

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP KARAKTER DAN PRESTASI BELAJAR
PKN SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 PADANGAN**

SKRIPSI



**Diajukan sebagai salah satu
syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan**

**Oleh:
Kurnia Mutiara Kusuma
NIM 20220006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO
TAHUN 2024**

**DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*
TERHADAP KARAKTER DAN PRESTASI BELAJAR
PKN SISWA KELAS VIII DI SMPN 1 PADANGAN**

SKRIPSI

Diajukan

Kepada IKIP PGRI Bojonegoro

untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan

dalam Menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S1)

Oleh:

**Kurnia Mutiara Kusuma
NIM 20220006**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN
KEWARGANEGARAAN
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
IKIP PGRI BOJONEGORO 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal skripsi dengan judul Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Karakter dan Prestasi Belajar PKN Kelas VIII di SMPN 1 Padangan disusun oleh :

Nama : Kurnia Mutiara Kusuma

NIM : 20220006

Program studi : Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan

Untuk disetujui oleh dosen pembimbing skripsi dan di ajukan ke tahap ujian skripsi.

Bojonegoro, 15 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd.,M.H.

NIDN.0707019001



Fifi Zuhriah, M.Pd.

NIDN.0703048504

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Karakter dan Prestasi Belajar PKN Kelas VIII di SMPN 1 Padangan disusun oleh:

Nama : Kurnia Mutiara Kusuma

NIM : 20220006

Program studi : Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan

Telah dipertahankan dalam sidang skripsi pada Program Studi Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, IKIP PGRI Bojonegoro pada hari senin, 22 juli 2024

Bojonegoro, 22 Juli 2024

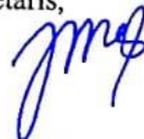
Ketua,



Dr. Pruri Stevani, M.Pd.

NIDN : 0723048902

Sekretaris,



Neneng Rika JK, S.Pd., M.H

NIDN : 0719048901

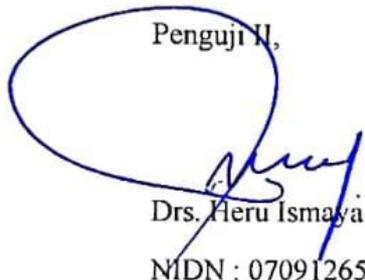
Penguji I,



Neneng Rika JK, S.Pd., M.H

NIDN : 0719048901

Penguji II,



Drs. Heru Ismaya, M.H.

NIDN : 0709126502

Rektor,

Dr. Dra. Junarti, M.Pd.

NIDN 0014016501

MOTTO

Jika aku gagal, mungkin aku akan menyesal

Tapi aku akan lebih menyesal ketika aku tidak berani mencobanya

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur kepada Allah SWT. Akan karunia dan rahmat memberikan saya kekuatan untuk menyelesaikan skripsi sederhana ini, Saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang saya sayangi:

1. Terimakasih kedua orang tua saya Bapak M Ali Sun'an dan Alm Ibu Dedeh dan gelar sarjana saya ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan kasih sayang, dukungan serta doa sehingga saya bisa menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga bapak Ali Sun'an senantiasa diberikan kesehatan dan panjang umur sampai melihat anak perempuannya sukses dan dapat membuatmu bangga.
2. Terimakasih kepada firdaus selaku kaka saya, aden selaku adek saya, dan seluruh keluarga besar dari budhe, bulik, hingga saudara-saudara lainnya yang juga selalu mensupport saya hingga sampai detik ini.
3. Terimakasih kepada bapak Jokowi adanya program KIPK saya dapat melanjutkan kuliah dengan gratis sampai strata satu
4. Terimakasih untuk bapak ibu dosen yang telah membimbing dan memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
5. Terimakasih kepada kekasihku Joko Apriyanto yang selalu memberikanku semangat, banyak meluangkan waktunya untuk mendengarkan keluh kesahku, terima kasih telah menjadi laki-laki yang sabar, terimakasih mau menemaniku awal perjalanan kuliah saya hingga sekarang ini

6. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya Farah Ainul Khaq, Suryanti Novi, Mei Dia Siska Ambarsari selama 4 tahun kita sudah berjuang bersama dalam duka maupun suka memberikan banyak kenangan indah dimasa kuliah.
7. Terima kasih kepada teman satu kelas dari prodi PPKn kita adalah teman seperjuangan angkatan 2020 yang dapat bekerjasama dan saling membantu.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kurnia Mutiara Kusuma

NIM : 20220006

Program studi : Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan

Fakultas : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Demi menjunjung tinggi intergritas akademik, dengan tulus dan tanpa ada pakasaan dari pihak manapun, saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul :

Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Karakter dan Prestasi Belajar PKN Kelas VIII di SMPN 1 Padangan

Merupakan hasil karya saya sendiri dan sumber informasi yang digunakan telah saya cantumkan dengan jelas dalam daftar referensi bedasarkan kode etik ilmiah. Saya menyadari bahwa apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan terkait dengan keaslian karya ini, saya secara pribadi bersedia menerima konsekuensi sesuai dengan peraturan yang berlaku dan siap menanggung sanksi hukum.

Bojonegoro, 15 Juli 2024



Kurnia Mutiara Kusuma
NIM 20220006

ABSTRAK

Kusuma,kurnia Mutiara. Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Karakter dan Prestasi Belajar PKN Kelas VIII di SMPN 1 Padangan. Program Studi Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan. Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. IKIP PGRI BOJONGGORO. Pembimbing (I) Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd.,M.H. pembimbing (II) Fifi Zuhriah,M.Pd.

Kata Kunci : Game online mobile legends, Karakter, Prestasi belajar PKN.

Penelitian ini di latar belakang oleh adanya perkembangan teknologi setiap tahun selalu berkembang dengan pesat dan tidak memiliki batasan, dengan teknologi yang selalu berkembang akan mempengaruhi dan membuat perubahan-perubahan dalam kehidupan seluruh manusia yang ada di dunia ini. Perbedaan zaman semakin terlihat jelas dengan adanya *game online*, *game online* dapat menyebabkan anak maenjadi lebih senang bermain dari pada belajar, Adanya kecanduan tersebut akan membuat anak menjadi malas belajar kemudian berpengaruh pada prestasi belajar dan karakter pada anak. Penelitian ini memiliki dua rumusan masalah yang pertama adalah bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap karakter siswa di SMPN 1 Padangan dan yang kedua bagaiman dampak *game online mobile legends* terhadap prestasi belajar PKN siswa di SMPN 1 Padangan. Tujuan adanya penelitian ini adalah peneliti dapat mengetahui dampak *game online mobile legends* terhadap karakter dan prestasi belajar PKN siswa kelas VIII SMPN 1 Padangan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif.

Hasil dari penelitian dampak *game online mobile legends* terhadap siswa kelas VIII di SMPN 1 Padangan yaitu dari 318 siswa hanya terdapat 63 siswa yang bermain *game online mobile legends* namun game tersebut tidak berdampak pada karakter siswa saat disekolah, siswa tetap memiliki karakter yang baik, kemudian *game online mobile legends* lebih berdampak kepada prestasi belajar siswa hal tersebut terbuti dari 63 siswa yang memainkan game hanya 10 siswa yang tuntas dengan nilai PTS PKN di atas 75, 53 siswa lainnya mendapatkan nilai PTS PKN dibawah 75. Simpulan dari penelitian *game online mobile legends* tidak berdampak pada karakter siswa saat di sekolah namun berdampak pada prestasi belajar PKN siswa.

ABSTRACT

Kusuma, Pearl's gift. The Impact of the Online Game Mobile Legends on the Character and Learning Achievement of PKN Class VIII at SMPN 1 Padangan. Pancasila Citizenship Education Study Program. Faculty of Social Sciences Education. IKIP PGRI BOJONGORO. Supervisor (I) Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H. supervisor (II) Fifi Zuhriah, M.Pd.

Keywords: Mobile legends online game, Character, PKN learning achievement.

