebut untuk menemukan faktor-faktor yang mendahului atau menentukan sebab-sebab yang mungkin atas peristiwa yang diteliti”.

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kota Baru pada tanggal 20 Mei sampai dengan 6 Juni 2022. Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Kota Baru sebanyak 427 orang. Populasi dalam penelitian diambil dengan menggunakan teknik *snowball sampling*, sampel berjumlah 30 orang terdiri dari 21 orang putra dan 9 orang putri. Instrumen penelitian ini menggunakan angket *game online mobile legend* dan angket kesehatan mental. Prosedur logis yang digunakan dalam pemeriksaan ini adalah regresi linier sederhana. Untuk melihat apakah ada pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru dengan mencari nilai rata-rata (Mean) dan standar deviasi, yaitu:

$$\text{Nilai rata-rata (mean)} : \frac{\sum_{i=1}^N fxi}{N}$$

Sumber: Sugiyono dalam (Prayogo, 2019)

Keterangan:

$\sum fxi$  = jumlah nilai yang sudah dikalikan dengan frekuensi masing-masing.

N = Banyaknya data

Selanjutnya, resep yang digunakan untuk mencari standar deviasi adalah Nilai Standar Deviasi:

$$\sqrt{\frac{n \sum_{i=1}^N fxi^2 - (\sum_{i=1}^N fxi)^2}{n(n-1)}}$$

Sumber: Sugiyono dalam (Prayogo, 2019)

Keterangan:

F = frekuensi

X = nilai dari setiap responden

n = Jumlah responden

Jika mean dan standar deviasi (SD) diketahui, laju ditentukan dengan menggunakan persamaan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{jumlah Responden}}{\text{Total Sampel}} \times 100\%$$

Sumber: Saefuddin dalam (Prayogo, 2019)

Regresi linier adalah instrumen terukur yang digunakan untuk memutuskan dampak setidaknya satu faktor pada satu variabel. Pemeriksaan langsung digunakan untuk menentukan dampak game online mobile legends terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru dengan menggunakan persamaan di bawah ini.

$$\hat{Y} = a + bx$$

Sumber: Rohmad dan SupFriyanto dalam (Prayogo, 2019)

Keterangan:

$\hat{Y}$  = Estimasi Variabel kesehatan mental

X = Variabel *game online mobile legend*

a = Variabel kesehatan mental ketika variabel *game online mobile legend* sama dengan 0 (konstan).

b = Menunjukkan peningkatan ataupun penurunan variabel kesehatan mental peserta didik yang berdasarkan pada perubahan variabel *game online mobile legend*.

## HASIL dan PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini untuk melihat pengaruh *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik. Untuk mengetahui pengaruh ini peneliti menggunakan metode ext-post facto. Peneliti menyebarkan angket kepada responden yang sudah diambil menggunakan teknik snowball sampling. Hasilnya yaitu:

Tabel 1. Statistika deskriptif *game online mobile legend*

|                           | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|---------------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| Game Online Mobile Legend | 30 | 69      | 108     | 83.77 | 7.632          |
| Valid N (listwise)        | 30 |         |         |       |                |

Tabel di atas menunjukkan nilai permainan *game online mobile legend* yang dibagikan dan diselesaikan oleh 30 siswa kelas VIII di SMPN 1 Kota Baru, dengan nilai rata-rata 83,77, skor terendah 69 dan skor tertinggi 108 dengan skor standar deviasi 7,632.

Tabel 2. Distribusi frekuensi *game online mobile legend*

|       |        | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | Rendah | 2         | 6.7     | 6.7           | 6.7                |
|       | Sedang | 24        | 80.0    | 80.0          | 86.7               |
|       | Tinggi | 4         | 13.3    | 13.3          | 100.0              |
|       | Total  | 30        | 100.0   | 100.0         |                    |

Berdasarkan tabel diatas didapatkan besaran frekuensi untuk keterangan rendah yang bermain *game online mobile legends* adalah 2 orang, kemudian yang bermain *game online mobile legend* sedang adalah 24 orang dan yang bermain *game online mobile legend* tinggi adalah 4 orang.

