

**ANALISIS DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 16 KOTA CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos) pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam



Di Susun Oleh:

RISKA ADE AMELIA

NIM. 1808306096

**JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM (BKI)
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2022 M / 1444 H**

**ANALISIS DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 16 KOTA CIREBON**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Sosial
(S.Sos) pada Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam (BKI)
Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam



Di Susun Oleh:

RISKA ADE AMELIA

NIM. 1808306096

**JURUSAN BIMBINGAN KONSELING ISLAM (BKI)
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI ISLAM
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
SYEKH NURJATI CIREBON
2022 M / 1444 H**

ABSTRAK

Riska Ade Amelia. 1808306096. **Analisis Dampak *Game Mobile Legend* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.** Skripsi Cirebon: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, Jurusan Bimbingan Konseling Islam, 2022.

Perkembangan teknologi internet semakin melekat dalam kehidupan semua orang, salah satu hasil dari perkembangan teknologi internet adalah permainan secara *online*. *Game online mobile legend* adalah salah satu permainan *online* yang saat ini digemari oleh semua jenjang usia, baik remaja maupun orang dewasa. *Game mobile legend* merupakan permainan yang dapat menghibur pemainnya namun bersifat agresif. Untuk dapat memenangkan permainan *mobile legend* para pemain akan saling membunuh antar tim. Siswa sekolah menengah pertama (SMP) berada di usia antara 12/13 sampai 17/18 yang biasa disebut remaja awal. Ketika remaja memainkan permainan *game* yang mengandung unsur agresif, maka akan mendorong remaja untuk melakukan perilaku agresif. Faktor penyebab perilaku agresif yang menjadi perkiraan akan pendorong perilaku kriminal pada remaja yaitu: perilaku agresif orang tua, perilaku agresif yang terjadi pada masa anak-anak, sering menonton film dengan genre film kekerasan, dan kejahatan pada remaja awal, selain itu permainan yang bergenre kekerasan juga menjadi faktor eksternal penyebab perilaku agresif.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran penggunaan *game mobile legend*, mengetahui perilaku agresif, serta mengetahui dampak penggunaan *mobile legend* terhadap perilaku agresif siswa kelas VIIIA di SMP Negeri 16 Kota Cirebon. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *purposive sampling*. Dengan kata lain, peneliti mengambil sampel berdasarkan sampel yang paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti oleh peneliti.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan bahwa Informan yang terkena dampak dari penggunaan *game mobile legend*, seperti lupa mengerjakan tugas, sering lupa waktu dan lupa makan, pemarah, mudah berkata kasar, berubah sifat, hilangnya rasa empati, kurang berinteraksi dengan teman sebaya, frustrasi saat kalah *game* hingga bisa berbuat kekerasan fisik seperti mencubit dan memukul teman, mengeluhkan gangguan penglihatan akibat dari terlalu lama memainkan *game*, mudah memberikan nama julukan yang kasar seperti teman haram karena teman itu pergi AFK, mudah untuk mengejek, bicara kasar dan mengancam, sedangkan untuk informan yang tidak terdampak penggunaan *game mobile legend* yaitu sering masuk *ranking* 10 besar di kelas dan tidak pernah lupa akan tugas sekolahnya.

Kata Kunci: *Game Mobile Legend*, Perilaku Agresif, Siswa, Remaja

ABSTRACT

Riska Ade Amelia. 1808306096. **Analysis of the impact of Mobile Legend games on aggressive behavior of VIII grade students in SMP Negeri 16 Cirebon City.** Cirebon thesis: Faculty of Da'wah and Islamic Communication, Department of Islamic counseling guidance, 2022.

The development of internet technology is increasingly embedded in everyone's life, one of the results of the development of internet technology is online games. The mobile legend online game is one of the online games that is currently favored by all ages, both teenagers and adults. Mobile legend game is a game that can entertain players but is aggressive. To be able to win the mobile legend game the players will kill each other between teams. Junior high school (SMP) students are between the ages of 12/13 to 17/18 which is commonly called early youth. When teenagers play games that contain aggressive elements, it will encourage teenagers to carry out aggressive behavior. Factors causing aggressive behavior that are predicted to drive criminal behavior in adolescents are: aggressive behavior of parents, aggressive behavior that occurs in childhood, frequent viewing of films with violent film genres, and crimes in early adolescents, in addition to games with violent genres It is also an external factor that causes aggressive behavior.




