
PENGARUH GAME ONLINE MOBILE LEGENDS PADA KALANGAN REMAJA TERHADAP NILAI-NILAI KEWARGANEGARAAN

Endira Meiliana Radianto Putri¹, Eka Margi Lestari², M. Rama Mahesa Putra
Prasetya³, Mutiara Putri Syafa⁴, Saifuddin Zuhri⁵.
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

Korespondensi: 23032010014@student.upnjatim.ac.id.

Abstract

This research is motivated by the influence of Mobile Legends online games on teenagers on civic values. One of the methods used is the questionnaire method which was carried out in March 2024, for 1 week. For 1 week collecting questionnaire data and analyzing data, to find out the effect of online games on civic values. The results showed that there was a correlation between playing Mobile Legends and changes in civic values, such as love of country, nationalism, and unity. This study provides insight into how the use of online games can affect the development of civic values in adolescents, which can be the basis for the development of a more holistic educational approach in integrating technology with social values. Thus, it can be concluded that using the questionnaire method can determine the influence of online games to and strengthen civic values and as a basis for online game developers to manage the influence of online games on civic values in adolescents.

Keywords:

Online Games, Teenagers, Citizenship

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengaruh *game online* Mobile Legends pada kalangan remaja terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Salah satu metode yang digunakan adalah metode kuesioner yang dilaksanakan pada bulan Maret 2024, selama 1 minggu. Selama 1 minggu melakukan pengumpulan data kuesioner dan menganalisis data, untuk mengetahui pengaruh game online terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada korelasi antara bermain Mobile Legends dan perubahan dalam nilai-nilai kewarganegaraan, seperti cinta tanah air, nasionalisme, dan persatuan. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana penggunaan *game online* dapat mempengaruhi perkembangan nilai-nilai kewarganegaraan pada remaja, yang dapat menjadi dasar untuk pengembangan pendekatan pendidikan yang lebih holistik dalam mengintegrasikan teknologi dengan nilai-nilai sosial. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode kuesioner dapat mengetahui pengaruh *game online* untuk dan memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan dan sebagai landasan developer *game online* untuk mengelola pengaruh *game online* terhadap nilai-nilai kewarganegaraan pada remaja.

Kata kunci:

Game Online, Remaja, Kewarganegaraan

PENDAHULUAN

Pada era digitalisasi saat ini, *game* online merupakan sebuah teknologi yang dirancang untuk memberikan pengalaman bermain game secara interaktif kepada pemain melalui koneksi internet. Kemajuan teknologi itulah yang membuat game online lebih menarik, sehingga memungkinkan pemain dari seluruh dunia untuk berpartisipasi. Dari *game online* yang memacu adrenalin hingga game strategi yang membutuhkan kecerdasan taktis, dan pertandingan yang kompetitif. Beragam game online menawarkan berbagai pengalaman kepada pemainnya. Dengan menggunakan koneksi internet, pemain dapat bergabung dengan komunitas global, membangun hubungan, dan menjelajahi dunia virtual tanpa akhir. Salah satu *game online* yang sangat populer di kalangan remaja Indonesia adalah Mobile Legends: Bang-Bang!

Moonton, perusahaan pengembang game yang berbasis di Shanghai, Cina, adalah orang yang membuat dan mengembangkan game Mobile Legends: Bang-Bang! Jutaan pemain telah memainkan game ini, dan ada sekitar 500 juta download di laman Play Store di seluruh dunia. Genre game Mobile Legends adalah MOBA, yang berarti Multiplayer Online Battle Arena atau Action Real-Time Strategy (ARTS), yang merupakan komponen dari Real-Time Strategy (RTS) (Fanani, L., dkk., 2019). Dalam game Mobile Legends, setiap pemain membentuk tim yang terdiri dari empat pemain lainnya dan bertanding melawan tim lawan dalam pertempuran 5 vs 5. Setiap pemain memilih hero yang memiliki kemampuan dan peran yang berbeda untuk dimainkan dalam tim mereka. Tujuan utama permainan ini adalah untuk menghancurkan menara dan markas tim lawan.