Tabel 3. Statistika deskriptif kesehatan mental

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean   | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|--------|----------------|
| Kesehatan Mental   | 30 | 92      | 178     | 139.47 | 23.594         |
| Valid N (listwise) | 30 |         |         |        |                |

Pada tabel di atas menunjukkan nilai dari kesehatan mental peserta didik yang diberikan dan isi oleh 30 siswa kelas VIII di SMPN 1 Kota Baru, menunjukkan *mean* sebesar 139.47 nilai terendah 92 dan nilai tertinggi adalah 178 dengan standar deviasi 23.594.

Tabel 4. Distribusi frekuensi kesehatan mental

|       |        | Frequency | Percent | Valid Percent | Cumulative Percent |
|-------|--------|-----------|---------|---------------|--------------------|
| Valid | Rendah | 5         | 16.7    | 16.7          | 16.7               |
|       | Sedang | 21        | 70.0    | 70.0          | 86.7               |
|       | Tinggi | 4         | 13.3    | 13.3          | 100.0              |
|       | Total  | 30        | 100.0   | 100.0         |                    |

Berdasarkan tabel diatas didapatkan besaran frekuensi untuk keterangan rendah kesehatan mental peserta didik adalah 5 orang, kemudian keterangan sedan kesehatan mental peserta didik adalah 21 orang dan keterangan tinggi kesehatan mental peserta didik adalah 4 orang.

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Pengujian normalitas melibatkan membandingkan data yang disimpan dan data terdistribusi normal dengan rata-rata yang sama dan standar deviasi yang sama.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

|                           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                           | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Game Online Mobile Legend | .157                            | 30 | .059 | .949         | 30 | .161 |
| Kesehatan Mental          | .159                            | 30 | .050 | .958         | 30 | .272 |

Hasil dari *tests of normality shapiro wilk* menunjukkan nilai signifikan *game online mobile legend* sebesar  $0.161 \geq 0,05$  yang berarti normal. Kemudian nilai signifikan kesehatan mental sebesar  $0.272 \geq 0,05$  yang berarti normal.

b. Uji Keberartian Regresi

Pengujian ini menentukan variabel X dan Y yang telah dibentuk oleh persamaan regresi linier sederhana.

Tabel 6. Hasil Uji Keberartian

| Model                     | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t       | Sig. |
|---------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|---------|------|
|                           | B                           | Std. Error | Beta                      |         |      |
| (Constant)                | 4.923                       | .010       |                           | 489.857 | .000 |
| Game Online Mobile Legend | 1.000                       | .060       | .953                      | 16.625  | .000 |

Dependent Variable: Kesehatan Mental

Bisa mendapatkan nilai sig.  $0,000 \leq 0,05$  dengan tujuan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diakui. Oleh karena itu, cenderung dinyatakan bahwa regresi berarti.

c. Pengujian Hipotesis

Untuk menguji spekulasi, ilmuwan menggunakan regresi linier. Seperti yang ditunjukkan oleh (Prayogo, 2019) regresi linier adalah instrumen faktual yang digunakan untuk memutuskan dampak setidaknya satu faktor pada suatu variabel. Pemeriksaan langsung digunakan untuk memutuskan pengaruh faktor bebas terhadap variabel terikat. Dari hasil estimasi yang melibatkan SPSS 25 for windows, beberapa tabel akan tampak menunjukkan konsekuensi dari penanganan informasi. Diantaranya ada Model Tabel Rangkuman, Koefisien dan lain-lain. Tabel ini mencakup

Tabel 7. Coefficients

| Model      | Unstandardized Coefficients |            | Standardized Coefficients | t       | Sig. |
|------------|-----------------------------|------------|---------------------------|---------|------|
|            | B                           | Std. Error | Beta                      |         |      |
| (Constant) | 4.923                       | .010       |                           | 489.857 | .000 |

|               |       |      |      |        |      |
|---------------|-------|------|------|--------|------|
| Game Online   | 1.000 | .060 | .953 | 16.625 | .000 |
| Mobile Legend |       |      |      |        |      |

