

**PENGARUH PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP
CIVIC DISPOSITION KOMUNITAS ESI
DI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

(Skripsi)

Oleh:

Anggara Saputra

NPM 1953032006



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGARUH PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP *CIVIC DISPOSITION* KOMUNITAS ESI DI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR

Oleh

Anggara Saputra

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini yakni anggota komunitas Esi Kabupaten Lampung Timur. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 55 responden. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan uji regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS versi 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan *mobile legends* berpengaruh terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur dengan presentase sebesar 34,7% dan indikator variabel X yaitu: *compulsion* (kompulsif/dorongan), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), kemudian dalam indikator Y yaitu: *respect* (saling menghormati), *responsibility* (tanggung jawab), dan *self discipline* (disiplin diri). Permainan Mobile Legends memberikan pengaruh positif terhadap *civic disposition* komunitas ESI Lampung Timur karena mendorong semangat kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, dan partisipasi aktif dalam kegiatan sosial-komunitas, sekaligus memperkuat rasa kebersamaan dan identitas kolektif di kalangan generasi muda. Melalui permainan Mobile Legends, anggota komunitas ESI Lampung Timur belajar mengembangkan kepemimpinan, komunikasi yang efektif, serta sikap saling menghargai dalam tim, yang menjadi fondasi penting dalam membentuk *civic disposition* yang kuat.

Kata kunci: game online, mobile legends, civic disposition, komunitas, masyarakat

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF MOBILE LEGENDS GAME ON CIVIC DISPOSITION ESI COMMUNITY IN EAST LAMPUNG DISTRICT

By

Anggara Saputra

The purpose of this study was to analyze the influence of the mobile legends game on civic disposition in the Esi community East Lampung Regency. The research method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. The subjects of this study were members of the Esi community in East Lampung Regency. The sample in this study amounted to 55 respondents. The data analysis technique in this study used a simple linear regression test with the help of SPSS version 25. The results showed that the mobile legends game influenced civic disposition in the Esi community in East Lampung Regency with a percentage of 34.7% and the X variable indicators were: compulsion (compulsive/drive), withdrawal (withdrawal), tolerance (tolerance), then in the Y indicator, namely: respect (mutual respect), responsibility (responsibility), and self-discipline (self-discipline). The Mobile Legends game has a positive influence on the civic disposition of the ESI community in East Lampung because it encourages a spirit of cooperation, sportsmanship, responsibility, and active participation in social-community activities, while strengthening a sense of togetherness and collective identity among the younger generation. Through the Mobile Legends game, members of the ESI East Lampung community learn to develop leadership, effective communication, and mutual respect within the team, which are important foundations in forming a strong civic disposition.

Keywords: *online games, mobile legends, civic disposition, community, society*

**PENGARUH PERMAINAN *MOBILE LEGENDS* TERHADAP
CIVIC DISPOSITION KOMUNITAS ESI
DI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

**Oleh
Anggara Saputra**

**Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi PPKn**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

Judul Skripsi : **PENGARUH PERMAINAN *MOBILE LEGENDS*
TERHADAP *CIVIC DISPOSITION* KOMUNITAS
ESI DI KABUPATEN LAMPUNG TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Anggara Saputra**

NPM : **1953032006**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

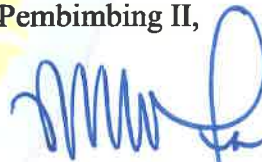
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.
NIP 19791117 200501 1 002

Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19921112 201903 2 026

2. Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan
Ilmu Pengetahuan Sosial

Koordinator Program Studi
Pendidikan PPKn



Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.
NIP 19741108 200501 1 003

Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.
NIP 19870602 200812 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



Sekretaris : **Ana Mentari, S.Pd., M.Pd.**



Penguji
Bukan Pembimbing : **Dr. Yunisca Nurmalisa, M.Pd.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd.
NIP 19870504 201404 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 11 Agustus 2025

SURAT PERNYATAAN

Sebagai civitas akademik Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anggara Saputra
NPM : 1953041045
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Mobile Legends Terhadap Civic Disposition* Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur
Program Studi : Pendidikan PPKn
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ilmiah ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan, dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik,
2. dalam karya tulis ini terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka,
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya tulis ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karena itu Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku, dan
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 26 Agustus 2025



Anggara Saputra
NPM 1953041045

RIWAYAT HIDUP



Anggara Saputra merupakan Nama penulis. Penulis dilahirkan di Lampung Timur pada tanggal 11 Desember 2001. Anak keempat buah cinta kasih dari pasangan Bapak Dr. Haris Sarjono, M.M. dan Ibu Dra. Rusmini, M.Pd.. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari Taman Kanak-kanak di TK Al-Islam Sribhawono yang diselesaikan pada tahun 2007.

Pendidikan Sekolah Dasar SD Negeri 3 Bandar Agung (lulus pada tahun 2013), melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 1 Bandar Sribhawono (lulus pada tahun 2016) dan melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono (lulus pada tahun 2019). Pada tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Bandar Lampung dan tercatat sebagai mahasiswa Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur Mandiri.

Penulis semasa kuliah pernah mengikuti organisasi tingkat program studi yakni FORDIKA (forum Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) 2019-2021, kemudian mengikuti organisasi tingkat Jurusan yakni Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS 2019-2020.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta Tahun 2022, melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Toba Kec. Sekampung Udik Kab. Lampung Timur dan penulis melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMP Muhammadiyah 3 Sekampung Udik.

MOTTO

“Tidak masalah seberapa lambat kau berjalan asalkan kau tidak berhenti”

(Confucius)

“Kamu tidak bisa kembali dan mengubah awal, tetapi kamu bisa mulai dimana kamu berada dan mengubah akhirnya”

(C.S. Lewis)

“Kewajiban seorang petarung, adalah membawa kemenangan”

(Tigreal)

PERSEMBAHAN

Dengan mengharap ridho dan berkah dari Allah SWT, penulis mengucapkan puji dan syukur atas rahmat dan karunia yang telah Allah SWT limpahkan sehingga penulis dapat mempersembahkan karya ini sebagai tanda bakti dan cinta

“Kedua orang tuaku, Bapak Dr. Haris Sarjono, M.M. dan Ibu Dra. Rusmini, M.Pd. yang aku sayangi dan aku cintai. Yang selalu menjadi alasan terbesarku untuk berjuang, yang selalu menyayangi tanpa tapi, mendoakan dengan setulus hati, yang selalu memberikan motivasi dan dukungan. Terima kasih telah merawatku dan menjaga ku dengan penuh kasih sayang dan cinta yang tulus. Aku memohon maaf karna aku belum bisa menjadi seseorang yang hebat, tetapi aku selalu berusaha untuk membuat kalian tersenyum bangga melihatku dan tak lupa pula aku selalu berdoa agar Ibu dan Bapak sehat selalu, diberi umur yang panjang. Bapak dan Ibu toga dan gelar dibelakang namaku tidak akan ada jika tanpa jeri payah kalian.”

Serta

“Almamaterku Tercinta Universitas Lampung”

SANWACANA

Puji syukur Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Pengaruh Permainan *Mobile Legends Terhadap Civic Disposition* Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur**”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana Pendidikan di universitas lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari hambatan yang datang baik dari luar maupun dari dalam diri penulis. Berkat bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dari berbagai pihak sehingga segala kesulitan dapat terlewati dengan baik, dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Riswandi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerja Sama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Ibu Dr. Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Dosen Pembahas 1 Penulis yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan dan saran serta kritik untuk perbaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I, terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, dan nasehatnya selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi serta memberikan kekuatan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
7. Ibu Ana Mentari, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II terima kasih atas bimbingan, dukungan, semangat, ilmu, waktu, tenaga, arahan, dan nasehatnya selama ini untuk terus semangat menggapai mimpi-mimpi serta memberikan kekuatan dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.
8. Bapak Rohman, S.Pd., M.Pd., selaku pembahas II terima kasih atas saran dan masukannya selama ini.
9. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan, saran, motivasi, serta segala bantuan yang diberikan.
10. Staf Program Studi PPKn Universitas Lampung yang telah membantu penulis selama mengadakan penelitian.
11. Ketua umum Komunitas Esi Lampung Timur dan teman-teman anggota komunitas sekalian, terima kasih telah mengizinkan penulis meneliti dilokasi serta membantu penulis dalam melaksanakan penelitian skripsi ini.
12. Terima kasih untuk Ibuku, Ibu Dra. Rusmini, M.Pd. yang cantik dan baik. Terima kasih memberikan kasih sayang yang tulus, terima kasih untuk setiap pengorbanan yang ibu berikan untukku, terima kasih untuk semua dukungan ibu selama ini. Semoga Allah selalu menjauhkan ibu dari segala macam bentuk bahaya, semoga Allah selalu memberi ibu kesehatan, semoga ibu selalu dapat selalu bersamaku dan keluarga kita.
13. Terima kasih untuk Bapak Paling hebat dan sabar sedunia, Bapak Dr. Haris Sarjono, M.M. Terima kasih untuk segala usaha yang bapak usahakan agar selalu dapat bahagia. Terima kasih karena telah menyayangiku, merawatku. Semoga Allah selalu menjauhkan bapak dari segala macam bentuk bahaya, semoga Allah

selalu memberi bapak kesehatan dan semoga bapak selalu dapat bersamaku dan keluarga kita.

14. Untuk istriku tercinta Rizki Febrianti dan anaku tersayang Abyan Alkeenan Ramadhan. Terima kasih atas semua dukungan. Terima kasih sudah menemaniku dan selalu menjadi tempat ternyaman, semoga sehat selalu agar kita selalu bersama-sama dalam membina keluarga kita.
15. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan Skripsi (Bayu dan Alpha) Atas segala motivasi, dukungan, dan usaha kalian dalam menyelesaikan skripsi ini dan selalu ada untukku selama merantau disini.
16. Keluarga PPKn Angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah menemani penulis dalam keadaan suka maupun duka. Semoga apa yang kita cari selama ini bermanfaat dan mendapatkan ridho Allah SWT.
17. Kelompok KKN Desa Toba (Rizki, Bagus, Umi, Miati, Ridho) terima kasih sudah memberikan warna di dalam kisah hidup penulis. Semoga segala bentuk perjalanan hidup kita senantiasa diberkahi Allah SWT.
18. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulisan ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan penyajiannya. Penulis berharap semoga dengan kesederhanaan nya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 2025
Penulis

Anggara Saputra
NPM. 1953032006

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengaruh Permainan *Mobile Legends* Terhadap *Civic Disposition* Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur” yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah SWT selalu memberkahi langkah kita dan memberikan kesuksesan dimasa mendatang serta semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, 2025
Penulis,

Anggara Saputra
NPM. 1953032006

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
COVER JUDUL	iv
RIWAYAT HIDUP.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
SANWACANA.....	viii
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah	9
1.4 Rumusan Masalah.....	9
1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	9
A. Tujuan Penelitian.....	9
B. Kegunaan Penelitian.....	10
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
A. Ruang Lingkup Ilmu	10
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian	11
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	11
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian	11
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian.....	11

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori.....	12
A. Tinjauan Umum <i>Civic Disposition</i>	12
1. Pengertian <i>Civic Disposition</i>	12
2. Karakteristik <i>Civic Disposition</i>	15
3. Faktor Yang Memengaruhi <i>Civic Disposition</i>	19
4. Tujuan Membentuk <i>Civic Disposition</i>	22