Selain popularitas dan dapat bertanding secara kompetitif di perlombaan nasional maupun internasional. *Game* Mobile Legends juga mempunyai beberapa pengaruh buruk terhadap nilai-nilai kewarganegaraan pada kalangan remaja seperti, kecanduan, terbentuknya sikap individualis, hilangnya rasa nasionalisme, patriotisme dan toleransi antar umat beragama, serta mengurangi rasa kesetiaan pada negara. Sehingga perlu pendampingan orang tua dan Pendidikan kewarganegaraan dalam mengurangi dampak buruk *game online* yang dimainkan secara terus menerus.

Satu-satunya program pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk memberi tahu setiap siswa tentang tanggung jawab mereka sebagai warga negara yang baik adalah pendidikan kewarganegaraan, yang sangat penting untuk membangun karakter generasi muda. Oleh karena itu, untuk mengatasi konflik, pendidikan kewarganegaraan harus ditanamkan pada generasi muda, terutama pada remaja. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan sebagai karakter pendidikan membantu memenuhi salah satu hak manusia yang paling penting, yaitu hak untuk bersosialisasi, dengan membangun tatanan sosial budaya dalam demokrasi yang adil (Agustin dkk, 2023).

Tujuan penelitian ini untuk memahami pengaruh game online Mobile Legends terhadap nilai karakteristik pada kalangan remaja, dalam pendidikan kewarganegaraan. Melalui pendidikan kewarganegaraan sebagai pendidikan karakter, yang dapat menjadikan kalangan remaja bersikap cinta tanah air, berpikir kritis secara aktif dan progresif. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi, apakah pengaruh *game* Mobile Legends dapat memperkuat atau merusak nilai-nilai seperti cinta tanah air, rasa persatuan, dan nasionalisme serta patriotisme pada kalangan remaja. Selain itu, penelitian ini juga berupaya untuk

mengelola dampak *game online* terhadap karakteristik remaja di lingkungan keluarga maupun di masyarakat. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi kebijakan developer game online untuk mengelola pengaruh *game online* terhadap nilai karakteristik kewarganegaraan pada kalangan remaja.

TINJAUAN PUSTAKA

Pendidikan kewarganegaraan adalah program pendidikan yang menggunakan prinsip pendidikan demokratis dan humanistik untuk membahas masalah-masalah seperti hubungan kebangsaan, kewarganegaraan dengan negara, hak asasi manusia, demokrasi, dan masyarakat sipil (Hamdani dan Dewi, 2021). Pendidikan kewarganegaraan membangun warga negara yang kritis dan bertanggung jawab yang mampu berpartisipasi dalam proses demokrasi dan berkontribusi terhadap pembangunan masyarakat. Tujuan lain dari program ini adalah untuk menanamkan nilai-nilai moral seperti toleransi, keadilan, dan kesetaraan, yang merupakan dasar untuk menjaga keharmonisan sosial. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan membantu orang belajar tentang pluralisme budaya dan diberikan penghargaan terhadap keberagaman, yang membangun rasa solidaritas dan kesatuan dalam masyarakat multikultural. Dengan pentingnya pemahaman hak asasi manusia, pendidikan kewarganegaraan membantu masyarakat melindungi dan meningkatkan martabat dan hak setiap orang.

Mobile Legends adalah game online bergaya MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Pengembang Moonton. Game ini merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui ponsel Android atau iOS. Pemain Mobile Legends bergabung dalam tim lima orang dan bertempur dalam pertempuran *real-time*. Setiap pemain memilih *hero* yang berbeda untuk dikendalikan, masing-masing dengan gaya bermain dan keterampilan yang berbeda. Tujuan permainan ini adalah untuk mempertahankan markas sambil menghancurkan markas musuh (Putra et al., 2023). Selain itu, Mobile Legends menawarkan berbagai mode permainan, termasuk Mode Klasik, Mode Pertempuran, dan Mode Peringkat, yang memungkinkan pemain untuk menyesuaikan pengalaman bermain game mereka berdasarkan preferensi dan level keahlian mereka. Dengan adanya turnamen dan kompetisi berskala besar, Mobile Legends menjadi wadah yang menarik bagi para pemain untuk menguji kemampuannya dan bersaing memperebutkan gelar juara di tingkat global. Melalui pembaruan rutin dan penambahan pahlawan dan fitur baru, pengembang Moonton terus memperbarui dan meningkatkan permainan, menjaga keberlanjutannya dan menarik jutaan pemain di seluruh dunia.