This research is based on the fact that technological developments every year always develop rapidly and have no limits, with technology that is always developing, it will influence and make changes in the lives of all people in this world. The differences between the times are increasingly visible with the existence of online games. Online games can cause children to enjoy playing more than studying. The existence of this addiction will make children lazy about studying and then affect the child's learning achievement and character. This research has two problem formulations, the first is how the mobile legends online game impacts the character of students at SMPN 1 Padangan and the second is how the mobile legends online game impacts students' PKN learning achievement at SMPN 1 Padangan. The purpose of this research is that researchers can determine the impact of the online game Mobile Legends on the character and learning achievement of PKN class VIII students at SMPN 1 Padangan. This research uses descriptive qualitative methods.

The results of research on the impact of the Mobile Legends online game on class VIII students at SMPN 1 Padangan, namely that out of 318 students, only 63 students played the Mobile Legends online game, but the game had no impact on the students' character at school, the students still had good character, then the game Online Mobile Legends has more of an impact on student learning achievement. This is evident from the 63 students who played the game, only 10 students finished with PTS PKN scores above 75, 53 other students got PTS PKN scores below 75. Conclusions from the research on the online Mobile Legends game had no impact. on students' character while at school but has an impact on students' Civics learning achievement.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia - Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada penulisan skripsi ini penulis mengangkat judul “DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP KARAKTER DAN PRESTASI BELAJAS PKN SIWA KELAS VIII DI SMPN 1 PADANGAN”. Skripsi ini diajukan kepada program studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan , Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial , IKIP PGRI Bojonegoro untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penyusunan skripsi dapat berjalan dengan lancar tidak lepas dari bantuan, arahan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut pada kesempatan ini penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Dr. Dra. Junarti, M.Pd selaku Rektor IKIP PGRI Bojonegoro
2. Dr. Fruri Stevani , M.Pd., Dekan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial IKIP PGRI Bojonegoro.
3. Neneng Rika J.K.,S.Pd., M.H., selaku ketua Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan .
4. Dr. Ernia Duwi Saputri., S.Pd., M.H selaku dosen pembimbing I dan Fifi Zuhriah ,S.Pd.,M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah sabar dan bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan serta bimbingan dalam penyusunan skripsi.

5. Drs. H. Sucipto,MM. selaku Kepala sekolah SMPN 1 Padangan yang telah memberikan izin penelitian.
6. Bagus Galih Ikhwani, S.Pd selaku guru PKN kelas VIII di SMPN 1 yang membantu dalam mengumpulkan data penelitian.
7. Bapak dan Ibu Guru serta Karyawan/Karyawati SMPN 1 Padangan yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
8. Siswa kelas VIII SMPN 1 Padangan yang membantu untuk mengumpulkan data untuk penulisan skripsi ini.
9. Ayah dan keluarga tercinta atas dukungan dan berdoa
10. Teman- teman mahasiswa PPKn Angkatan 2020
11. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu telah memberikan semangat serta dukungan.

Bojonegoro,22 Juli 2024

Kurnia Mutiara Kusuma

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
MOTTO.....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI	xii
DATAR TABLE	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1	
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Penelitian	9
1. Manfaat teoritis.....	9
2. Manfaat praktis.....	9
E. Definisi Operasional.....	10
BAB II	
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORITIS, DAN KERANGKA BERPIKIR	12
A. Kajian Pustaka.....	12
B. Kerangka Teoritis	20
1. <i>Game Online Mobile Legends</i>	20
2. Karakter Siswa.....	21
3. Prestasi Belajar	23
4. Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).....	25
a. Pengertian PKN	25
b. Tujuan Pembelajaran PKN	26

c. Kerangka Berpikir	28
BAB III	
METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Data dan Sumber Data Penelitian	30
D. Teknik Pengumpulan Data	31
E. Teknik Analisa Data.....	33
F. Teknik Validasi Data	36
BAB IV	
PAPARAN DATA ,HASIL PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN.....	40
A. Paparan Data	40
B. Pendekatan Penelitian	43
1. Hasil Penelitian Rumusan Masalah ke-1	43
2. Hasil Penelitian Rumusan Masalah ke-2.....	52
C. PEMBAHASAN	62
1. Pembahasan Penelitian Rumusan Masalah ke-1	62
2. Pembahasan Penelitian Rumusan Masalah ke-2.....	65
BAB V	
PENUTUP.....	70
A. Simpulan	70
1. Simpulan rumusan masalah ke-1	70
2. Simpulan rumusan masalah ke-2.....	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	74