B. Tinjauan Umum Permainan <i>Mobile Legends</i>	23
1. Pengertian Permainan.....	23
2. Deskripsi <i>Mobile Legends</i>	25
3. Fitur <i>Mobile Legends</i>	27
4. Aturan Permainan <i>Mobile Legends</i>	27
5. Dampak Bermain <i>Mobile Legends</i>	27
6. Aspek-Aspek <i>Mobile Legends</i>	29
2.2 Penelitian yang Relevan.....	31
2.3 Kerangka Pikir	33
2.4 Hipotesis	34

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	35
A. Populasi.....	35
B. Sampel	36
3.3 Variabel Penelitian	37
A. Variabel Bebas	37
B. Variabel Terikat.....	37
3.4 Definisi Konseptual dan Operasional	37
A. Definisi Konseptual	37
B. Definisi Operasional	38
3.5 Rencana Pengukuran Variabel	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	40
A. Teknik Pokok	40
B. Teknik Pendukung	41
3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas	42
A. Uji Validitas	42
B. Uji Reliabilitas	43
3.8 Teknik Analisis Data	44
A. Analisis Distribusi Frekuensi.....	44
B. Uji Prasyarat Analisis.....	45
1. Uji Normalitas	46
2. Uji Linearitas	46
C. Analisis Data.....	47
1. Uji Hipotesis	47
2. Uji Regresi Linier Sederhana.....	47
3. Uji Koefisien Determinasi	48

IV. PEMBAHASAN

4.1 Langkah-Langkah Penelitian	50
A. Persiapan Pengajuan Judul.....	50
B. Penelitian Pendahuluan.....	50
C. Pengajuan Rancangan Penelitian	51
D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data	51
E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian	52

4.2 Gambaran Umum dan Lokasi Penelitian	56
A. Sejarah Komunitas Esi Kabupaten Lampung Timur	56
B. Kondisi Demografis	58
C. Kegiatan dan Program.....	58
4.3 Deskripsi Data Penelitian.....	59
A. Pengumpulan Data	59
B. Penyajian Data	60
4.4 Analisis Data Permainan <i>Mobile Legends</i> (X) dan <i>Civic</i> <i>Disposition</i> (Y).....	75
A. Uji Prasyarat.....	75
1. Uji Normalitas.....	75
2. Uji Linearitas	77
B. Uji Hipotesis	78
1. Uji Regresi Linier Sederhana.....	78
2. Koefisien Determinasi	79
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	80

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Indeks Koefisien Reliabilitas	43
3.2 Tabel Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi.....	49
4.1 Hasil Uji Coba Angket (Variabel X)	53
4.2 Hasil Uji Coba Angket (Variabel Y)	54
4.3 Uji Reliabilitas (Variabel X).....	55
4.4 Uji Reliabilitas (Variabel Y).....	56
4.5 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Compulsion</i> (Kompulsif/Dorongan)	61
4.6 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Withdrawal</i> (Pengarikan Diri).....	63
4.7 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Tolerance</i> (Toleransi)	65
4.8 Distribusi Frekuensi Data Permainan <i>Mobile Legends</i> (X)	67
4.9 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Respect</i> (Saling Menghormati)	69
4.10 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Responsibility</i> (Tanggung Jawab)	71
4.11 Distribusi Frekuensi Indikator <i>Self Discipline</i> (Disiplin Diri)	73
4.12 Distribusi Frekuensi Data <i>Civic Disposition</i> (Y)	75
4.13 Hasil Uji Normalitas	76
4.14 Hasil Uji Linearitas	77
4.15 Hasil Uji Regresi Linier Sederhana.....	78
4.16 Hasil Perhitungan R Kuadrat	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Pikir Penelitian	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penelitian

Lampiran 2 Tabulasi Data Validitas dan Reliabilitas

Lampiran 3 Hasil Uji Angket Kepada 55 Responden

Lampiran 4 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel X

Lampiran 5 Tabel Distribusi Frekuensi Variabel Y

Lampiran 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Penelitian dan Pedoman Wawancara

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) merupakan sifat yang harus dimiliki setiap warga negara untuk mendukung efektivitas partisipasi politik, berfungsinya sistem politik yang sehat, berkembangnya martabat dan harga diri dan kepentingan umum. Branson (1999) menegaskan bahwa *civic disposition* mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional. Watak-watak warganegara sebagaimana kecakapan warganegara, berkembang secara perlahan sebagai akibat dari apa yang telah dipelajari dan dialami oleh seseorang di rumah, sekolah, komunitas, dan organisasi-organisasi *civic society*. Karakter privat seperti tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu adalah wajib. Karakter publik juga sangat penting. Kepedulian sebagai warganegara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis, kemauan untuk mendengar, serta negosiasi dan berkompromi merupakan karakter yang sangat diperlukan agar demokrasi berjalan dengan sukses.

Menurut Raharja dkk (2017) *Civic disposition* atau Watak Kewarganegaraan adalah mengisyaratkan pada karakter publik maupun privat yang penting pada pemeliharaan pengembangan demokrasi dan konstitusi, Watak-watak Kewarganegaraan berkembang secara perlahan dari pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dari lingkungan sekolah, komunitas dan organisasi-organisasi *civil society*. Menurut Malatuny (2017) *Civic Disposition* merupakan salah satu

ranah yang sangat penting dalam pembentukan keberhasilan warga negara dalam belajar, menurutnya *civic disposition* merupakan salah satu komponen pendidikan kewarganegaraan yang diterjemahkan sebagai watak, sikap atau karakter kewarganegaraan dan komitmen yang diperlukan untuk memelihara serta memajukan kewarganegaraan maupun pemerintahan.

Civic disposition dapat diamati dalam perilaku seseorang apakah telah menunjukkan sikap yang membangun persatuan di dalam bangsa atau sebaliknya yaitu sikap yang ditunjukkan setiap hari merupakan perilaku yang dinilai membawa dampak negatif terhadap negara Indonesia baik secara langsung maupun dalam dunia digital. *Civic disposition* dapat berupa kesopanan, rasa tanggung jawab dan toleransi. *Civic disposition* merupakan watak atau karakter dan komitmen yang diperlukan dalam memelihara dan memajukan kewarganegaraan dan pemerintah, watak-watak kewarganegaraan tersebut berkembang dari pengalaman-pengalaman yang dialami seseorang dari lingkungan sekolah, komunitas serta organisasi-organisasi lainnya. Watak kewarganegaraan (*civic disposition*) merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk saling menghargai, toleransi dan menjunjung tinggi nilai-nilai yang ada dalam masyarakat. *Civic disposition* dapat terlihat dalam kehidupan sehari-hari sebagai warga negara yang baik dengan menunjukkan karakter positif yang mampu menjunjung tinggi nilai-nilai dalam masyarakat seperti kesopanan, tanggung jawab, toleransi, disiplin dan lain-lain. Sikap-sikap kewarganegaraan di atas merupakan sikap yang harus dimiliki oleh setiap individu agar menjadi warga negara yang baik.

Membangun watak warga negara (*civic disposition*) merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga eksistensi suatu bangsa atau negara melalui lembaga pendidikan. Sehingga, tidak mengherankan jika di awal kemerdekaan, Presiden Soekarno telah menekankan prinsip berdaulat politik, berdiri di kaki sendiri (berdikari) dalam ekonomi, dan kepribadian dalam kebudayaan. Akan tetapi

hingga saat ini karakter warga negara belum menunjukkan karakter yang baik, seperti banyaknya perilaku warganegara yang menyimpang dari nilai-nilai moral dan norma yang sesuai dengan kepribadian bangsa ini.

Branson (1999) dalam Mentari, dkk (2019) mengatakan bahwa perilaku kewargaan merupakan karakteristik atau karakteristik publik dan privat yang sangat penting dalam mendukung dan mempertahankan demokrasi. *Civic disposition* berupa disiplin yang merupakan karakter yang menunjukkan ketaatan terhadap nilai moral yang ada dalam masyarakat. Sebagai warga negara yang baik maka segala sesuatu yang ada di dalam masyarakat misalnya adat, budaya, bahasa dan lain-lain harus ditaati dengan baik. Secara luasnya, dalam Negara sikap disiplin tersebut dapat tercermin melalui ketaatan dalam mematuhi hukum yang ada seperti membayar pajak tepat pada waktunya, taat pada peraturan lalu lintas, dan lain-lain.

Quigley (dalam Waty: 2019) mengkategorikan kriteria watak kewarganegaraan (*civic disposition*) yakni kesopanan, tanggung jawab, disiplin, berpikir kritis dan kontrol diri. Kesopanan mencerminkan sikap saling menghormati dan musyawarah dalam kehidupan sehari-hari. Tanggung jawab yang dimaksud yaitu segala perbuatan yang masyarakat lakukan dapat dipertanggung jawabkan oleh diri mereka sendiri. Disiplin diri, yaitu masyarakat dapat berperilaku patuh dan taat dengan peraturan yang ada di lingkungan kehidupannya berpikir untuk kepentingan umum atau bersama, yakni dimana masyarakat tidak berperilaku egois sehingga mereka dapat memahami dan membagi antara seberapa besar kepentingan pribadi dan seberapa besar untuk kepentingan bersama.

Berdasarkan uraian di atas bahwa *civic disposition* mencakup sikap positif terhadap partisipasi dalam kegiatan sosial, rasa tanggung jawab, dan kesadaran terhadap isu-isu masyarakat. Dalam komunitas *game*, terutama di platform seperti permainan *mobile legends*, interaksi antar pemain dapat menciptakan

ruang bagi pengembangan nilai-nilai ini. Melalui kerjasama dalam permainan, komunikasi, dan kompetisi, pemain dapat belajar tentang pentingnya sportivitas, toleransi, dan kejujuran. Namun, di sisi lain, permainan ini juga berpotensi memunculkan perilaku negatif, seperti *toxic behavior*, yang dapat merusak interaksi sosial dan menghambat perkembangan *civic disposition* yang sehat.

Game online adalah permainan yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering. *Game online* merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan dan harus melalui jaringan komunikasi *online* baik itu LAN maupun internet (Santoso & Purnomo Atawuwur dkk, 2021). Hal ini sejalan dengan pendapat Jenab & Hudaya (2015) yang menyatakan bahwa game online adalah permainan yang bersifat dunia maya yang biasanya dimainkan dengan menggunakan hp, laptop, computer serta tab dimana permainan ini dapat dimainkan jika dihubungkan dengan jaringan internet sehingga *user* dari tempat yang berbeda juga dapat bermain bersama dalam satu waktu dengan permainan yang sama pula.