Game online merupakan suatu permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin yang digunakan oleh para pemainnya terhubung melalui jaringan perangkat internet. Game online yang tersebar luas di pasar tidak hanya mempunyai fungsi hiburan saja, tetapi juga dapat berperan dalam merangsang imajinasi. Sesuai dengan sifat game online, khususnya menyajikan permasalahan dan kemudian memikirkan permasalahan yang

diakibatkannya menang ataupun kalah (Rompas dkk, 2023). Selain itu, game online sering kali menawarkan interaksi sosial antar pemain, baik melalui fitur obrolan dalam game maupun forum komunitas di luar game. Oleh karena itu, game online tidak hanya menjadi wadah hiburan saja, namun juga menjadi wadah untuk membangun hubungan sosial dan kerjasama antar pemain dari berbagai wilayah di dunia. Pemain juga dapat mengembangkan keterampilan seperti strategi, kerja tim, dan pengambilan keputusan yang cepat.

Penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan berbagai dampak negatif. Dampak dari game online yang bertema kekerasan cenderung lebih kuat pada remaja usia 12-15 tahun dibandingkan dengan remaja yang berusia 15-18 tahun. Semakin lama waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin tinggi pula tingkat perilaku agresif pada remaja. Sebaliknya, semakin sedikit waktu yang dihabiskan untuk bermain game online, semakin rendah perilaku agresif yang muncul. Selain itu, semakin tinggi tingkat keterikatan remaja dengan game online, semakin meningkat pula perilaku agresif mereka. Sebaliknya, rendahnya perilaku agresif yang ditunjukkan oleh remaja disebabkan karena rendahnya tingkat keterikatan game online dengan remaja. Game online yang memiliki tema kekerasan dapat menimbulkan perilaku agresif pada remaja dan mempengaruhi interaksi sosial mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan game online pada remaja yang bertemakan kekerasan dan penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan perilaku agresif. (Mutiarani dkk., 2023)

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Menurut Ismail dkk pada tahun 2021 menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif dianggap sebagai kajian ilmiah yang sistematis terhadap aspek, fenomena, dan permasalahan yang berkaitan dengannya. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk mengembangkan dan menerapkan model matematika, teori dan hipotesis tentang fenomena. Tentu saja metode penelitian kuantitatif disebut metode ilmiah karena memenuhi prinsip-prinsip ilmu pengetahuan: rasionalitas, objektivitas, rasionalitas, sistematika dan pengukuran. Disebut juga proses penemuan karena memungkinkan penemuan dan pengembangan jenis pengetahuan baru. Penelitian kuantitatif memiliki penekanan pada fenomena-fenomena objektif dengan pengkajian secara kuantitatif sebagai upaya objektivitas yang terukur, yaitu menggunakan angka-angka dan diolah secara statistik.

Jenis metode kuantitatif pada penelitian ini yaitu menggunakan metode kuisioner. Tujuan utama dari desain penelitian kuantitatif kuisioner adalah menguji sejauh mana beberapa variabel independen terhadap variabel dependen. Penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data menggunakan alat ukur yang telah diuji validitas dan realibilitasnya. Beberapa item mudah diukur, seperti lama waktu dan namun item lain yang bersifat abstrak, seperti apa yang orang pikirkan atau bagaimana perasaan orang, sulit diukur. Untuk semua jenis pengukuran, kriteria serupa diterapkan untuk memverifikasi, menghitung, dan menganalisis data. Penelitian kuantitatif kuantitatif dapat didefinisikan sebagai cara pengukuran yang dilakukan dengan mengumpulkan data pendapat orang, menggunakan analisis, dan kemudian menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Hasil dan Pembahasan

Kuesioner pada penelitian ini disebarakan pada 100 responden pada seluruh kalangan remaja. Kalangan remaja sendiri menurut BKKBN pada rentang usia 10-24 selama sebelum menikah. Responden pada kuesioner yang disebarakan memiliki rentang usia seperti table di bawah.