DATAR TABLE

table 2 1 Hasil Kajian Pustaka	12
table 3 1 kriteria jawaban	38
table 3 2 kriteria skor	38
table 4 1 data format siswa kelas VIII-A	43
table 4 2 data format siswa kelas VIII-B.....	44
table 4 3 data format siswa kelas VIII-C.....	44
table 4 4 data format siswa kelas VIII-D	45
table 4 5 data format siswa kelas VIII-E.....	46
table 4 6 data format siswa kelas VIII-G	46
table 4 7 data format siswa kelas VIII-H	47
table 4 8 data format siswa kelas VIII-I.....	48
table 4 9 data format siswa kelas VIII-J.....	48
table 4 10 data jumlah siswa bermain game online mobile legeds	49
table 4 11 rata-rata hasil angket siswa.....	50
table 4 12 data format siswa kelas VIII-A	53
table 4 13 data format siswa kelas VIII-B.....	54
table 4 14 data format siswa kelas VIII-D	54
table 4 15 data format siswa kelas VIII-C.....	55
table 4 16 data format siswa kelas VIII-E.....	56
table 4 17 data format siswa kelas VIII-G	57
table 4 18 data format siswa kelas VIII-H	58
table 4 19 data format siswa kelas VIII-I.....	58
table 4 20 data format siswa kelas VIII-J.....	59
table 4 21 data jumlah siswa tuntas dan belum tuntas	60

DAFTAR BAGAN

Bagan 2 1 kerangka berpikir	28
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

lampiran 1 surat penelitian	79
lampiran 2 selesai penelitian	80
lampiran 3 pedoman wawancara	81
lampiran 4 validasi wawancara	82
lampiran 5 validasi angket	84
lampiran 6 kartu bimbingan skripsi.....	91
lampiran 7 kartu bimbingan skripsi.....	92
lampiran 8 kartu selesai bimbingan.....	93
lampiran 9 hasil wawancara	94
lampiran 10 dokumentasi wawancara	94
lampiran 11 pembagian angket kepada siswa	95

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi setiap tahun selalu berkembang dengan pesat dan tidak memiliki batasan, dengan teknologi yang selalu berkembang akan mempengaruhi dan membuat perubahan-perubahan dalam kehidupan seluruh manusia yang ada di dunia ini. Kemungkinan besar teknologi memiliki peran penting dalam kehidupan manusia seperti melakukan aktivitas sehari-hari, mempermudah aktivitas belajar dan, pekerjaan.

Perkembangan zaman dari yang dulunya semua serba manual sekarang menjadi zaman yang semua serba praktis, perkembangan zaman sangat terlihat wujudnya seperti dulu saat mengirim pesan hanya dapat lewat pos dan harus menunggu beberapa hari untuk menerima balasan surat, akan tetapi sekarang sudah dengan mudah untuk mengirim pesan kemana saja tanpa ada batasan wilayah hanya dengan alat canggih yang bernama *handphone*, *handphone* adalah salah satu contoh benda yang tercipta dari hasil perkembangan teknologi yang ada di dunia ini, *handphone* juga suatu alat yang berkembang dari dulunya hanya dapat mengirimkan pesan dan telepon saja sekarang *handphone* dapat mengakses seluruh jangkauan dari di dalam negeri maupun hingga ke luar negeri.

Hanphone yang terlihat kecil namun memiliki banyak kegunaan mulai sebagai alat komunikasi, dapat digunakan sebagai alat dokumentasi, kemudian menyimpan dokumen-dokumen penting, dan mempermudah berbagai pekerjaan. *Handphone* tersebut dapat terakses dan mudah digunakan dengan cara harus memiliki paket data atau saluran internet. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dengan fasilitas komputer di seluruh dunia. (Apriyanti et al., 2022)

Handphone dan *internet* di dunia memiliki dampak negatif dan positif bagi seluruh penggunanya. *internet* sudah tentu bukanlah hal yang asing lagi, selain dampak negatif yang ditimbulkan, *internet* dan *handphone* juga berdampak positif bagi pelajar. (Taopan, Oedjoe, & Sogen, 2019). Semua dampak yang terjadi juga tergantung pada bagaimana seseorang menggunakan *hanphone* dan *internet* mereka dengan cerdas. Semua harus dapat memilah mana yang akan berdampak positif dan mana yang akan berdampak negatif.