Game online memiliki beberapa genre yang seperti perang, petualangan, olahraga, puzzle, dan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*). Dari berbagai macam tersebut, game dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini. Game yang akan dimainkan oleh dua orang atau lebih sekaligus pada saat yang sama dan akan bertarung untuk memperebutkan kemenangan. Salah satu game bergenre MOBA adalah *Game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) yaitu sebuah game online gratis yang terinspirasi dari *League of Legends*. *Game* asal China ini dibuat pada tanggal 14 Mei 2016 dan resmi merilis *Mobile Legend* ke pasar android pada 14 Juli 2016 dan 9 November 2016 untuk pasar iOS. Empat tahun pasca kelahiran MLBB, kini game besutan Moonton ini berhasil menjadi

salah satu game terpopuler di ASEAN. *Game* ini berstrategi mempertarungkan 5 orang vs 5 orang yang memiliki tujuan yang sama yaitu menghancurkan tower musuh. *Game Mobile Legend* sebenarnya baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerjasama dengan tim

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) telah meraih popularitas yang luar biasa sejak diluncurkan. Dikenal sebagai permainan yang mudah diakses dengan mekanisme permainan yang sederhana, MLBB menarik pemain dari berbagai kalangan, terutama generasi muda. Tingginya jumlah unduhan dan pemain aktif menjadikannya salah satu permainan mobile terpopuler di Indonesia. MLBB tidak hanya tentang bermain ia menciptakan interaksi sosial yang kuat antar pemain. Fitur seperti mode permainan tim dan *chat in-game* memungkinkan pemain untuk berkolaborasi, berkomunikasi, dan menjalin persahabatan. Hal ini membentuk komunitas yang solid, di mana pemain dapat saling mendukung dan berbagi pengalaman. Keberadaan turnamen lokal dan internasional juga berkontribusi pada pertumbuhan komunitas. Banyak pemain yang berlomba-lomba untuk mengikuti kompetisi, yang tidak hanya memberikan kesempatan untuk memenangkan hadiah, tetapi juga meningkatkan status dan reputasi dalam komunitas. Turnamen ini sering disiarkan secara langsung, menarik perhatian lebih banyak pemain dan penonton.

Platform media sosial dan *streaming*, seperti *YouTube* dan *Facebook*, berperan besar dalam memperluas komunitas MLBB. Konten kreator dan *streamer* sering membagikan tutorial, tips, dan *gameplay*, menarik lebih banyak orang untuk bergabung dan bermain. Interaksi di media sosial juga memperkuat rasa kebersamaan di antara pemain. Pengembang MLBB, Moonton, secara aktif melakukan pembaruan dan perbaikan pada permainan, serta merespons masukan dari komunitas. Ini menunjukkan komitmen mereka untuk menjaga

permainan tetap menarik dan relevan, sehingga pemain merasa dihargai dan termotivasi untuk terus bermain. MLBB menawarkan lingkungan yang relatif inklusif bagi pemain dari berbagai latar belakang. Baik pemula maupun pemain berpengalaman dapat menemukan tempat di komunitas ini. Ketersediaan berbagai karakter dan strategi dalam permainan memungkinkan setiap orang untuk menemukan gaya bermain yang sesuai.

Maraknya komunitas *game online Mobile Legends* dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari popularitas permainan itu sendiri, aspek sosial, dukungan kompetisi, hingga peran media sosial dan pengembang. Komunitas ini tidak hanya menjadi tempat bagi para pemain untuk bersenang-senang, tetapi juga sebagai ruang untuk belajar, berinteraksi, dan berkembang bersama. Fenomena ini menunjukkan betapa permainan modern dapat membentuk komunitas yang solid dan beragam, berkontribusi pada dinamika sosial di era digital. Meskipun *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) memiliki banyak dampak positif, terdapat juga sejumlah dampak negatif yang dapat mempengaruhi *civic disposition* dalam komunitas *game* yaitu *toxic behavior*, kecanduan dan pengabaian tanggung jawab, isolasi sosial, kekerasan dan konflik, stereotip negatif, dampak pada kesehatan mental.

Peneliti melakukan penelitian pendahuluan terhadap komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur pada tanggal 02 April 2024 dengan mengajukan beberapa pertanyaan wawancara kepada beberapa responden yaitu anggota komunitas. Pada wawancara ini peneliti menemukan beberapa fenomena terkait permainan *mobile legends* dimana *game mobile legends* tidak hanya menimbulkan dampak positif melainkan juga menimbulkan dampak negatif. Seperti halnya *toxic behavior* dimana para anggota komunitas saling menghina, memaki, atau merendahkan pemain lain, sering terjadi dalam permainan. Sikap ini tidak hanya merusak pengalaman bermain, tetapi juga dapat menciptakan

lingkungan yang tidak sehat, mengurangi rasa saling menghormati di antara pemain. Selanjutnya kecanduan dan pengabaian tanggung jawab dimana para anggota komunitas yang terjebak dalam permainan mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, seperti studi, pekerjaan, atau hubungan sosial di dunia nyata, yang dapat mengurangi keterlibatan mereka dalam masyarakat. Kemudian isolasi sosial meskipun permainan ini dapat menghubungkan orang, ada kalanya pemain menghabiskan waktu terlalu banyak bermain sendirian. Ini dapat menyebabkan isolasi sosial, di mana pemain lebih memilih berinteraksi dalam dunia virtual daripada membangun hubungan dalam kehidupan nyata.

Dampak negatif selanjutnya yaitu stereotip negatif dimana beberapa anggota komunitas dapat terjebak dalam stereotip negatif terkait *gamer*, seperti anggapan bahwa mereka kurang sosial atau terlalu kompetitif. Ini dapat menghambat perkembangan *civic disposition* yang positif dan mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap komunitas *game*. Dampak yang selanjutnya yaitu kekerasan dan konflik dimana persaingan dalam permainan bisa memicu emosi yang kuat, dan terkadang konflik antar pemain dapat terjadi. Hal ini dapat memperburuk perilaku agresif di luar permainan dan menciptakan ketegangan dalam komunitas. Kemudian kekerasan pada kesehatan mental dimana para anggota komunitas memiliki ketidakpuasan terhadap kinerja dalam permainan atau tekanan untuk selalu menang dapat menyebabkan stres dan masalah kesehatan mental lainnya. Ini dapat mengurangi rasa percaya diri pemain dan mengganggu kesejahteraan emosional mereka.

Berdasarkan permasalahan di atas, begitu pentingnya watak kewarganegaraan bagi setiap individu. Watak kewarganegaraan membawa setiap individu untuk mampu bertindak sebagai pribadi yang memiliki karakter warga negara baik karakter privat seperti tanggung jawab moral, disiplin diri dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu maupun karakter publik

seperti kepedulian sebagai warga negara, kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan kompromi maka dari itu dalam setiap diri anggota komunitas *game* harus mampu menumbuhkan watak kewarganegaraan (*Civic disposition*) dalam kehidupannya sebagai anggota masyarakat dan warga negara. Bermain *Mobile Legends* diperbolehkan tetapi harus diiringi dengan sikap-sikap yang baik.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan bahwa hasil penelitian ini nantinya bisa dibaca oleh semua komunitas *game* sehingga para *gamers* tersebut bisa mengkondisikan atau memperbaiki intensitas bermainnya sehingga walaupun menjadi *gamers* tapi tetap tidak meninggalkan nilai-nilai penting yakni sikap, watak dan karakter kewarganegaraannya. Bagi *gamers* yang memang sudah kecanduan bisa sadar akan penyimpangan yang mereka lakukan terlebih pada sikap kewarganegaraan dan mau mengurangi intensitas bermain *game online* yang tinggi agar sikap kewarganegaraan bisa tetap menjalar dan membudaya dalam diri tiap individu terutama pada Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara mendalam mengenai “Pengaruh Permainan *Game Mobile Legend* pada *Civic Disposition* Pada Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Komunitas Esi belum menunjukkan sikap *positive behavior* seperti menghargai lawan, bersikap adil serta menggunakan bahasa yang sopan.
2. Komunitas Esi belum menunjukkan sikap tanggung jawab dimana para anggota tidak mengabaikan tanggung jawab sehari-hari, seperti studi, pekerjaan, atau hubungan sosial di dunia nyata.

3. Komunitas Esi belum menunjukkan sikap keterlibatan sosial seperti membangun dan memelihara hubungan yang baik dengan teman, keluarga, dan rekan-rekan di dalam maupun di luar permainan.
4. Komunitas Esi belum menunjukkan sikap perdamaian dan harmoni seperti suasana tanpa pertikaian, di mana individu saling menghormati dan berkomunikasi dengan baik, menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman.
5. Komunitas Esi belum menunjukkan sikap stereotip positif guna mengurangi stigma dan meningkatkan solidaritas komunitas.
6. Komunitas Esi belum menunjukkan sikap perhatian terhadap kesehatan mental dengan menetapkan batasan waktu untuk guna mengurangi risiko kecanduan

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka peneliti membatasi masalah pada “Pengaruh Permainan *Mobile Legends* Terhadap *Civic Disposition* Pada Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang ada maka perumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Permainan *Mobile Legends* Terhadap *Civic Disposition* Pada Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur?”

1.5 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

A. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Permainan *Mobile Legends* Terhadap *Civic Disposition* Pada Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur.

B. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini secara teoritis diperuntukkan untuk menambah wawasan dan referensi pembeding bagi penelitian lainnya yang mengkaji penelitian tentang pengaruh *Mobile Legends* terhadap *civic disposition* di kalangan komunitas game tidak hanya penting untuk memahami dinamika sosial dalam konteks permainan, tetapi juga untuk mengembangkan teori, praktik, dan intervensi yang dapat memperkuat sikap kewarganegaraan di era digital.

2. Kegunaan Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk mengetahui tentang pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

b) Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat dijadikan sebagai informasi dan referensi bagi pembaca untuk melakukan penelitian lanjutan terkait pengaruh permainan *game mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

A. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup penelitian ini termasuk ke dalam ruang lingkup Pembelajaran dengan kajian Pendidikan Nilai dan Moral Pancasila, karena mengkaji pengaruh permainan *game mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi.

B. Ruang Lingkup Objek Penelitian

Ruang lingkup objek dalam penelitian ini adalah Pengaruh permainan *game mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah anggota komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekretariat Esi Lampung Timur yang beralamat di Sukadana Ilir, Kecamatan Sukadana, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dimulai sejak dikeluarkannya surat izin penelitian pendahuluan oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada 04 Desember 2023 dengan nomor surat **3081/UN26.13/PN.01.00/2023**. Pelaksanaan penelitian dilakukan sejak dikeluarkannya surat izin penelitian oleh Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung pada tanggal 22 April 2025 dengan Nomor: **3312/UN.26.13/PN.01.00/2025**

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Teori

Deskripsi teori berisi tentang uraian teori yang menjelaskan variabel yang akan diteliti dengan cara mendeskripsikan variabel tersebut melalui pendefinisian dan menguraikan secara lengkap dari berbagai informasi yang aktual sehingga memperkuat penelitian.

A. Tinjauan Umum *Civic Disposition*

1. Pengertian *Civic Disposition*

Branson (1999) mengatakan *civic disposition* merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan (*civic competences*) yang meliputi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*), dan watak atau karakter kewarganegaraan (*civic disposition*) sehingga dapat menumbuhkan karakter warganegara yang baik. Sedangkan Quigley dkk (1991) menyebut *civic disposition* sebagai “...those attitudes and ingrained habits of mind that are conducive to behavior that lead to the healthy functioning and common good of the democratic system” atau apabila diterjemahkan berarti sikap dan kebiasaan berpikir warga negara yang menopang berkembangnya fungsi sosial yang sehat dan jaminan kepentingan umum dari sistem demokrasi.

Civic disposition sesungguhnya merupakan kompetensi yang paling substantif dan esensial dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Watak kewarganegaraan (*civic disposition*)

dipandang sebagai muara dari dua kompetensi sebelumnya yakni pengetahuan kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan. Watak kewarganegaraan berkembang secara perlahan sebagai hasil atau akibat dari apa yang telah dipelajari seseorang di rumah, sekolah, komunitas atau organisasi di masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia belajar dari ketiga lingkungan tersebut selama hidupnya.