Tabel 1 Usia Responden

Usia	Frekuensi	Persentase
17	18	18%
18	36	36%
19	28	28%
20	10	10%
23	8	8%
Total	100	100%

Sumber: Data Diolah, 2024

Berasarkan tabel di atas, rentang usia responden yang paling banyak mengisi kuesioner adalah 18 tahun yaitu sebanyak 36 responden (36%) dan paling sedikit pada usia 23 tahun sebanyak 8 responden (8%) dengan total 100 responden.

**Tabel 2 Tanggapan Responden Kuesioner Pengaruh Mobile Legends Pada
Kalangan Remaja Terhadap Nilai-Nilai Kewarganegaraan**

No	Pernyataan	Kriteria Pilihan Responden				
		SS	S	N	TS	STS
1	Sering waktu Bermain ML Selama Satu Minggu	16	19	25	28	13
2	Pengaruh ML Terhadap Pandangan KWN	13	6	38	16	28
3	Pengaruh ML Terhadap Pandangan Kerja Sama dan Solidaritas	34	31	25	3	6
4	Pengaruh ML Terhadap Konflik Sesama Pemain	25	19	31	9	16

5	Pengaruh ML Terhadap Menyikapi Norma	19	22	19	28	13
6	Pengaruh ML Terhadap Keterampilan Kepemimpinan	22	22	38	13	6
7	Pengaruh ML Terhadap Toleransi	19	16	31	16	19
8	Pengawasan Terhadap Pengguna ML	38	25	16	16	6
9	Pengaruh ML Terhadap Partisipasi Kegiatan Sosial	6	13	50	16	16
10	Nilai KWN dalam Pendidikan Seputar Game Online	28	19	41	3	9

Sumber: Data Diolah, 2024

Kuesioner yang disebar memiliki 1 pertanyaan Dimana responden menilai bobot pernyataan tersebut dengan Sangat Setuju, Setuju, Netral, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Dapat dilihat dari Tabel 2 mengenai frekuensi responden dalam menilai bobot pernyataan. Jika diuraikan setiap pernyataan. Pada pernyataan pertama, dimana 16 responden menjawab sangat setuju mengenai keseringan interval memainkan Mobile Legends dalam satu minggu. Sebanyak 19 responden menjawab setuju, 25 responden menjawab netral, lalu sebanyak 28 responden menjawab tidak setuju dan diikuti oleh 13 menjawab tidak setuju. Dalam pernyataan ini diperoleh persentase frekuensi paling banyak pada kriteria jawaban tidak setuju.

Pada pernyataan kedua, mengenai pengaruh ML pada penggunaanya terhadap pandangan KWN. Sebanyak 13 responden menjawab sangat setuju, lalu 6 menjawab setuju, 38 menjawab netral, diikuti oleh jawaban tidak setuju sebanyak 16, lalu sebanyak 28 responden menjawab sangat tidak setuju. Pernyataan ketiga mengenai pengaruh Mobile Legends pada penggunaanya terhadap pandangan kerja sama dan solidaritas. Dalam pernyataan ini, 34 menjawab sangat setuju, 31 responden menjawab setuju, lalu 25 responden menjawab netral, diikuti dengan 3 responden menjawab tidak setuju, dan 6 responden

menjawab sangat tidak setuju. Dengan demikian, Mobile Legends memiliki pengaruh pada penggunaannya terhadap pandangan kerja sama dan solidaritas.