Teknologi menurut banyak manusia benar-benar bermanfaat selain dapat membantu semua pekerjaan dan aktivitas sehari-hari *internet* juga dapat menjadi hiburan untuk seluruh penggunanya. Tidak dihiraukan jika manusia pasti juga ingin mencari sebuah hiburan di dalam hidup mereka, setiap manusia pasti akan memiliki rasa bosan dalam hidupnya dengan itu di era modern saat ini sudah tidak asing lagi terhadap banyaknya *game online* yang ada di dunia, hingga sudah di kenal sampai ke berbagai macam

negara. *Game online* memiliki suatu manfaat yaitu dapat menghilangkan stres dan kejenuhan setiap manusia sedang bosan dan lelah setelah melakukan berbagai macam aktivitasnya. Dr. Mark Griffiths psikolog dari Nottingham Trent University meneliti sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.(Surbakti, 2017)

Saat ini sudah banyak yang tertarik dengan adanya *game online*. *Game online* dimainkan oleh semua kalangan hingga tidak pandang umur mulai dari anak-anak, remaja, dan dewasa, semua sudah mengenal *game online*.

Perbedaan zaman semakin terlihat jelas dengan adanya *game online*. Zaman dulu permainan yang dimainkan oleh anak-anak hanyalah permainan tradisional yang ada di desa mereka masing-masing, namun saat ini anak-anak sudah hampir melupakan permainan tradisional tersebut dan lebih memilih bermain *game online* dengan teman-temannya. *Game online* dapat dimainkan di komputer maupun di *handphone*, kebanyakan anak-anak bermain *game online* menggunakan *handphone* karena dapat dibawa kemana-mana sehingga mereka bebas bermain *game online* dimana saja. Anak zaman sekarang hampir semua sudah memiliki *handphone* sendiri-sendiri dengan hal tersebut anak akan menjadi lebih leluasa untuk bermain *game online* yang mereka punya.

Salah satu *game online* yang sering dimainkan oleh anak-anak, remaja, hingga orang dewasa adalah *game online mobile legends*. dampak game online yaitu kecanduan game online yang berlebihan yang

di tandai dengan dorongan untuk bermain game hingga berjam-jam bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktifitas lain, misalnya pekerjaan, belajar, dan tugas dari sekolah.(Zendrato & Harefa, 2020)

Game online dapat menyebabkan anak menjadi lebih senang bermain dari pada belajar hal tersebut menjadi tantangan bagi banyak orang tua untuk lebih memperhatikan dan memberikan pengawasan yang ketat terhadap anak. Orang tua juga garus memiliki aturan untuk memberikan anak waktu bermain dan waktu belajar, akan tetapi hal tersebut tidak mudah untuk dilakukamn karena anak jika sudah memegang *hanphone* dan bermain *game online* mereka akan merasa kecanduan sehingga lupa dengan kewajiban belajar mereka.

Adanya kecanduan tersebut akan membuat anak menjadi malas belajar kemudian berpengaruh pada prestasi belajar dan karakter pada anak. Ketika anak sudah mulai lupa dengan kewajibanya untuk belajar maka hal tersebut berdampak pada motivasi belajar yang mereka punya, anak-anak akan mudah bosan dan lelah ketika diberi materi atau tugas.

Karakter pada anak juga dapat terpengaruh karena adanya keseringan bermain *game online*, jika siswa terus menerus memainkan game online maka yang dikhawatirkan yaitu menjadi kebiasaan dalam bermain, kemudian siswa menjadikan game online adalah kebiasaan yang akan berdampak pada perkembangan emosi. Maka apabila siswa berlebihan bermain game online mobile legends dengan jangka waktu yang berlarut-larut akan berdampak negatif pada perkembangan emosi.