Civic disposition ialah sebuah istilah yang merujuk pada sikap, watak serta karakter dan komitmen kewarganegaraan (Kalidjernih dalam Atawuwur, dkk., 2021) sedangkan Malatuny & Rahmat (2017) mengatakan bahwa watak, sikap serta karakter kewarganegaraan merupakan salah satu komponen dasar *civic education* yang berorientasi tidak hanya pada karakter publik tapi juga privat serta penting bagi pemeliharaan dan pengembangan demokrasi konstitusional.

Budimansyah dalam Lestari (2016) telah merinci kemampuan dari *civic disposition* yaitu sebagai berikut:

- a) *Civily* (kesopanan), yang termasuk ke dalam sifat ini yaitu, menghormati orang lain, menghormati pendapat orang lain meskipun tidak sepaham, mendengarkan pandangan orang lain, menghindari argumentasi yang bermusuhan, sewenang-wenang, emosional dan tidak masuk akal.
- b) *Respect for the right of other individual* (menghormati hak individu orang lain), yang termasuk dalam sifat ini yaitu, menghormati hak orang lain bahwa mereka memiliki suara yang sama dalam pemerintahan dan sama di mata hukum, menghormati hak orang lain untuk memegang dan menganjurkan gagasan yang bermacam dan bekerjasama dalam suatu asosiasi untuk memajukan pandangan-pandangan mereka.

- c) *Respect for law* (patuh kepada hukum), yang termasuk sifat ini yaitu, berkemauan mematuhi hukum bahkan ketika ia tidak menyepakatinya, berkemauan melakukan tindakan dengan cara damai dan legal untuk mengubah hukum yang tidak arif dan adil.
- d) *Honesty* (jujur), yang termasuk sifat ini yaitu, berkemauan untuk memelihara dan mengekspresikan kebenaran.
- e) *Open mindedness* (membuka pikiran), yang termasuk sifat ini yaitu, mempertimbangkan pandangan orang lain.
- f) *Critical mindedness* (berpikir kritis), yang termasuk sifat ini adalah kehendak hati untuk mempertanyakan keabsahan atau kebenaran berbagai macam posisi termasuk posisi dirinya.
- g) *Negotiation and compromise* (negosiasi dan kompromi), yang termasuk dalam sifat ini yaitu, kesediaan untuk membuat kesepakatan dengan orang lain meskipun terdapat perbedaan yang sangat tajam atau mendalam, sejauh hal itu dinilai rasional dan adanya pembenaran secara moral untuk melakukannya.
- h) *Persistence* (gigih), yang termasuk sifat ini yaitu, kemauan untuk mencoba berulang-ulang untuk meraih suatu tujuan.
- i) *Compassion* (belas kasih), yang termasuk dalam sifat ini yaitu mempunyai kepedulian agar orang lain hidupnya lebih baik, khususnya terhadap mereka yang tidak beruntung.
- j) *Patriotism* (patriotisme), yang termasuk dalam sifat ini yaitu memiliki loyalitas terhadap nilai-nilai demokrasi konstitusional.
- k) *Courage* (keberanian), yang termasuk dalam sifat ini yaitu kuat untuk tetap pada pendiriannya, ketika kata hati menuntutnya.
- l) *Tolerance of ambiguity* (toleransi), yang termasuk ke dalam sifat ini yaitu kemampuan untuk menerima ketidakpastian yang muncul.

Dapat disimpulkan bahwa *civic disposition* atau watak kewarganegaraan merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan yang sangat penting

untuk menuju warga negara yang berkarakter serta memiliki kepribadian yang baik. Sebagai muara dari kompetensi kewarganegaraan sebelumnya keberadaan *civic disposition* sangatlah sentral dan memiliki peran yang penting dalam membantu membentuk dan mempersiapkan anak muda menjadi warga negara yang baik.

2. Karakteristik *Civic Disposition*

Segala sesuatu yang ada di dunia berbeda-beda antara satu dengan yang lain, masing-masing memiliki warna dan auranya. Perbedaan yang ada memberikan ciri tersendiri sekaligus memberikan nama dan corak yang unik serta khas yang sesuai dengan perwatakan tertentu. Hal tersebut biasa dikenal dengan istilah karakteristik. Karakteristik tidak sekadar dimiliki oleh makhluk atau benda yang hidup, akan tetapi ilmu pengetahuan juga memiliki karakteristiknya masing-masing.

Quigley, dkk (1991) mengkategorikan kriteria watak kewarganegaraan (*civic disposition*) sebagai berikut:

- a. *Civility* (Kesopanan). Kesopanan dibagi menjadi dua karakteristik yang mencerminkan masyarakat yang memiliki watak kewarganegaraan yakni:
 - *Respect* (Saling menghormati), maksud dari saling menghormati yaitu menghargai segala perbedaan yang ada didalam kehidupan bermasyarakat.
 - *Civil Discourse* (Musyawarah), maksud dari musyawarah yaitu dalam kehidupan bersama, masyarakat dapat menyelesaikan masalah yang ada dengan jalan mengikuti kegiatan musyawarah dengan baik, mengutarakan pendapatnya, dapat menghargai pendapat orang lain, serta mampu menyelesaikan masalah tanpa menimbulkan kegaduhan.

- b. *Individual Responsibility* (Tanggung jawab Individu), tanggung jawab yang dimaksud yaitu segala perbuatan yang masyarakat lakukan dapat dipertanggung jawabkan oleh diri mereka sendiri.
- c. *Self-discipline* (Disiplin diri), yaitu masyarakat dapat berperilaku patuh dan taat dengan peraturan yang ada di lingkungan kehidupannya
- d. *Civic Mindedness* (Berpikir untuk kepentingan umum atau bersama), yakni dimana masyarakat tidak berperilaku egois sehingga mereka dapat memahami dan membagi antara seberapa besar kepentingan pribadi dan seberapa besar untuk kepentingan bersama.
- e. *Open-mindedness* (pikiran terbuka), merupakan karakter untuk menerima ide dan gagasan yang berbeda secara terbuka yang meliputi hal-hal berikut
 - *Openness* (keterbukaan)
 - *Skepticism* (Keraguan)
 - *Recognition of ambiguity*
- f. *Compromise* (kerjasama), yaitu apabila dalam kehidupan bermasyarakat terjadi sesuatu karena tidak dapat menyelesaikan suatu masalah, maka dalam hal ini kompromi (kerjasama) sangat dibutuhkan. Dalam melakukan kompromi juga harus memahami hal-hal berikut ini:
 - *Conflict of principles* (Konflik terhadap prinsip) yakni dimana prinsip diri sendiri bagi masyarakat bertentangan terhadap kelompok demi menemukan suatu keputusan
 - *Limits to compromise* (Batasan dalam berkompromi), yakni masyarakat harus dapat membedakan batasan-batasan dalam berkompromi antara yang layak dan tidak layak, dan melibatkan nilai-nilai konstitusional dalam segala hal keputusan.
- g. *Toleration of diversity* (Toleransi terhadap keberagaman), yakni dimana masyarakat dapat melakukan penghormatan terhadap hak

orang lain meliputi adat istiadat, agama, budaya, memberi dukungan untuk adat dan latar belakang etnis yang berbeda.

- h. *Patience and persistence* (Kesabaran dan ketekunan), yakni dimana masyarakat memahami dan mengerti jika sesuatu yang diinginkan tidak dapat berjalan dengan cepat tetapi memerlukan kesabaran dan ketekunan yang baik. Begitu pula ketika masyarakat mengambil andil dalam keputusan pemerintah, mereka juga memerlukan kesabaran dan ketekunan karena bisa jadi yang diinginkan masyarakat tidak sesuai dengan apa yang mereka inginkan.
- i. *Compassion* (Kasih saying), yakni dimana masyarakat dapat menunjukkan rasa empati kepada orang lain sebagai rasa saling memiliki, saling menjaga, dan saling membutuhkan sebagai makhluk hidup.
- j. *Generosity* (Kemurahan Hati), yakni dimana masyarakat siap meluangkan waktu, tenaga, sumber daya, dan menunjukkan kemurahan hati untuk membantu orang lain.
- k. *Loyalty to the nation and its principles* (Loyalitas terhadap bangsa bangsa dan Negara), yakni dimana masyarakat harus terbiasa bertindak sesuai dengan prinsip nilai-nilai sistem konstitusional suatu Negara. Menjalankan segala peraturan dengan baik dan mempersempit kemungkinan terjadinya suatu kesenjangan.

Sejalan dengan hal tersebut Branson (Pangalila, 2017) membagi karakter kewarganegaraan menjadi dua sifat atau ciri yakni karakter secara privat dan publik. Karakter privat seperti moral, bertanggungjawab, patuh, disiplin dan penghargaan terhadap harkat dan martabat wajib adanya. Sedangkan karakter publik seperti sopan, taat aturan, berpikir kritis, mendengar, bernegosiasi dan berkompromi juga keberadaannya tidak kalah penting dengan karakter privat. Lebih ringkas karakter privat dan publik yang dimaksud Branson dapat dijabarkan sebagai berikut:

- a. Menjadi anggota masyarakat yang independen (Karakter ini meliputi kesadaran secara pribadi untuk bertanggung jawab sesuai ketentuan, bukan hanya keterpaksaan atau pengawasan dari luar, menerima tanggung jawab akan konsekuensi dan tindakan yang diperbuat dan memenuhi kewajiban moral dan legal sebagai anggota masyarakat yang demokratis)
- b. Memenuhi tanggung jawab personal dan kewarganegaraan di bidang politik dan ekonomi (Tanggung jawab ini meliputi memelihara/menjaga diri, memberi nafkah dan merawat keluarga, mengasuh dan mendidik anak. termasuk pula di dalamnya mengikuti informasi isu-isu publik, memberikan suara (voting), membayar pajak, menjadi saksi di pengadilan, kegiatan pelayanan masyarakat, melakukan tugas kepemimpinan sesuai bakat masing-masing)
- c. Menghormati harkat dan martabat kemanusiaan setiap individu (menghormati orang lain berarti mendengarkan pendapat mereka, bersikap sopan, menghargai hak-hak, dan kepentingan-kepentingan sesama warga negara, dan memenuhi prinsip setiap aturan mayoritas, namun tetap menghargai hak minoritas untuk berbeda pendapat)
- d. Berpartisipasi dalam dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana (Karakter ini merupakan sadar informasi sebelum menentukan (voting) atau berpartisipasi dalam debat publik, terlibat dalam diskusi yang santun dan serius, serta memegang kendali dalam kepemimpinan bila diperlukan, dan juga membuat evaluasi tentang kemanusiaan tiap individu. Berpartisipasi dalam urusan-urusan kewarganegaraan secara efektif dan bijaksana)
- e. Mengembangkan berfungsinya demokrasi konstitusional secara sehat (Karakter ini mengarahkan warga negara agar bekerja dengan caracara damai dan legal dalam rangka mengubah undang-undang yang dianggap tidak adil dan bijaksana. Termasuk juga dalam karakter ini antara lain sadar informasi dan kepekaan terhadap

urusan-urusan publik, melakukan penelaahan terhadap nilai-nilai dan prinsip-prinsip konstitusional, menitor keputusan para pemimpin politik dan lembaga-lembaga publik dalam penerapan nilai-nilai dan prinsip-prinsip konstitusional dan mengambil langkah-langkah yang diperlukan apabila terdapat kekurangan)

Menurut Patrick and Thomas (Cholisin, 2010) mengemukakan komponen yang ada di dalam *civic disposition*:

- a. Meningkatkan kebaikan bersama
- b. Membicarakan rasa kemanusiaan dan martabat yang sama dan setara bagi setiap warga negara
- c. Menghormati, melindungi dan menggunakan hak yang dimiliki
- d. Ikut berpartisipasi dan tanggung jawab dalam kehidupan politik
- e. Menghormati, melindungi, dan pemerintah berpartisipasi dengan persetujuan rakyat
- f. Mendukung dan berpartisipasi dalam kebijakan bermasyarakat

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dilihat bahwa karakteristik watak kewarganegaraan *civic disposition* berupa kesopanan, tanggung jawab, disiplin, mementingkan kepentingan umum, toleransi dan lainnya membuktikan bahwa *civic disposition* mendorong terlaksananya kehidupan bernegara yang aman damai, dan tentram apabila setiap warga negara secara sadar memahami dan melaksanakan watak kewarganegaraan (*civic disposition*) tersebut.