Pertanyaan keempat mengenai pengaruh Mobile Legends pada penggunaannya terhadap konflik sesama pemain. Didapatkan bahwa 25 responden menjawab sangat setuju, 19 responden menjawab setuju, lalu sebanyak 31 responden menjawab netral, 9 dari seluruh frekuensi responden menjawab tidak setuju, dan diikuti dengan 16 responden menjawab sangat tidak setuju.

Pertanyaan kelima mengenai pengaruh Mobile Legends pada penggunaannya terhadap menyikapi norma. Sebanyak 19 menjawab sangat setuju dan netral, 22 menjawab setuju, 28 menjawab tidak setuju, dan diikuti dengan sangat tidak setuju sebanyak 13. Dengan demikian, Mobile Legends tidak memiliki pengaruh terhadap menyikapi norma.

Pertanyaan keenam mengenai pengaruh ML terhadap keterampilan kepemimpinan didapatkan sebanyak 22 responden menjawab sangat setuju dan setuju, 38 menjawab netral, 13 menjawab tidak setuju, dan 6 menjawab sangat tidak setuju.

Pertanyaan ketujuh mengenai pengaruh ML terhadap toleransi. Didapatkan sebanyak 19 menjawab sangat setuju, 16 menjawab setuju, 31 menjawab netral, 16 menjawab tidak setuju, dan diikuti 19 menjawab sangat tidak setuju.

Pada pertanyaan kedelapan mengenai pengawasan terhadap pengguna ML didapatkan sebanyak 38 menjawab sangat setuju, 25 menjawab setuju, 16 menjawab netral dan tidak setuju, dan 6 responden menjawab sangat tidak setuju. Dengan demikian, dibutuhkan pengawasan terhadap pengguna ML.

Pertanyaan kesembilan mengenai pengaruh ML terhadap partisipasi kegiatan social, didapatkan sebanyak 6 responden menjawab sangat tidak setuju, 13 menjawab tidak setuju, 50 menjawab netral, dan 16 menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Pertanyaan kesepuluh mengenai penambahan nilai kewarganegaraan dalam pendidikan seputar Game Online, sebanyak 38 responden menjawab sangat setuju, 19 responden menjawab setuju, 41 responden menjawab netral, 3 responden menjawab tidak setuju, dan diikuti 9 responden menjawab sangat tidak setuju.

Isi Hasil Pembahasan

Pada pernyataan kuesioner ini memiliki tiga indikator utama yang mana menentukan pengaruh Mobile Legends terhadap nilai-nilai kewarganegaraan. Indikator-indikator tersebut sebagai berikut:

Tabel 3 Indikator Kebiasaan Bermain Mobile Legends

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Kebiasaan Bermain ML	Waktu Bermain Selama Satu Minggu	95	59%	Cukup
	Rata-rata	95	59%	Cukup

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, kebiasaan bermain Mobile Legends pada kalangan remaja dalam rentang waktu satu minggu memiliki kriteria cukup. Artinya kalangan remaja cukup sering memainkan Mobile Legends pada satu minggu.

Tabel 4 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Pandangan KWN	83	52%	Cukup
Rata-rata		83	52%	Cukup

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam pandangan kewarganegaraan memiliki kriteria cukup. Artinya meskipun pengaruh tersebut tidak sangat tinggi, namun cukup berarti untuk dipertimbangkan dalam konteks pendidikan dan pengembangan karakter remaja. Penting bagi pendidik dan orang tua untuk memperhatikan bagaimana permainan ini digunakan dan dampaknya terhadap perkembangan nilai-nilai kewarganegaraan di kalangan remaja.

Tabel 5 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Pandangan Kerja Sama dan Solidaritas	123	77%	Kuat
Rata-rata		123	77%	Kuat

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam pandangan kerja sama dan solidaritas bahwa meskipun pengaruh tersebut tidak sangat tinggi memiliki kriteria kuat. Artinya, bahwa pengaruh ini tidak hanya moderat tetapi sangat signifikan dalam membentuk pandangan remaja tentang pentingnya kerja sama dan solidaritas. Dengan pengaruh yang kuat, permainan ini memiliki potensi besar untuk membentuk sikap dan perilaku yang positif jika dimanfaatkan dan dibimbing dengan benar.