Dependent Variable: Kesehatan Mental

Pada kolom B pada *Constant* adalah 4.923 sedangkan nilai (b) adalah 1.000 sehingga persamaan regresinya dapat ditulis  $\hat{Y} = 4.923 + 1.000 X$

- Konstanta sebesar 4.923 menyatakan bahwa jika tidak ada nilai X maka nilai  $\hat{Y}$  adalah 4.923
- Koefisien regresi X sebesar 1.000 menyatakan bahwa setiap penambahan 1 unit X, maka nilai  $\hat{Y}$  bertambah sebesar 1.000

Tabel 8 *Model Summary*

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|
| 1     | .953 <sup>a</sup> | .908     | .905              | .05505                     |

*Predictors: (Constant), Game Online Mobile Legend*

Sangat masuk akal bahwa harga koneksi/hubungan (R) adalah 0,953 dan masuk akal bahwa tingkat pengaruh variabel otonom terhadap variabel terikat dikenal sebagai koefisien kepastian yang merupakan konsekuensi. dari rata-rata. *Square* Pada hasil koefisien assurance sebesar 0,908 yang menunjukkan bahwa pengaruh variabel *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik adalah 90,8% sedangkan 9,2% masih dipengaruhi oleh faktor yang berbeda. Selain itu, untuk menguji dugaan yang mendasari adanya pengaruh *game online legends* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru. Keadaan untuk *menoleransi* spekulasi adalah sebagai berikut:

- Jika nilai kemungkinan tidak sama atau sama dengan nilai peluang Sig. (0,05 Sig.),  $H_0$  dirasakan ( $H_a$  ditolak). Artinya, tidak besar. Selain itu, dengan asumsi bahwa kemungkinan harga lebih menonjol dari atau setara dengan kemungkinan harga Sig. (0,05 Sig.),  $H_0$  ditolak ( $H_a$  dipersepsikan). Ini menyimpulkan dengan cara apa pun.
- Jika atau, variabel X yang mempengaruhi Y atau  $H_0$  diabaikan. Selain itu, jika atau lebih variabel X tidak mempengaruhi Y atau  $H_0$  dipersepsikan.

Tabel 9. *Anova*

| Model      | Sum of Squares | df | Mean Square | F       | Sig.              |
|------------|----------------|----|-------------|---------|-------------------|
| Regression | .837           | 1  | .837        | 276.392 | .000 <sup>b</sup> |
| Residual   | .085           | 28 | .003        |         |                   |
| Total      | .922           | 29 |             |         |                   |

ANOVA ini diharapkan dapat memahami apakah ada dampak nyata (luar biasa) dari *factor game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik. Dari hasil

tersebut cenderung terlihat bahwa F hitung = 276.392 dengan tingkat/kemungkinan besar  $0,000 \leq 0,05$ , yang berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diakui. Dengan demikian menunjukkan bahwa *transformasi game online mobile legend* memiliki dampak yang signifikan terhadap kesehatan mental peserta didik.

## Pembahasan

Berdasarkan pengolahan dan pengujian data menggunakan metodologi yang dapat diverifikasi, menunjukkan bahwa pengujian yang dilakukan oleh peneliti di SMPN 1 Kota Baru memperoleh hasil yang sah dan kritis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru. Populasi meliputi seluruh siswa kelas VIII SMPN 1 Kota Baru dengan 30 siswa diperoleh dengan teknik *snowball sampling*. Akibat dari percakapan tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya yang dipimpin oleh Nada Bikriyah dengan judul eksplorasi "Dampak hiburan virtual terhadap kesehatan emosional siswa di SMPN 166 Jakarta". Akibat dari penelitian ini adalah dampak pemanfaatan hiburan berbasis web terhadap kesejahteraan psikologis siswa di SMPN 166 Jakarta.