3. Faktor Yang Memengaruhi Civic Disposition

Memiliki watak warganegara (*civic disposition*) yang baik merupakan salah satu komponen yang penting bagi setiap warga negara. Membangun watak warganegara (*civic disposition*) merupakan hal yang sangat penting untuk menjaga eksistensi suatu bangsa atau negara. Maka, tidaklah

mengherankan jika diawal kemerdekaan, Presiden Soekarno telah menekankan prinsip berdaulat politik, berdiri di kaki sendiri (berdikari) dalam ekonomi, dan kepribadian dalam kebudayaan. Akan tetapi hingga saat ini karakter warganegara belum menunjukkan karakter yang baik, seperti banyaknya perilaku warganegara yang menyimpang dari nilai-nilai moral dan norma yang sesuai dengan kepribadian bangsa ini (Megawangi, 2014). Sedangkan menurut Winarno, (2014 menyatakan bahwa *civic disposition* merupakan salah satu komponen pendidikan kewarganegaraan yang terjemahkan sebagai watak, sikap, atau karakter kewarganegaraan. Ada juga yang menyebutnya sebagai nilai kewarganegaraan (*civic value*). Kemudian, perkembangan *civic disposition* anak muda komunitas dipengaruhi oleh beberapa faktor yang dapat memengaruhi sikap dan perilaku mereka dalam konteks kewarganegaraan (Westheimer, 2004). Lembaga-lembaga sosial lainnya dapat mempengaruhi kecerdasan seseorang (Adha dkk, 2016). Beberapa faktor yang berperan dalam perkembangan *civic disposition* anak muda antara lain;

- a. Pengaruh Keluarga: Keluarga memiliki peran penting dalam membentuk *civic disposition* generasi muda. Nilai-nilai, norma, dan sikap yang diterapkan di dalam lingkungan keluarga dapat mempengaruhi pemahaman dan keterlibatan anak muda dalam urusan publik. Pengaruh positif dari orang tua dan keluarga yang aktif dalam kegiatan sosial dan partisipasi publik dapat memperkuat *civic disposition* anak muda (Trianto, 2018).
- b. Pendidikan Formal: Pendidikan formal, termasuk melalui mata pelajaran seperti Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang nilai-nilai kewarganegaraan serta melatih keterampilan berpikir kritis dan partisipasi aktif dalam kegiatan publik. Pengalaman pendidikan yang mendorong refleksi, diskusi, dan partisipasi dapat membantu

membentuk *civic disposition* anak muda (Melisa, 2016). Budaya sekolah dapat mendorong terjadinya nilai moral dalam masyarakat (Adha dkk, 2020).

- c. Pengalaman Sosial dan Lingkungan Sekitar: Pengalaman sosial dan lingkungan sekitar, seperti teman sebaya, komunitas lokal, dan kegiatan ekstrakurikuler, juga dapat memengaruhi perkembangan *civic disposition* anak muda. Interaksi dengan orang-orang dari latar belakang yang berbeda dan terlibat dalam kegiatan-kegiatan sosial dapat memperluas perspektif mereka dan memupuk rasa peduli terhadap kepentingan publik.
- d. Pengaruh Media dan Teknologi Digital: Anak muda sekarang tumbuh dalam era digital dengan akses luas ke media sosial dan teknologi digital. Media sosial dapat mempengaruhi *civic disposition* anak muda melalui penyebaran informasi, partisipasi dalam gerakan sosial, dan pengaruh dari konten yang mereka konsumsi. Penggunaan yang cerdas dan kritis terhadap media sosial dapat membantu memperkuat *civic disposition* anak muda.
- e. Pengaruh Politik dan Lingkungan Sosial: Lingkungan politik dan sosial yang mereka alami juga dapat mempengaruhi perkembangan *civic disposition* anak muda. Partisipasi dalam proses politik, pengalaman pengorganisasian, dan paparan terhadap isu-isu sosial dapat membentuk sikap dan perilaku kewarganegaraan mereka. Dari isu-isu keberagaman dalam lingkungan sosial menjadi salah satu yang mempengaruhi politik (Adha dkk, 2013).

Disimpulkan bahwasanya pemahaman tentang faktor-faktor ini penting dalam merancang strategi pendidikan dan intervensi yang efektif untuk memperkuat *civic disposition* anak muda merupakan sebuah konsep yang sangat penting guna mewujudkan generasi muda yang memiliki watak kewarganegaraan yang baik sesuai dengan yang diharapkan bangsa

Indonesia. Dengan memperhatikan faktor-faktor tersebut, dapat dilakukan upaya untuk membentuk anak muda sekarang yang aktif, peduli, dan bertanggung jawab terhadap masyarakat dan negara.

4. Tujuan Membentuk *Civic Disposition*

Membentuk *civic disposition* sangatlah penting karena hal tersebut merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan agar menjadi warga negara yang baik. Mulyono (2017) menjelaskan tujuan utama dari *civic disposition* adalah untuk menumbuhkan karakter warga negara, baik karakter privat maupun karakter publik. Karakter privat yang harus ditumbuhkan oleh warga negara yaitu tanggung jawab moral, disiplin diri, dan penghargaan terhadap harkat dan martabat manusia dari setiap individu. Sedangkan karakter public yang harus dikembangkan oleh warga negara yakni kesopanan, mengindahkan aturan main (*rule of law*), berpikir kritis dan kemauan untuk mendengar, bernegosiasi dan kompromi.

Menurut (Susanto & Komalasari, 2015) tujuan mengembangkan *civic disposition* adalah untuk menjadi warga negara yang memiliki dan dapat mendukung efektivitas partisipasi politik, berfungsi sebagai sistem politik yang sehat dan memunculkan perkembangan dalam martabat dan harga diri, dan kepentingan umum. Menurut Branson (Pangalila, 2017) mengemukakan bahwa watak kewarganegaraan akan berkembang secara perlahan di dalam diri seseorang. Dengan adanya perkembangan dari *civic disposition* maka warga negara tersebut memiliki karakter privat dan karakter publik yang sangat diperlukan agar demokrasi tetap berjalan dengan sukses.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *civic disposition* memiliki tujuan untuk menumbuhkan karakter warga negara melalui pengalaman-pengalaman yang didapatkan oleh seseorang

di rumah maupun di lingkungan masyarakat agar menjadi warga negara yang baik dan hal ini sangat diperlukan untuk tetap berjalannya demokrasi di Indonesia.

B. Tinjauan Umum Permainan *Mobile Legends*

1. Pengertian Permainan

Batasan mengenai permainan sangat luas dan sulit untuk menemukan pengertian permainan secara nyata dan tepat dalam arti satu batasan dapat mencakup seluruh pengertian permainan. Filosofi permainan didefinisikan sebagai hasil dari sejarah manusia yang turun temurun tentunya tanpa membedakan ras, kultur, sosial dan agama. Bercirikan aktifitas jasmani yang mengandung nilai-nilai filosofis dalam setiap gerakannya. Adapun pendapat para ahli mengenai pengertian bermain sebagai berikut: Menurut Scott Kretchmar (1994) definisi dari permainan yang untuk terlibat dalam kegiatan diarahkan tentang sebuah spesifik keadaan permainan, dalam hal ini permainan juga memiliki aturan yang telah ditentukan sebagai contoh aturan permainan yang akan dilakukan dan tata cara mainannya.

Sukintaka (1998) menyatakan bahwa dengan aktivitas permainan akan terjadi sebab-akibat dan membandingkan arti permainan dari berbagai bahasa di dunia menemukan unsur-unsur bermain yaitu gerak, sukarela, senang, dan sungguh-sungguh. Bermain merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari melakukan aktivitas tersebut. Dalam permainan bukan hanya merupakan aktivitas jasmani saja tetapi juga menyangkut fantasi, logika, dan bahasa. Sehingga permainan dibutuhkan keterpaduan antara fisik dalam hal ini aktivitas jasmani dan psikis yaitu logika, persepsi, asumsi, emosi, keberanian, kecerdasan dan lain-lain.

Anak dalam bermain pasti menghadapi berbagai tantangan baik dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya. Tantangan dari dalam misalnya keadaan fisiknya atau psikisnya, sedangkan dari luar dapat berasal dari teman dan lawan mainnya, situasinya, sarana dan prasarana bermainnya, penonton dan lain-lain. Tantangan ini hendaknya dapat diatasi oleh anak dengan sungguh-sungguh dan sekuat tenaga melalui fisik maupun psikis (Duygu Harmandar Demiel, 2013). Pandangan filosofis mengenai permainan merupakan pendukung terbesar kegiatan menurut orang Yunani dan Romawi. Menurut pendidikan olahraga fisik berbagai permainan terbentuk berdasarkan dengan tingkat usia. Dalam hal ini pengelompokan permainan dikelompokkan berdasarkan usia anak-anak, dewasa dan orang tua.

Dalam aktivitas permainan terdapat aturan-aturan yang harus ditaati sehingga menjadikan permainan tersebut dapat berlangsung secara aman tanpa ada yang berbuat curang. Berdasarkan Meier dalam William (1995) nilai-nilai filosofis permainan sebagai berikut:

- a. Aktivitas bermain merupakan refleksi dari budaya masyarakat yang diaktualisasikan dengan aktivitas jasmani.
- b. Bermain merupakan suatu hal penting dalam fase pertumbuhan manusia khususnya secara motorik.
- c. Kepercayaan bahwa dengan bermain, anak akan belajar untuk membuat, mematuhi dan melaksanakan aturan.
- d. Menamakan nilai menghargai orang lain adalah salah satu tujuan yang dipertimbangkan dalam aktivitas bermain

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan mengenai permainan adalah aktivitas yang dilakukan secara sungguh-sungguh, tetapi dalam melakukan permainan bukan merupakan suatu kesungguhan. Dalam hal ini aktivitas jasmani adalah gerak manusia itu sendiri yang

berarti salah satu tanda adanya bermain adalah adanya gerak/aktivitas jasmani. Dalam hal ini dikelompokkan permainan dikelompokkan berdasarkan usia anak-anak, dewasa, dan orang tua.

2. Deskripsi *Mobile Legends*

Mobile legends bang-bang adalah *game online multiplayer game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam *game online* seperti *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile Legends Bang Bang* sebenarnya hampir mirip dengan *game* yang ber-genre RPG (*roling player games*), karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam *game*. Hanya saja dalam *Mobile Legends Bang Bang* masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) *Mobile Legends BangBang* biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di permainan yang selanjutnya.