Tabel 6 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
------------------	-------------------	------------------------------	-------------------	-----------------

Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Konflik Sesama Pemain	105	66%	Kuat
Rata-rata		105	66%	Kuat

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam konflik sesama pemain memiliki kriteria kuat. Artinya, bahwa pengaruh ini tidak hanya moderat tetapi cukup signifikan dalam mempengaruhi dinamika interaksi antar pemain. Permainan Mobile Legends sering melibatkan kompetisi yang ketat, di mana setiap pemain berusaha untuk memenangkan pertandingan. Kompetisi yang intens ini bisa memicu konflik, baik karena perbedaan strategi, kesalahan individu, atau ketidaksepakatan dalam tim. Konflik semacam ini bisa mempengaruhi sikap remaja terhadap penyelesaian masalah dan interaksi sosial.

Tabel 7 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Menyikapi Norma	98	61%	Kuat
Rata-rata		98	61%	Kuat

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam menyikapi norma memiliki kriteria kuat. Artinya, bahwa pengaruhnya tidak dominan tetapi cukup untuk mempengaruhi sikap remaja. Pengaruh ini dapat mencakup berbagai aspek, seperti kepatuhan terhadap aturan, etika dalam berinteraksi, dan tanggung jawab sosial yang diajarkan melalui pengalaman bermain game. Game online seperti Mobile Legends sering kali memperkenalkan norma-norma dan aturan tertentu yang harus diikuti oleh pemain untuk berhasil.

Tabel 8 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Keterampilan dan Kepemimpinan	109	68%	Cukup
Rata-rata		109	68%	Cukup

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam keterampilan dan kepemimpinan memiliki kriteria cukup. Artinya, Mobile Legends sering kali melibatkan strategi, koordinasi tim, dan pengambilan keputusan

yang cepat, yang semuanya dapat mengembangkan keterampilan kepemimpinan dan manajemen. Remaja yang aktif bermain game ini dapat belajar untuk memimpin tim, mengambil inisiatif, dan menyusun strategi efektif untuk mencapai tujuan dalam permainan. Pengalaman ini bisa memperkuat keterampilan kepemimpinan yang berguna dalam konteks sosial dan akademik.

Tabel 9 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Toleransi	96	60%	Cukup
Rata-rata		96	60%	Cukup

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam penyajian tabel tersebut, pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam toleransi memiliki kriteria cukup. Artinya, bahwa pengaruh tersebut berada pada tingkat yang moderat namun signifikan. Dalam permainan ini, pemain harus bekerja sama dengan anggota tim yang mungkin berbeda pandangan atau gaya bermain. Situasi ini dapat mempromosikan sikap toleransi, karena pemain belajar untuk menerima perbedaan dan menghargai kontribusi setiap anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.

Tabel 10 Indikator Pengaruh Mobile Legends Terhadap Nilai Kewarganegaraan

Indikator	Pernyataan	Jumlah Skor Rata-Rata	Persentase	Kriteria
Pengaruh ML Terhadap Nilai KWN	Partisipasi Kegiatan Sosial	89	56%	Kuat
Rata-rata		89	56%	Kuat

Sumber Data: Data Diolah, 2024

Berdasarkan data dalam pengaruh Mobile Legends terhadap nilai kewarganegaraan dalam partisipasi memiliki kriteria Kuat. Artinya, permainan ini memiliki pengaruh signifikan terhadap keterlibatan sosial remaja, meskipun pengaruhnya tidak dominan.