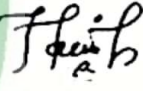

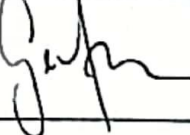
This study aims to describe the use of mobile legend games, determine aggressive behavior, and determine the impact of using mobile legends on the aggressive behavior of class VIIIA students at SMP Negeri 16 Kota Cirebon. The type of research used in this research is descriptive qualitative research. Data collection techniques used in this study are observation, interviews, and documentation. The sampling technique used was purposive sampling. In other words, the researcher takes a sample based on the sample that knows best about the problem the researcher is going to study.

Based on the results of the research that has been done, the researcher can conclude that informants are affected by the use of mobile legend games, such as forgetting to do assignments, often forgetting time and forgetting to eat, grumpy, easy to say harshly, change in character, loss of empathy, lack of interaction with peers, frustrated when losing a game to the point where they can commit physical violence such as pinching and hitting a friend, complaining of impaired vision as a result of playing games for too long, easily giving harsh nicknames like an illegitimate friend because the friend goes AFK, easy to make fun of, speak harshly and threaten, whereas for informants who were not affected by the use of mobile legend games, they often ranked in the top 10 in class and never forgot their school assignments.

Keywords: Mobile Legend Game, Aggressive Behavior, Students, Teens

LEMBAR PENGESAHAN

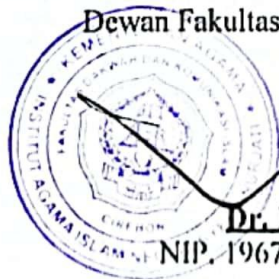
Skripsi berjudul “Analisis Dampak *Game Mobile Legend* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon” oleh Riska Ade Amelia, NIM 1808306096, telah dimunaqosahkan pada hari Kamis tanggal 27 Oktober 2022 di hadapan dewan penguji dan dinyatakan LULUS. Skripsi ini telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos) pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Panitia Munaqosah	Tanggal	Tanda Tangan
Ketua Jurusan Drs. H. Muzaki, M.Ag NIP. 19660720 199903 1 001	9-11-2022	
Sekretaris Jurusan Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I NIP. 19830705 201101 1 014	9-11-2022	
Penguji I Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I NIP. 19830705 201101 1 014	9-11-2022	
Penguji II Naeila Rifatil Muna M.Pd.I.,M.Psi NIP. 19800623 200912 2 004	9-11-2022	
Pembimbing I Anisul Fuad, M.Si NIP. 19710506 200604 1 001	9-11-2022	
Pembimbing II Bambang Setiawan, M.Pd NIP. 19890706 201801 1 002	9-11-2022	

Cirebon, 15 November 2022

Mengetahui

Dewan Fakultas Dakwah dan Komunikasi




Dr. Hujum, M.Ag

NIP. 19670721 200312 1 002

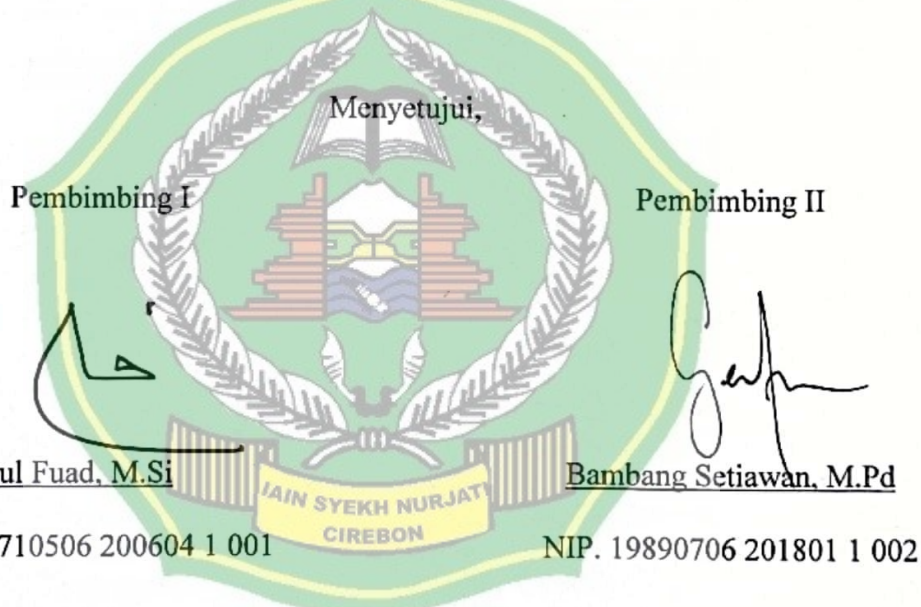
LEMBAR PERSETUJUAN

**ANALISIS DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU
AGRESIF SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 16 KOTA CIREBON**

Disusun Oleh:

RISKA ADE AMELIA

NIM. 1808306096



Mengetahui,

Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam

Drs. H. Muzaki, M.Ag.
NIP. 19660720 199903 1 001

NOTA DINAS

Kepada

Yth. Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Islam

IAIN Syekh Nurjati Cirebon

Di Cirebon

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melaksanakan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan skripsi berikut ini:

Nama : RISK A ADE AMELIA

NIM : 1808306096

Judul : ANALISIS DAMPAK *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 16 KOTA CIREBON

Kami bersepakat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan pada Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi IAIN Syekh Nurjati Cirebon untuk di Munaqosyahkan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Cirebon, Oktober 2022

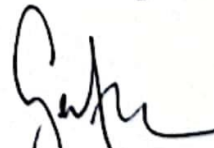
Pembimbing 1



Anisul Fuad, M.Si

NIP. 19710506 200604 1 001

Pembimbing 2



Bambang Setiawan, M.Pd

NIP. 19890706 201801 1 002

PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI

Bismillahirrohmanirrohiim

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RISK ADE AMELIA

NIM : 1808306096

Judul : *ANALISIS DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU AGRESIF SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 16 KOTA CIREBON*

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi merupakan hasil karya penulis yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana (S-1) di IAIN Syekh Nurjati Cirebon
2. Semua sumber yang penulis gunakan dalam skripsi ini telah dicantumkan sesuai ketentuan atau pedoman karya tulis.
3. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini sebagian maupun seluruh isinya merupakan karya plagiat, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Insitut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon.

Cirebon, 20 Oktober 2022



Riska Ade Amelia

NIM. 1808306096

RIWAYAT HIDUP



Nama : Riska Ade Amelia

TTL : Brebes, 13 Mei 2000

Jenis Kelamin : Perempuan

Nama Ayah : Sudarno Nur Budiono

Nama Ibu : Sriatmi

Agama : Islam

Alamat : Desa Rancawuluh RT/RW
03/05 Kecamatan Bulakamba
Kabupaten Brebes

Pendidikan formal yang pernah ditempuh :

1. Pendidikan Taman Kanak-kanak di TK Pertiwi Desa Rancawuluh Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes. Lulus tahun 2006.
2. Pendidikan Sekolah Dasar di SDN Rancawuluh 1, Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes. Lulus tahun 2012.
3. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama di MTs Al-Hikmah Desa Cipelem Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes. Lulus tahun 2015.
4. Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Bulakamba, Kecamatan Kecamatan Bulakamba Kabupaten Brebes. Lulus tahun 2018.
5. Melanjutkan kuliah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam dengan mengambil Jurusan Bimbingan Konseling Islam (BKI). Lulus pada tahun 2022.

MOTTO

“Hidup adalah hal yang perlu dipertaruhkan karena di setiap pengorbanan, suka, duka dan cinta akan selalu mendewasakan diri untuk lebih kuat dan membuat kita lebih dewasa”



PERSEMBAHAN

Penulis menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang membantu dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, dengan memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua Abah Sudarno Nur Budiono dan Mama Sriatmi yang selalu memberikan do'a, nasihat yang membangun serta dukungannya baik moril maupun materiil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kakak tersayang Sylvia Yuliana dan Kakak Ipar M. Ali Rosyidin yang senantiasa memberikan *support* dan dukungan baik baik moril maupun materiil.
3. Keponakan tersayang Hezarfen Husain El-Marsy yang selalu memberikan senyuman terbaik.
4. Adik tersayang M. Rama Aji Sanjaya yang telah memberikan do'a dan dukungan.
5. Arifudin Hamzah sebagai *supportsystem* yang selama ini sabar, selalu menjadi pendengar dan selalu memberikan nasihat kepadaku agar aku menjadi pribadi yang lebih baik
6. Sri Maulidah Nanda Lestari, mimi nanda, mama nanda yang memberikan cinta dan persinggahan selama penyusunan skripsi.
7. Sopiyaatul Parida dan sekeluarga yang telah memberikan tempat tinggal dan persinggahan yang hangat selama PPL dan KKN.
8. Putri Faradiba, Laelatul Fadhillah, Bubung Mahbubillah, Suhada, Putri Rizkita dan Diffa N' Aulia sahabat terbaikku selama perkuliahan
9. Sahabat terdekatku Ninda Rifani dan Ainun Nihayah.
10. Dosen pembimbingku Bapak Anisul Fuad, M.Si dan Bapak Bambang Setiawan, M.Pd yang telah membimbing sampai terselesaikannya skripsi ini.
11. Teman-teman BKI Cumlaude yang tidak bisa disebut kan satu-persatu
12. Untuk semua keluarga besar Bani Mawardi, sahabat-sahabatku, dan teman-temankku yang menjadikan hidupku menjadi lebih berwarna.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Alhamdulillah segala puji kehadirat Allah SWT Tuhan Semesta alam yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada seluruh makhluk-Nya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik, tak lupa sholawat dan salam kita panjatkan kepada junjungan Nabi besar kita Rasulullah Muhammad SAW yang akan memberikan syafa'atnya pada umat di Yaumul Akhir. Berkat qudrat dan iradat Allah SWT akhirnya saya dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Analisis Dampak *Game Mobile Legend* terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bantuan, dorongan, bimbingan dan arahan kepada penulis.