Pada tanggal 11 Juli 2017, Riot games selaku pengembang *game MOBA PC League of Legend* telah mengajukan tuntutan hukum terhadap pengembang *mobile legend Shanghai Moonton Technology* di Pengadilan Distrik Pusat Clifornia karena telah dianggap melanggar merek dagang dan menjiplak *game Summoner's Rift* yang terkenal sebelumnya baik dari logo sampai dengan maps (peta). Pada tanggal 11 Juli 2017 ini Moonton kemudian memberikan pernyataan di *Facebook* bahwa rumor yang

beredar itu tidak benar. Moonton memiliki hak kepemilikan yang terdaftar dan dilindungi di banyak negara seluruh dunia.

Moonton mengunjungi pihak akun *google play* dan *App Store* untuk menurunkan permainan yang awalnya *mobile legend* biasa dan mengunggah ulang permainan yang sama dengan nama yang berbeda yakni *mobile legend bang bang* dengan beberapa *tweak* (kode pemrograman) termasuk logo juga berubah. Dan pada akhirnya, game *mobile legend* ini sangat populer di kalangan anak-anak, remaja, bahkan dewasa sekalipun dan banyak perubahan pada setiap *season* sehingga membuat para pemainnya terus menerus memainkan permainan tersebut.

Game Mobile Legends Bang Bang akhir-akhir ini sering peneliti melihat banyak dari kalangan mahasiswa didik yang tidak bisa lepas dari smart phonenya, baik itu disekitar rumah, di kampus, diwarung kopi, ataupun di cafe-cafe. *Game Mobile Legends Bang Bang* memang menjadi sangat populer belakangan ini, sebelumnya juga ada satu *game online* yang bernama *Clash of Clans (COC)* yang juga sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu game COC mulai ditinggalkan, dan sekarang banyak dari kalangan masyarakat yang beralih ke game *Mobile Legends Bang Bang*. Game jenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) ini berada di kategori “popular” dan sempat menjadi peringkat pertama di *Play Store*. Layaknya game MOBA (*multiplayer online battle arena*) pada umumnya, ada karakter-karakter yang tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan.

3. **Fitur *Mobile Legends***

- a. Pertarungan 5 VS 5 *real-time* melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- b. Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti *fighters, assassin, mage, tank dan marskam*
- c. Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- d. Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- e. Pertarungan yang adil dan tergantung skil pemain meracik strategi bermain.
- f. Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

4. **Aturan Permainan *Mobile Legends***

- a. Setiap pemain tidak di perbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh di perbolehkan menggunakan hero yang sama.
- b. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan *rank* (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan dibawa peringkat dan pemain memiliki.
- c. Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer)
- d. Jika pemain memiliki skil yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (*rank*)

5. **Dampak Bermain *Mobile Legends***

Menurut Lailatul Ulya, dkk (2021) dalam penelitiannya menjabarkan bagaimana dampak yang ditimbulkan saat bermain game online termasuk game mobile legends. Adalah sebagai berikut:

a. Dampak Positif

Permainan bermanfaat bagi masyarakat khususnya komunitas *game* antara lain anggota komunitas akan mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Permainan dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahannya dan aturan. Permainan melatih perkembangan motorik, ketika anak muda memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. Permainan juga melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali.

Permainan juga melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak muda dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata. Dampak positif permainan dapat dilihat pada *game-game* yang menantang puzzle, detektif, atau lainnya. Permainan yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

b. Dampak Negatif

Bagi penggunanya, antara lain permainan dapat mengakibatkan penurunan aktivitas gelombang otak depan, Penurunan aktivitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresivitas. Permainan menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. Permainan juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang

di sekitarnya. Bermain *game* dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.

Permainan membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain *game* sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya, apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan. Permainan juga menjadikan anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari permainan bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak muda. Anak muda mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. Bermain *game* merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

6. Aspek-Aspek *Mobile Legends*

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Chen dan Chang dalam *Asian Journal of Health and Information Sciences* (2008), menyebutkan bahwa sedikitnya ada empat buah aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.

- b. *Withdrawal* (penarikan diri), Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.
- c. *Tolerance* (toleransi), Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online, kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki dengan orang lain, karena pecandu *game online* hanya terfokus pada *game online* saja.

Begitu pula dengan masalah kesehatan, pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah Kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur remaja yang kecanduan dalam permainan *game online* termasuk dalam tiga kriteria yang ditetapkan WHO (*World Health Organization*), yaitu sangat membutuhkan permainan dengan gejala menarik diri dari lingkungan, kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lainnya.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, aspek seseorang kecanduan akan *game online* akan mengalami *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), *Withdrawal* (penarikan diri), *Tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

2.2 Penelitian Relevan

- A. Penelitian yang dilakukan oleh Novitasari pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media Sosial Terhadap *Civic Disposition* Generasi Milenial”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan media sosial berpengaruh terhadap *civic disposition* pengguna terutama generasi milenial. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kualitatif dengan metode penelitian deskriptif. Peneliti mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media sosial dapat mendukung penguatan *civic disposition* karena beberapa fungsi yang dimilikinya. Budaya gotong-royong dan rasa cinta tanah air dapat tumbuh dan berkembang pada masyarakat terutama pengguna media sosial. Kemudian peneliti memberikan rekomendasi berdasar pada hasil temuan penelitian, yaitu perlunya sikap antisipatif dan selektif bagi semua pihak terutama pengguna media sosial dan pihak lain yang berkepentingan.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah pada pendekatan penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Persamaan pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada salah satu variabel yang diteliti yakni *civic disposition*.

- B. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Osmi dan Akmal tahun 2020 dengan judul “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Peserta didik di lingkungan SMA Negeri 1 Bayang”. Penelitian ini di latar belakang oleh *game online* yang membuat peserta didik ketagihan dalam bermain game online, motivasi belajar peserta didik menurun, dan peserta didik menjadi kurang disiplin terhadap waktu, serta peserta didik tidak mempedulikan lingkungan disekitar mereka hanya mempedulikan teman yang ada didunia maya game online.

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak game online terhadap perilaku peserta didik dilingkungan SMA Negeri 1 Bayang berdampak positif yaitu peserta didik memiliki banyak teman dan dampak negatifnya yaitu motivasi belajar peserta didik menurun.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti adalah pada pendekatan penelitian yang digunakan. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif. Persamaan pada penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada salah satu variabel yang diteliti yakni *game online*.

- C. Penelitian yang dilakukan oleh Elnast Agatha Atawuwur; Maria Lufriansya Bribin; dan Bhakti Prima Findiga Hermutaqien pada tahun 2021 dengan judul “Pengaruh *Game Online* Terhadap *Civic Disposition* Mahasiswa Universitas Kanjuruhan Malang”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari bermain game online terhadap *civic disposition* mahasiswa didik Universitas Kanjuruhan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dan korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa didik Universitas Kanjuruhan Malang dengan jumlah keseluruhan sampel ialah 207 yang diambil menggunakan teknik simple random sampling serta teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa bermain game online dapat memberikan pengaruh baik itu pengaruh positif maupun pengaruh negatif yang dilihat dari hasil uji validitas, reliabilitas, prasyarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas serta uji F. Adanya pengaruh tersebut dibuktikan dengan data hasil uji F yakni pengambilan keputusan berdasarkan *Fhitung* dan *Ftabel*

diperoleh hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $182,031 > 6,76$ serta hasil pengambilan keputusan berdasarkan nilai signifikan diperoleh hasil $\text{sig } 0,000 < 0,05$.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini dilakukan pada populasi mahasiswa sedangkan penelitian yang akan dilakukan pada komunitas *game online*. Persamaannya terletak pada pendekatan penelitian yang akan digunakan yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dan terletak pada variabel yang akan dikaji yaitu variabel *game online* dan variabel *civic disposition*.

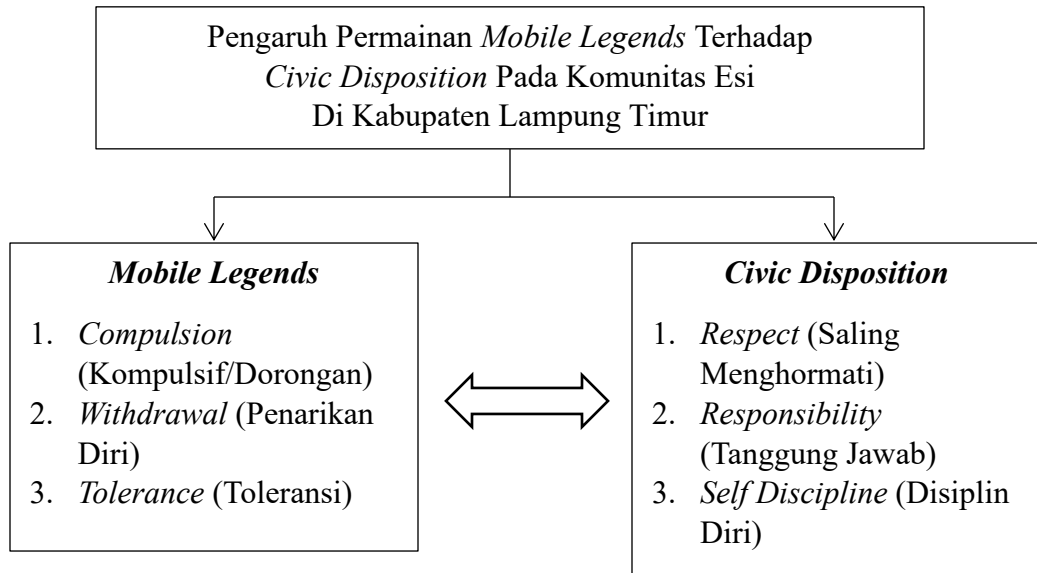
2.3 Kerangka Berpikir

Game online merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu yang bersamaan dan harus melalui jaringan komunikasi online baik itu LAN maupun internet (Santoso & Purnomo, 2017). Dalam penelitian ini akan membahas secara khusus mengenai *game mobile legends* yang merupakan salah satu permainan populer saat ini. *Game online* yang dimainkan komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur adalah permainan *Mobile Legends*. Permainan dalam *game* ini dilakukan hampir setiap hari, sehingga hal ini menimbulkan dampak positif dan negatif bagi para penggunanya terutama anak muda yang belum mampu sepenuhnya menyaring sesuatu yang didapatnya di *game online*. Hal ini menyebabkan adanya kekhawatiran mengenai watak generasi sebagai warga negara.

Civic disposition ialah sebuah istilah yang merujuk pada sikap, watak serta karakter dan komitmen kewarganegaraan (Kalidjernih, 2010). *Civic disposition* pada dasarnya dapat dipengaruhi oleh aspek lingkungan keluarga, masyarakat dan juga sekolah. Menurut Pangalila (2017) mengemukakan bahwa aspek lingkungan sekitar atau masyarakat memegang peran penting dalam menanamkan dan membentuk sikap, watak/karakter anak muda sebagai generasi

penerus bangsa. maka dari itu perlunya anak muda yang berkarakter sebagai generasi penerus bangsa perlu mengkondisikan atau memperbaiki intensitas bermainnya sehingga walaupun menjadi *gamers* tapi tetap tidak meninggalkan nilai-nilai penting yakni sikap, watak dan karakter kewarganegaraannya.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian



2.4 Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, tinjauan pustaka, dan kerangka berpikir dari permasalahan di atas, maka dapat ditentukan hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak adanya pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

H_i : Adanya pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif, metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2011). Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat sebuah deskripsi, gambaran atau sebuah lukisan secara sistematis, faktual yang akurat mengenai fakta-fakta atau sifat yang berhubungan dengan fenomena yang diselidiki. Sebagaimana penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap *Civic Disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

3.2 Populasi dan Sampel

A. Populasi

Menurut Sugiyono (2011) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil batasan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan unsur obyek sebagai sumber data dengan karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian, adapun populasi dalam penelitian ini adalah anggota Komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur yang keseluruhannya berjumlah 120 orang.

B. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2008). Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Apabila subjek kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, selanjutnya jika jumlah subjeknya lebih dari 100 dapat diambil antara 10% - 15 % atau 20% - 25% atau lebih (Arikunto, 2019).

Mengacu pada penjelasan diatas, maka penelitian ini sampel yang diambil adalah 10% dari jumlah populasi yang ada serta dihitung dengan menggunakan rumus taro yamane sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan

n : Jumlah Sampel

N : Jumlah Populasi

d^2 : presisi (ditetapkan 10%)

(Riduan Dakdon, 2009)

$$n = \frac{120}{120 \times 0,1^2 + 1}$$

$$n = \frac{120}{120 \times 0,01 + 1}$$

$$n = \frac{120}{1,2 + 1}$$

$$n = \frac{120}{2,2} = 54,54 = 55$$

Dari perhitungan diatas didapatkan jumlah sampel sebanyak 55 responden.

3.3 Variabel Penelitian

Berpendapat bahwa Variabel Penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, sebuah objek, atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel yang digunakan adalah Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

A. Variabel Bebas (diberi simbol X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2017). Variabel bebas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Mobile Legends* (X).

B. Variabel Terikat (diberi simbol Y)

Variabel terikat adalah sebuah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi sebuah akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2017). Variabel terikat yang digunakan dalam penelitian ini *Civic Disposition* (Y).

3.4 Definisi Konseptual dan Operasional

A. Definisi Konseptual

Definisi konseptual variabel digunakan guna menegaskan tentang masalah yang akan diteliti. Definisi konseptual merupakan penegasan serta penjelasan suatu konsep dengan menggunakan konsep atau kata-kata kembali, yang tidak diharuskan untuk menunjukkan dimensi pengukuran tanpa menunjukkan deskripsi, indikator, dan tentang bagaimana cara mengukurnya. Beberapa aspek yang perlu di konsepskan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Mobile Legends*

Game online merupakan permainan yang bersifat dunia maya yang biasanya dimainkan dengan menggunakan hp, laptop, computer serta tab dimana permainan ini dapat dimainkan jika dihubungkan dengan jaringan internet sehingga user dari tempat yang berbeda juga dapat bermain

bersama dalam satu waktu dengan permainan yang sama pula. *Mobile legends bang-bang* adalah *game online multiplayer* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton.

2. *Civic Disposition*

Civic disposition atau watak kewarganegaraan merupakan salah satu kompetensi kewarganegaraan yang sangat penting untuk menuju warga negara yang berkarakter serta memiliki kepribadian yang baik. Sebagai muara dari kompetensi kewarganegaraan sebelumnya keberadaan *civic disposition* sangatlah sentral dan memiliki peran yang penting dalam membantu membentuk dan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik.

B. Definisi Operasional

Untuk dapat memahami objek permasalahan yang ada di dalam penelitian ini secara jelas, maka diperlukan variabel operasional. Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan dan dapat diamati (Suryabrata, 2012). Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi operasional merupakan variabel yang dapat diamati melalui pengoperasian variabel menggunakan proses pengukuran yang tepat.

1. *Game Mobile Legends*

- a. *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus), Merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain game online.
- b. *Withdrawal* (penarikan diri), Merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan game online merasa tidak mampu untuk menarik atau menjauhkan

diri dari hal-hal yang berkenaan dengan game online, seperti halnya seorang perokok yang tidak bisa lepas dari rokok.

- c. *Tolerance* (toleransi), Toleransi dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal, biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain game online, kebanyakan pemain game online tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas. *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan).

2. *Civic Disposition*

- a. *Respect* (Saling menghormati), maksud dari saling menghormati yaitu menghargai segala perbedaan yang ada didalam kehidupan bermasyarakat.
- b. *Individual Responsibility* (Tanggung jawab Individu), tanggung jawab yang dimaksud yaitu segala perbuatan yang masyarakat lakukan dapat dipertanggung jawabkan oleh diri mereka sendiri.
- c. *Self-discipline* (Disiplin diri), yaitu masyarakat dapat berperilaku patuh dan taat dengan peraturan yang ada di lingkungan kehidupannya

3.5 Rencana Pengukuran Variabel

Rencana pengukuran pada variabel dalam penelitian ini menggunakan butir-butir soal yang berisikan pertanyaan tentang pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur. Di dalam penelitian ini variabel (X) yang akan diukur adalah *Mobile Legends* dan variabel (Y) adalah *Civic Disposition*. Dalam mengukur variabel ini menggunakan alat ukur berupa angket yang berisi item. Angket yang disebar dan diberikan kepada responden bersifat tertutup. Setiap soal yang diberikan memiliki jawaban a, b, c dan d sehingga responden tinggal memilih jawaban yang tersedia.

Skala angket yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah skala angket *likert*. Skala angket *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok mengenai fenomena. Instrumen yang akan digunakan dalam skala *likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* maupun pilihan ganda. Untuk melakukan kuantifikasi maka skala tersebut kemudian diberi angka-angka sebagai simbol agar dapat dilakukan perhitungan. Rencana pengukuran variabel dalam penelitian ini menggunakan kategori sebagai berikut:

1. Berpengaruh

Permainan *Mobile Legends* dinyatakan berpengaruh terhadap *civic disposition* apabila komunitas Esi mampu menunjukkan sikap yang sesuai sebagai pengguna Permainan *mobile legends*.

2. Cukup Berpengaruh

Permainan *Mobile Legends* dinyatakan cukup berpengaruh terhadap *civic disposition* dengan baik namun belum sepenuhnya.

3. Kurang Berpengaruh

Permainan *Mobile Legends* dinyatakan kurang berpengaruh terhadap *civic disposition* dalam dirinya

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Guna memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data. Dengan tujuan untuk mendapatkan data yang lengkap dan valid yang nanti nya akan menunjang keberhasilan dalam penelitian ini. Maka diterapkan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

A. Teknik Pokok

Angket

Fathoni (2011) memaparkan bahwasannya angket merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner (daftar pertanyaan/isian) untuk kemudian diisi langsung oleh responden seperti yang

dilakukan dalam penelitian untuk menghimpun sebuah informasi data. Penelitian ini menggunakan teknik angket sebagai teknik pokok untuk mengumpulkan data berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden mengenai pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur. Teknik angket ini bertujuan untuk mendapatkan data dan informasi langsung dari responden. Sasaran dalam penelitian atau pemberian angket ini adalah anggota komunitas Esi Lampung Timur. Penelitian ini menggunakan angket tertutup sehingga responden dapat menjawab dengan tiga alternatif jawaban (Sering, Kadang-Kadang dan Tidak Pernah), kemudian selanjutnya responden akan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda *checklist* pada jawaban yang telah dipilih serta dipersiapkan dan jawaban yang diberikan memiliki bobot nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Untuk alternatif jawaban sering diberi nilai atau skor tiga (3).
- b. Untuk alternatif jawaban kadang-kadang diberi nilai atau skor dua (2).
- c. Untuk alternatif jawaban tidak pernah diberi nilai atau skor satu (1).

B. Teknik Pendukung

Wawancara

Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2014) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan dalam suatu topik tertentu. Sedangkan Sugiyono (2012) mengemukakan bahwa teknik wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang diteliti. Oleh karena itu, wawancara ialah proses pengajuan pertanyaan yang diajukan kepada narasumber untuk mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian. Teknik wawancara ini digunakan sebagai penunjang dalam penelitian untuk mengumpulkan data tambahan. Peneliti melakukan wawancara secara

langsung dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan tanpa disiapkan sebelumnya (wawancara bebas). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan anggota komunitas Esi Lampung Timur untuk mendapatkan data tambahan berupa informasi terkait pengaruh permainan *mobile legends* terhadap *civic disposition* pada komunitas Esi di Kabupaten Lampung Timur.

3.7 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

A. Uji Validitas

Sebuah instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan (Arikunto, 2010). Maka dapat diketahui bahwa, uji validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mengukur variabel konstruk yaitu mencari korelasi antara masing-masing pertanyaan dengan skor total menggunakan rumus teknik korelasi *pearson product moment*, sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

(Sumber: Sujarweni (2012))

Keterangan :

r_{xy} = Koefesien korelasi pearson validitas

x = Skor tanggapan responden atas setiap pertanyaan

y = Skor tanggapan responden atas seluruh pertanyaan

n = Banyaknya jumlah/subyek

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson product moment*, kemudian peneliti juga melakukan pengujian kembali angket menggunakan uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika r hitung $\geq r$ tabel maka instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution*

(SPSS) versi 26. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 26 yaitu: (1) Masukkan dengan seluruh data dan skor total; (2) *Analyze >> Correlate >> Bivariate*; (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*; (4) *Klik Pearson >> OK*.

B. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrument cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument itu sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2010). Untuk menentukan reliabilitas angket digunakan rumus. Uji reliabilitas dilakukan pada masing-masing variabel penelitian. Cara mencari besaran angka reliabilitas dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 26. Menurut Sekaran dalam Wibowo (2012) kriteria penilaian uji reliabilitas jika reliabilitas kurang dari 0.6 adalah kurang baik, sedangkan 0.7 dapat diterima dan diatas 0.8 adalah baik. Beberapa peneliti berpengalaman merekomendasikan dengan cara membandingkan nilai dengan tabel kriteria indeks koefisien pada tabel:

Tabel 3.1 Indeks Koefisien Reliabilitas

Nilai Interval	Kriteria
<0,20	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup
0,60 – 0,799	Tinggi
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi

(Sumber: Wibowo (2012))

Selain itu nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai r tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara default menggunakan nilai ini) dan $df = N - k$, $df = N - 2$, N adalah banyaknya sampel dan k adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya yaitu (Wibowo, 2012:52)

- a. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) > r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut reliabel.
- b. Jika $r_{hitung} (r_{alpha}) < r_{tabel}$ maka butir pertanyaan/pernyataan tersebut tidak reliabel.

Adapun langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut :

- a. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan/pernyataan, dalam hal ini skor total tidak diikutsertakan.
- b. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze* kemudian *scalereability analysis*.
- c. Membandingkan nilai *cronbach's alpha* dengan r_{tabel} .

3.8 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menyederhanakan ke dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif yaitu menguraikan kata-kata dalam kalimat serta angka secara sistematis yang dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Adapun dalam penggolongan data tersebut menggunakan rumus interval, yakni:

A. Analisis Distribusi Frekuensi

Analisis distribusi frekuensi dilakukan terhadap hasil pengambilan data dari angket (Permainan *Game Mobile Legends*) dan angket (*Civic Disposition*). Analisis distribusi frekuensi dilakukan untuk mengetahui klasifikasi beserta persentase tingkat Permainan *Mobile Legends* dan tingkat *Civic Disposition*. Analisis distribusi frekuensi menggunakan rumus interval yang dikemukakan oleh Hadi (1986) dengan persamaan berikut:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

I = Interval

NT = Nilai tertinggi

NR = Nilai terendah

K = Kategori

Selanjutnya untuk mengetahui tingkat presentase digunakan rumus presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh diseluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Selanjutnya untuk mengetahui banyaknya presentase yang diperoleh maka digunakan dengan kriteria yang ditafsirkan sebagai berikut:

76% - 100 % = Baik

56% - 75% = Cukup

40% - 55% = Kurang baik

0% - 39% = Tidak baik

(Suharsimi Arikunto, 2010: 196).