Dampak pemanfaatan hiburan berbasis web, khususnya Instagram terhadap kesejahteraan psikologis siswa membuat mereka ketergantungan, terdesak dan konyol, dan lain sebagainya. Secara umum dampak pemanfaatan hiburan virtual terhadap kesejahteraan psikologis siswa di SMPN 166 Jakarta tergolong rendah/rendah dengan koefisien kepastian. Hasil ini menunjukkan bahwa kesejahteraan psikologis dipengaruhi oleh faktor selain Instagram. Berbagai variabel yang mempengaruhi kesejahteraan emosional beruntung atau tidak beruntung, khususnya faktor internal seperti kondisi alam siswa. Faktor luar siswa, misalnya komunitas informal selain Instagram, keluarga, wali, sahabat dan lain-lain.

Berdasarkan hasil pemeriksaan informasi dan pengujian spekulasi, tingkat pelajar yang memainkan *game online mobile legend* tinggi, pelajar yang memainkan *game online mobile legend* rendah dan pelajar yang memainkan *game online mobile legend* rendah. Sehubungan dengan kesehatan mental peserta didik, itu diperoleh. Dari keterangan di atas, terlihat bahwa siswa memiliki kesehatan mental yang tinggi, siswa memiliki kesehatan mental sedang dan siswa yang kesehatan mental rendah. Berdasarkan hasil penelitian yang dipimpin oleh para ahli, terlihat bahwa terdapat pengaruh yang besar antara faktor-faktor permainan *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru.

Hal ini dibuktikan dengan menguji keabsahan metode kemungkinan yang menunjukkan bahwa nilai sig *game online mobile legend* lebih sederhana. Sehingga terdapat pengaruh signifikan antara *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru. Sedangkan koefisien regresi X menyatakan bahwa setiap penambahan nilai X, maka nilai Y bertambah. Dari *output* tersebut diperoleh koefisien determinasi, yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel *game online mobile legend* terhadap variabel kesehatan mental peserta didik adalah sebesar

sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Hal ini disebabkan karena yang mempengaruhi kesehatan mental peserta didik bukan hanya dalam bermain *game online mobile legend*, akan tetapi ada beberapa faktor lain yang mempengaruhi, seperti faktor ketertarikan terhadap bakat serta faktor dari luar yaitu pembelajaran guru.

## SIMPULAN

Mengingat efek samping dari eksplorasi dan penelitian yang diarahkan oleh para ilmuwan karena permainan *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru, cenderung beralasan bahwa konsekuensi dari pengolahan dan pemeriksaan informasi menunjukkan bahwa ada pengaruh antara faktor-faktor *game online mobile legend* terhadap kesehatan mental peserta didik. Penelitian di SMPN 1 Kota Baru. Hal ini dibuktikan dengan pengujian validitas teknik probabilistik yang menunjukkan bahwa nilai  $\text{sig game online mobile legends}$  kurang dari  $\alpha$ . Jadi terdapat pengaruh yang besar antara *game online mobile legends* terhadap kesehatan mental peserta didik di SMPN 1 Kota Baru.

## PERNYATAAN PENULIS

Naskah berjudul : Pengaruh *Game Online Mobile Legends* Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik

Nama Penulis : Asri Suci Afiani, Irfan Zinat Achmad, Resty Gustiawati, Dhika Bayu Mahardhika

Kami menegaskan bahwa:

1. Artikel kami telah dikirimkan untuk survei sebagai unik atau terbebas dari pembuatan, pemalsuan, pelanggaran hak cipta, penggandaan, diskontinuitas/kabar baik dan pencurian informasi/konten.
2. Artikel ini tidak pernah disebarluaskan di tempat lain atau tidak pernah diperiksa oleh diary lain, dan selama interaksi audit diary ini tidak akan dihapus dan diserahkan ke satu diary lagi untuk disurvei.
3. Pencipta fokus untuk mengembangkan lebih lanjut salinan asli yang dinilai dan tidak menariknya sendiri tanpa memberi tahu pembimbing, terutama jika komposisinya diubah.
4. Artikel kami tidak mengandung pernyataan, kritik, atau substansi lain yang melanggar hukum dan tidak mengandung materi yang menyalahgunakan hak istimewa individu atau kebebasan properti orang lain atau elemen. Pernyataan sehubungan dengan ini bahwa artikel tersebut tidak pernah didistribusikan di buku harian lain. Komposisi berjudul: Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Siswa

## DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4), 1118-1130. <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>

- Bikriyah, N. (2020). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Smpn 166 Jakarta*. 183.
- Dewi, K. S. (2012). Buku ajar kesehatan mental. In A. Sunaryanto (Ed.), *UPT UNDIP Press Semarang* (Cetakan I). UPT UNDIP Press Semarang Jl. Imam Barjo, SH No. 1 Semarang. [http://eprints.undip.ac.id/38840/1/KESEHATAN\\_MENTAL.pdf](http://eprints.undip.ac.id/38840/1/KESEHATAN_MENTAL.pdf)
- Faisol, A., & Ilyas, M. (2022). Pengaruh Mobile Legend (Game Online) Terhadap Minat Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Aswaja*, 7(1), 53–66. <https://doi.org/10.56013/jpka.v7i1.1102>
- Fakhriyani, D. V. (2021). Peran Resiliensi Terhadap Kesehatan Mental: Penyesuaian Psikologis Selama Pandemi Covid-19 ( The Role of Psychological Resilience in Mental Health : Psychological Adjustment During t ... Peran Resiliensi Terhadap Kesehatan Mental : *Penyesuaian Psikologis*. 19(November), 465–476. <https://conference.iainmadura.ac.id/index.php/iconis/article/view/133>
- Febriandari, D., Nauli, F. A., & Rahmalia, S. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 4(1), 50–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jkj.4.1.2016.50-56>
- Haris, I. N. (2018). Model pembelajaran peer teaching dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Biormatika: Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/http://ejournal.unsub.ac.id/index.php/FKIP/article/view/191>
- Hariadi, H., Suryansah, S., & Watoni, MRR Penerapan Atletik Anak Sebagai Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif. *TEGAR: Jurnal Pengajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, 4 (1), 55-60. <https://doi.org/10.17509/tegar.v4i1.27821>
- Isnaini, L. M. Y. (2019). Aplikasi Latihan Mental Dalam Pembelajaran Gerak Untuk Meningkatkan Keterampilan Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Porkes*, 2(1), 17-25. Doi. [10.29408/porkes.v2i1.1451](https://doi.org/10.29408/porkes.v2i1.1451)
- Janttika, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 132-141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Kautsar. (2019). Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik Di Man 3 Aceh Besar. *Ayoan*, 8(5), 55. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/9928/>
- Mohammad Arif, Ruslan Abdul Gani, A. K. Y. (2022). Tingkat Keaktifan Anak Tunagrahita dalam Pembelajaran Pendidikan. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 5(5), 45–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/speed.v5i01>
- Muhammad Asprizal, C. R., & Rizki, A. (2022). Pengaruh Media Musik Remix Terhadap Minat Siswa Dalam Materi Senam Ritmik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sman 13 Depok. *Jurnal Speed (Olahraga, Pendidikan Jasmani Dan Pemberdayaan)*, 5(Mei), 63–78. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/view/6685/3291>
- Nurkholis. (2013). *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto*. 1(1), 24–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>
- Purnomosidi, F., & Mutiarasari, A. A. (2021). Kesehatan Mental pada Pecandu Game Online Di Desa Kwangen Gemolong. *JURNAL TALENTA*, 10(2). <https://www.jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/JTL/article/view/764>
- Rahayuningsih, A. P., & Jariono, G. (2022). Pola Pembinaan Olahraga Taekwondo Pada



- Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Ditinjau Dari Context, Input, Process, dan Product. *Jurnal Porkes*, 5(1), 12-22. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5443>
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209-221. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Sulastri, T., Suryana, Y., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Manonjaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 21(1), 31–38. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>