Ucapan terima kasih tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon
Dr. H. Sumanta, M.Ag
2. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon, Dr. Hajam, M.Ag.
3. Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon Drs. H. Muzaki, M.Ag.
4. Sekertaris Jurusan Bimbingan dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon Dr. Jaja Suteja, M.Pd.I.
5. Dosen Pembimbing Akademik Anisul Fuad, M.Si. dan Bambang Setiawan M.Pd.
6. Dosen-dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam, khususnya dosen jurusan Bimbingan dan Konseling Islam yang tidak bisa disebut satu-persatu.
7. Staf jurusan Bimbingan dan Konseling Islam dan seluruh Staf Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam IAIN Syekh Nurjati Cirebon.

Peneliti hanya dapat memohon kepada Allah SWT, semoga limpahan rahmat dan hidayat-Nya terlimpahkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Apabila dalam penyusunan skripsi ini banyak kekurangan, peneliti mohon maaf yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Cirebon, 20 Oktober 2022



RISKA ADE AMELIA
NIM. 1808306096

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
PERNYATAAN OTENTITAS SKRIPSI	iii
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR GRAFIK	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Kegunaan Penelitian.....	6
E. Penelitian Terdahulu.....	7
F. Kerangka Teori/ Kerangka Pikiran.....	10
1. <i>MobileLegend</i>	10
2. Perilaku Agresif pada Remaja.....	11
3. Dampak Bermain <i>Mobile Legend</i>	14
G. Metode Penelitian.....	16
H. Sistematika Penelitian.....	25
BAB II	27
LANDASAN TEORI.....	27
A. Game Mobile Legend.....	27
1. Pengertian <i>Game Mobile Legend</i>	27
2. Dampak Bermain <i>Mobile Legend</i>	32
B. Remaja	34
1. Pengertian Remaja	34
2. Perkembangan Remaja	35
C. Perilaku Agresif	38

1.	Pengertian Perilaku Agresif	38
2.	Bentuk-bentuk Perilaku Agresif	40
3.	Faktor Pendorong Perilaku Agresif	43
BAB III.....		47
PROFIL LEMBAGA		47
A.	Kondisi SMP Negeri 16 Cirebon	47
B.	Lokasi SMP Negeri 16 Kota Cirebon.....	49
C.	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	50
D.	Kinerja Sekolah.....	52
E.	Kondisi Pendidik dan Tenaga Kependidikan	53
F.	Standar Kompetensi	56
BAB IV		63
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
A.	Profil Informan	63
B.	Gambaran Penggunaan <i>Game Mobile Legend</i> pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.....	63
C.	Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon yang menggunakan <i>Game Mobile Legend</i>	75
D.	Analisis dampak dari Penggunaan <i>Mobile Legend</i> terhadap Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 16 Kota Cirebon.....	81
BAB V.....		88
PENUTUP.....		88
A.	Kesimpulan.....	88
B.	Saran-saran	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Informan Penelitian.....	17
Tabel 1.2 Informan Pendukung.....	18
Tabel 1.3 Pedoman Wawancara Informan Penelitian.....	20
Tabel 1.4 Pedoman Wawancara Informan Pendukung.....	22
Tabel 1.5 Pedoman Observasi.....	23
Tabel 3.1 Kondisi Pendidik dan Tenaga Kependidikan per Oktober 2021.....	54
Tabel 3.2 Pencapaian nilai SNP tahun 2020.....	55
Tabel 4.1 Profil Informan.....	63
Tabel 4.2 Gambaran Penggunaan <i>Game Mobile Legend</i> Kelas VIII A.....	71
Tabel 4.3 Gambaran Perilaku Agresif Informan Kelas VIII A.....	81



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 SMP Negeri 16 Cirebon via Google Maps48
Gambar 3.1 Halaman dalam SMP Negeri 16 Cirebon,Sejuk di Taman Sehati..... 48



DAFTAR GRAFIK

Grafik 3.1 Pencapaian Kinerja Sekolah Berdasarkan Raport Mutu 2017-2019... 53
Grafik 3.2 Capaian Kinerja Sekolah Tahun 2020 55