Kekalahan akibat dari bermain game online membuat anak bersikap marah, emosional dan kadang memukul meja serta berteriak keras dan menimbulkan keresahan.(Indah Permata Sari & Nurwahyuni, 2022)

kecanduan adalah suatu keadaan dimana individu sudah ketergantungan terhadap suatu hal yang telah disenangi akibat kurangnya kontrol atau perhatian terhadap perilaku secara terus menerus ingin mengulanginya kembali (Zendrato & Harefa, 2020).

Hasil angket yang telah dilakukan membuktikan bahwa di SMPN 1 Padangan ada 63 siswa-siswi yang juga suka memainkan *game online* yang dikenal dengan nama *mobile legends*. Banyak siswa-siswi yang menyukai *game online* dan selalu memainkannya sepulang sekolah atau dikala waktu senggang. Anak-anak yang duduk di SMP (sekolah menengah pertama) pada zaman sekarang pasti sudah memiliki *handphone* pribadi milik mereka masing-masing, dan *handphone* yang mereka gunakan adalah *handphone android* yaitu *handphone* yang dikenal yang dapat mengakses berbagai macam sesuatu dengan jangkauan yang luas hingga dapat mendunia melalui *internet* dengan itu mereka mudah untuk memainkan *game* yang mereka punya sebagai hiburan ataupun juga sebagai hobi.

Game online yang dimiliki siswa SMP merupakan game favorit dari seluruh kalangan, siswa sering memainkannya dimanapun mereka berada mungkin dari beberapa siswa sudah ada yang kecanduan *game online mobile legends*. Hal tersebut dapat membuat siswa selalu memainkannya tanpa kenal waktu dan kemudian akan berdampak pada diri mereka sendiri.

Anak yang berusia belasan tahun saat ini atau yang masih duduk di bangku SMP (sekolah menengah pertama) mereka lebih pintar dan mengerti dalam menggunakan *handphone* dibandingkan dengan orang tuanya sendiri, sehingga adanya hal tersebut berdampak pada pengawasan orang tua terhadap anak-anak mereka menjadi kurang maksimal.

Beberapa orang tua tidak mengerti bagaimana cara menggunakan *handphone android* karena biasanya mereka hanya menggunakan *handphone* yang jadul dan dapat digunakan untuk *SMS* dan telfon saja kemudian, terkadang orangtua yang sudah memiliki *handphone android* juga hanya dapat menggunakan unuk mengirim pesan melalui *WhatsApp* dan telepon, dan anak sekolah menengah pertama pada saat ini biasanya sudah di belikan *handphone Android*.

Handphone di era modern ini memang menjadi kebutuhan yang penting, akan tetapi banyak anak yang menyalah gunakan *handphone* miliknya. Menyalah gunaan *handphone* dapat memberikan hal-hal negartif pada anak salah satunya dapat merusak karater anak, *handphone* memiliki jangkauanya yang luas sehingga jika anak melihat sesuatu yang tidak harusnya dicontoh akan tetapi anak mungkin tertarik untuk mencontoh maka akan timbul karakter yang kurang baik.

Handphone tidak semua berdampak negatif terhadap anak hanya saja tinggal pengawasan dan pembatasan yang orangtua berikan kepada anaknya. Jika orang tua terus membiarkan anak bermain *handphone* seharian dan tidak berperilaku tegas terhadap anak maka anak-anak

mereka akan menjadi malas dalam belajar dan mungkin lebih bersemangat dalam bermain *handphone* dan bermain *game online* hal tersebut akan berdampak pada prestasi dan karakter anak.

Adanya *game online mobile legends* berpengaruh terhadap siswa di SMPN 1 Padangan seperti dari cara berbicara siswa di kelas dengan teman sebaya yang sering menggunakan kata kasar, hal tersebut sudah menjadi kebiasaan untuk anak zaman sekarang, kata-kata kasar yang sering diucapkan oleh siswa zaman sekarang merupakan pengaruh adanya bermain *game online mobile legends* , saat bermain game banyak siswa yang emosinya tidak terkontrol sehingga menyebabkan siswa mengucapkan kata-kata kasar secara frontal. Kata-kata kasar yang sering siswa ucapkan saat bermain *game* tersebut menjadi gaya bicara dengan teman sebaya mereka.