PENUTUP

Kesimpulan

Dari pembahasan yang dapat disimpulkan bahwa nilai karakteristik kewarganegaraan dalam bermain game online sangat penting dalam menjaga dan memperkuat nilai-nilai seperti cinta tanah air, persatuan dan nasionalisme. Meskipun demikian, hasil dari penelitian

ini dapat digunakan untuk mengembangkan intervensi yang lebih efektif untuk membantu remaja menggunakan game online secara bertanggung jawab dan positif, serta dapat menjadi landasan bagi kebijakan developer game online untuk mengelola pengaruh game online terhadap nilai karakteristik kewarganegaraan pada kalangan remaja. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau dan membimbing penggunaan game ini agar dampak positifnya dapat dimaksimalkan dan dampak negatifnya diminimalkan.

Saran dan Ucapan Terimakasih

Di era digital ini, Mobile Legends telah menjadi fenomena yang tak terelakkan di kalangan remaja. Dibalik keseruannya, game online ini menyimpan potensi positif dan negatif bagi para pemainnya, khususnya terkait nilai-nilai kewarganegaraan. Berdasarkan penelitian yang kami lakukan saran untuk orang tua memberikan edukasi kepada remaja tentang penggunaan game online yang sehat dan bertanggung jawab, tidak lupa mengawasi waktu bermain game online remaja agar tidak berlebihan. Dorong remaja untuk mengikuti kegiatan positif lainnya di luar bermain game online dan memanfaatkan game online sebagai sarana untuk menumbuhkan nilai-nilai positif pada remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, dkk, 2023. *Disiplin Dalam Pendidikan*, PT. Literasi Nusantara Abadi Group : Malang.
- Agustin, D., dkk, 2023, "Implementasi Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Cara Dalam Membangun Kepercayaan Diri Remaja Sebagai Pertahanan Terhadap Bullying: Tinjauan Sosial Budaya", *Jurnal Ilmu Humaniora*, vol. 7, no. 2, hh. 316-329.
- Arianto, I., dkk, 2013, "Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Upaya Pembentukan Karakter Peserta Didik", *Jurnal PPKn UNJ Online*, vol. 1, no. 2, hh. 1-15.
- Fallo, K., dkk, 2023, "Sosialisasi Peranan Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah", *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, vol. 4, no. 2, hh. 1128-1133.
- Fanani, L., dkk, 2019, "Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Pemain dalam Permainan MOBA (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang-Bang!)", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 3, hh. 2558-2566.
- Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*, 45(6), 635–642.
- Hamdani, A., & Dewi, D., 2021, "Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Bersosialisasi dan Membangun Karakter Bangsa Pada Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 13, no. 1, 105-113.
- Indarta Y, dkk, 2022, "Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan", *Jurnal Basicedu*, vol.6, no.3, hh. 3351-3363.

- Maharani, T., dkk, 2023, "Analisis User Experience Pada Game Mobile Legends dengan Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough", *Jurnal Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 2, no. 2, 56-66.
- Renjani, S. A., Lukman, & Irmansyah J., 2023, "Minat Mahasiswa Pendidikan Olahraga Terhadap Cabang Olahraga E-Sport di Universitas Pendidikan Mandalika", *Empiricism Journal*, vol. 4, no. 2, 629-640.
- Rompas, Y., Zakarias, J., & Kawung, E., 2023, "Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi", *Jurnal Ilmiah Society*, vol. 3, no. 1, 1-11.
- Mutiarani, M. N., Keliat, B. A., & Susanti, H., 2023, "Hubungan Penggunaan Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja Pengguna Game Online", *Jurnal Keperawatan*, vol. 15, no.3, 1455-1462.
- Theresia, S., Blestina, M., & Agusalm. (2020). Hubungan Frekuensi, Lama Dan Tingkat Keterikatan Game Online Dengan. *Jurnal Keperawatan Tropis Papua*, 03(01).
- Tirtoni, F., 2022, "Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Karakter Dasar Generasi Muda: Di Era Society 5.0", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 6, no. 2, hh. 210-224.
- Utami, A. T., Bandarsyah, D., & Sulaeman, S., 2022, "Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar", *Jurnal Education FKIP UNMA*, vol. 8, no. 3, hh. 899-907.
- Yodfiatfinda, dkk, 2023. *Tren Perkembangan Grafika Komputer Pada Masa Kini*, Pena Persada : Banyumas.