Gaya bicara yang tidak selayaknya di ucapkan tersebut nantinya juga akan dapat merusak karakter anak dalam bersosialisasi terhadap orang lain. *Game* juga dapat berpengaruh terhadap tinggkah laku siswa di SMPN 1 Padangan, Cara berbicara yang tidak selayaknya ini didapatkan dari keseringan bermain game online. Anak lebih sering berbicara kata-kata kotor yang dia dapatkan saat bermain game online dengan berbicara dengan teman satu team nya. Saat anak bermain game online dengan menghidupkan fitur voice chat makan anak bisa berbicara dengan teman satu team ataupun lawannya. Biasanya lawan sudah kalah akan emosi dan melontarkan kata-kata kotor dan kasar, dengan ucapan tersebut anak-anak

menjadi menirukan dan di ucapkan juga saat anak tersebut marah. (A. Prasetyo, Rondli, & Ermawati, 2023)

Siswa yang sudah kecanduan bermain *game mobile legends* fokus belajarnya akan terganggu karena siswa yang sering bermain hingga lupa waktu untuk istirahat dari sepulang sekolah hingga malam hari bermain sampai begadang, dengan kebiasaan siswa yang terus-menerus seperti itu akan mengganggu konsentrasi belajar siswa dikelas yaitu mulai dari tidak fokus karena yang mereka pikirkan adalah rencana untuk bermain *game*, mengantuk sehingga saat siswa dijelaskan oleh guru akan mengabaikan dan lebih memilih tidur, siswa juga akan cenderung lebih bosan saat pelajaran berlangsung. Adanya beberapa hal tersebut akan menjadi dampak terhadap prestasi belajarnya terutama di mata pelajaran PKN yang cenderung lebih banyak dijelaskan dengan metode ceramah dibandingkan praktek yang berada diluar kelas, sehingga *game online mobile legends* akan berdampak pada karakter dan prestasi belajar siswa di SMPN 1 Padangan.

B. Rumusan Masalah

Bedasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap karakter siswa di SMPN 1 Padangan ?
2. Bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap prestasi belajar PKN siswa di SMPN 1 Padangan?

C. Tujuan Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap karakter siswa di SMPN 1 Padangan.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak *game online mobile legends* terhadap prestasi belajar PKN di SMPN 1 Padangan.

D. Manfaat Penelitian

Bedasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat dirumuskan manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat penelitian teoritis tentang dampak *game online* terhadap karakter dan prestasi belajar PKN yaitu sebagai suatu referensi kepada guru dan siswa akan tahu tentang dampak *game online* pada anak-anak yang masih belajar dibangku sekolah menengah pertama bahwa jika terlalu sering bermain *game online* akan berdampak langsung dengan karakter anak dan prestasi belajar anak.

2. Manfaat praktis

Manfaat penelitian praktis yang terdapat dalam penelitian dampak *game online* terhadap karakter dan prestasi belajar PKN yaitu diharapkan dapat berguna bagi guru dan siswa bahwa dengan mengetahui dampak *game online* akan dapat lebih mengantisipasi atau meminimalisir sesuatu hal-hal negatif yang muncul dari *game online* dengan pengawasan terhadap anak.

E. Definisi Operasional

1. *Game online mobile legends*

Game online merupakan *game* yang dimainkan menggunakan jaringan internet yang di mainkan banyak orang. *Game online mobile legends: bang bang* adalah sebuah *game developer* dari “moonton” *mobile legends*, Game yang dirancang untuk smartphone ini memiliki aturan main yang berfokus pada salah-satu dari kedua tim yang berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak. (Mustamiin, 2019)

2. *Karakter*

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah bawaan, hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, teperamen, watak. (Noor Yanti, Rabiatul Adawiah, 2013)

3. *Prestasi belajar*

Marsun dan Martaniah dalam Sia Tjundjing berpendapat bahwa prestasi belajar merupakan hasil kegiatan belajar, yaitu sejauh mana peserta didik menguasai bahan pelajaran yang diajarkan, yang diikuti oleh munculnya perasaan puas bahwa ia telah melakukan sesuatu dengan baik. (Nauli Thaib, 2013)

4. PPKN

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap

hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa sehingga tidak melenceng dari apa yang di harapkan.(Bawono, 2016)