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis ini dilakukan karena analisisnya menggunakan statistik parametris, maka harus dilakukan pengujian persyaratan analisis terhadap asumsi dasar seperti normalitas dan linieritas untuk uji korelasi dan regresi.

Pada penelitian ini menggunakan uji prasyarat normalitas dan linieritas karena

analisis akhir dari penelitian ini adalah analisi korelasi dan analisis regresi linier sederhana.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data penelitian yang digunakan terdistribusi dengan normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*. Berikut rumus uji *Kolmogorov smirnov*:

$$D = |F_s(x) - F_t(x)|_{\max}$$

Keterangan

$F_s(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif sampel

$F_t(x)$ = Distribusi frekuensi kumulatif teoritis

Dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

2. Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah permainan *mobile legends* (variabel X) dan *civic disposition* (variabel Y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan SPSS 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Uji yang digunakan adalah uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F_{reg} = \frac{RK_{reg}}{RK_{res}}$$

Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai Sig. $> 0,05$, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- b. Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel X dan variabel Y.

C. Analisis Data

1. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Permainan *Mobile Legends* (X) sebagai variabel bebas (*Civic Disposition*) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS versi 25 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil $<$ dari probabilitas 0,05, maka ada Pengaruh Permainan *Mobile Legends* (X) terhadap *Civic Disposition* (Y).
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar $>$ dari probabilitas 0,05, maka tidak ada Pengaruh Permainan *Mobile Legends* (X) terhadap *Civic Disposition* (Y).

2. Uji Regresi Linier Sederhana

Sederhana Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila $F \text{ hitung} \leq F \text{ tabel}$ pada taraf 5% dengan dk pembilang $(k-2)$ dan dk penyebut $(n-k)$, maka regresi linier.

Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat peran antara variabel X terhadap variabel Y, yaitu Pengaruh Permainan *Mobile Legends* (X) terhadap *Civic Disposition* (Y). Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

Keterangan:

Y : Subyek pada variabel dependent

X : Prediktor

a: Harga Y ketika harga X = 0 (Harga Konstanta)

b : Koefisien regresi

(Sugiyono, 2019).

3. Uji Koefisien Determinasi

Menurut Ghozali (2011) Uji koefisien determinasi (R) digunakan untuk mengetahui persentase sumbangan pengaruh serentak variabel- 55 variabel bebas terhadap variabel terikat. Koefisien determinasi dapat dilihat dari nilai adjusted R dimana untuk menginterpretasikan besarnya nilai koefisien determinasi harus diubah kedalam bentuk persentase. Sisa dari total (100%) yang artinya dijelaskan oleh variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian. Koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen Nilai koefisien determinasi adalah $0 < R^2 < 1$. Jika nilai koefisien determinasi yang mendekati angka nol (0) berarti kemampuan model dalam menerangkan variabel terikat sangat terbatas. Sebaliknya apabila nilai koefisien determinasi variabel mendekati satu (1) berarti kemampuan variabel bebas dalam menimbulkan keberadaan variabel terikat semakin kuat. Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui besarnya kontribusi atau pengaruh variabel X terhadap Y dan dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$KD = (r^2) \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Nilai Koefisien Determinasi

R = Nilai Koefisien Korelasi

(Riduwan, 2009)

3.2 Tabel Pedoman Interpretasi Koefisien Determinasi

Interval Koefisien	Tingkat Peran
0% - 19,9	Sangat lemah
20% - 39,9%	Lemah
40% - 59,9%	Sedang
60% - 79,9%	Kuat
80% - 100%	Sangat kuat

Sumber Data : Sugiyono, (2010)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian yang telah peneliti lakukan mengenai Pengaruh Permainan *Mobile Legends* Terhadap *Civic Disposition* Pada Komunitas Esi Di Kabupaten Lampung Timur, berpengaruh sebesar 34,7% dan 65,3% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain seperti *toxic behavior* dan kurangnya etika digital, individualisme berlebihan, serta pengabaian kewajiban sosial.

Berdasarkan temuan dari wawancara, pengamatan awal dan penelitian yang dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa permainan *Mobile Legends* memberikan pengaruh positif terhadap *civic disposition* anggota komunitas ESI Lampung Timur. Aktivitas bermain yang menekankan kerja sama tim, sportivitas, dan komunikasi efektif mendorong tumbuhnya sikap tanggung jawab, toleransi, serta kepedulian sosial di antara para anggotanya, selain itu, partisipasi dalam turnamen dan kegiatan komunitas yang bernuansa edukatif atau sosial menunjukkan bahwa interaksi dalam *game* turut memperkuat nilai-nilai kewargaan, seperti menghargai perbedaan, keterlibatan dalam kegiatan bersama, dan komitmen terhadap aturan, dengan demikian, permainan ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga wadah pembentukan karakter kewargaan yang konstruktif dalam konteks komunitas digital.

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah dijelaskan di atas, maka saran yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemain (Anggota Komunitas ESI)

Pemain disarankan untuk memainkan *Mobile Legends* secara bijak dan seimbang, dengan mengutamakan sikap saling menghormati, kerja sama tim, dan disiplin dalam mengatur waktu. Mereka juga perlu menyadari bahwa perilaku dalam game mencerminkan nilai-nilai yang dapat terbawa ke dunia nyata, sehingga penting menjaga etika digital dan tanggung jawab sosial.

2. Orang Tua dan Keluarga

Orang tua dapat berperan dalam mengarahkan anak-anak atau anggota keluarga agar menjadikan permainan sebagai sarana pembelajaran sosial, bukan pelarian dari tanggung jawab. Memberikan batasan waktu bermain dan mendampingi secara aktif juga penting untuk mencegah dampak negatif.

3. Komunitas ESI dan Penyelenggara Turnamen

Komunitas dan organisasi e-sport seperti ESI disarankan untuk tidak hanya fokus pada aspek kompetisi, tetapi juga membangun budaya permainan yang sehat dan edukatif. Ini bisa dilakukan dengan mengadakan pelatihan etika bermain, diskusi kewargaan digital, atau penghargaan terhadap pemain yang menunjukkan sikap sportif dan bertanggung jawab.

4. Pengembang Game (Developer)

Moonton, sebagai pengembang *Mobile Legends*, juga memiliki peran strategis. Mereka bisa meningkatkan sistem pelaporan dan penghargaan terhadap perilaku positif, serta menyisipkan pesan-pesan edukatif yang menumbuhkan nilai kebersamaan, toleransi, dan tanggung jawab sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Adha, M. M., & Nuralisa. (2016). Peran Lembaga Sosial Terhadap Pembinaan Moral Remaja di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. 64-71
- Adha, M. M., Yanzi, H., Rohman, Sunoro, I. (2020). Pengaruh Budaya Sekolah Terhadap Aplikasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 7(2)
- Adha, M. M., & Supriyono. (2020). Penguatan Karakter Empati Mahasiswa Kebidanan Melalui Metode Sociodrama pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
- Aina, Alfatimah. (2022). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Bang-bang terhadap Konsentrasi Belajar Di SMA N 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Banyak Kabupaten Lampung Tengah*. Skripsi. Lampung : UIN RIL.
- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
- Amanda, Z. F. N., Rachman, R. F., Sari, H. K., Jebarus, T., & Nurhayati, E. (2024). Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Bahasa Pada Gen Z Di Sidoarjo. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 110-122.
- 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.
- Atawuwur, E. A. Y., Bribin, M. L., & Hermutaqien, B. P. F. (2021). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP CIVIC DISPOSITION MAHASISWA DIDIK UNIVERSITAS KANJURUHAN MALANG. *Civic Edu: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 4(1), 41-48.
- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164-169.
- Branson, M.S. (Eds). (1999). *Belajar civic education dari Amerika*. (Terjemahan Syarifudin, dkk) Yogyakarta: Lembaga Kajian Islam dan Sosial (LKIS) dan The Asia Foundation (TAF).
- Cholisin. (2010). *Penerapan Civic Skills Dan Civic Disposition Dalam Mata Kuliah Prodi PPKn*. Diskusi Terbatas Jurusan PKN dan Hukum FIS. Universitas Negeri Yogyakarta
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal AspiKom*, 1(5), 443-454.
- Fauziah, Eka Rusnani. (2013). "Pengaruh Game online Terhadap Perubahan Perilaku Anak Smp Negeri 1 Samboja". *Jurnal Ilmu Komunikasi*.
- Hisan, Masykur. (2016). Pengaruh Media Internet dan Pola Pergaulan Terhadap Karakter Peserta Didik. *Tsamarah Al-fikri*, 10(1).

- Ichsan, M, dkk. (2021). Pengaruh Game Online Moble Legend terhadap Minat Belajar Mahasiswa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauiddin Makassar. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1).
- Irwan, I. (2021). Revitalisasi Civic Disposition Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 498-505.
- Islamiah, K., & Supradewi, R. (2020). Kecenderungan Kecanduan Game Online Ditinjau dari Sensation Seeking Trait pada Gamers Komunitas Game Onlin. *Psisula: Prosiding Berkala Psikologi*, 2, 114-123.
- Jenab, & Hudaya, A. (2015). Pengaruh Adiktif Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMAN 1 Cileungsi. *Research and Development Journal Of Education*, 2(1), 41–52.
- Kamajaya, Budi. (2020). Hubungan Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Komunitas Players Unknow's Battleground (PUBG) Mobile. *Psikoberneo*, 8(1).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1), 98.
- Lestari, R. Y. (2016). Peran Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Mengembangkan Watak Kewarganegaraan Peserta Didik. *Untirta Civic Education Journal*,
- Lonto, A. L. (2019). Students' Civic Disposition through Learning Civics and Pedagogical Competences of High School Teachers. *Universal Journal of Educational Research*, 7(12), 35-41.
- Lukito, A. R., Utamidewi, W., & Nayiroh, L. (2022). POLA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAME ONLINE FORZA HORIZON 4 (Studi Etnografi Virtual Mengenai Pola Komunikasi Dalam Grup Discord). *Jurnal Heritage*, 10(1), 17-26.
- Malatuny dan Rahmat. (2017). *Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan*, 6(1).
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi *civic disposition* dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218–225.
- Mulyono, B. (2017). Reorientasi *civic disposition* dalam kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan sebagai upaya membentuk warga negara yang ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218-225.
- Pangalila, Theodorus. 2017. Peningkatan Civic Disposition Peserta didik Melalui Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn): *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. Vol (7), No (1).
- Parwati, Y., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Efektivitas pembelajaran pendidikan Pancasila dalam meningkatkan civic disposition siswa pada kurikulum merdeka. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 3(9), 29-35.

- Pasandaran, S., Lonto, A. L., Pangalila, T., & Barahama, R. A. (2018, November). The efforts of civic education teachers in strengthening students' civic disposition. In *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)* (pp. 59-61). Atlantis Press.
- Prismawan, Yobokus Jati P. (2023). Pengaruh Terpaan Channel Youtube Aura Gaming Terhadap Perilaku Imitasi Bermain Game Online Mobile Legend. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(10).
- Quigley, C.N., Buchanan, Jr. J. H. & Bahmueller, C.F. (1991). *CIVITAS: a frame work for civic education*. Calabasas: Center for Civic Education.
- Rachmawati, Putri. (2018). Pengaruh Motivasi Bermian Game Online MMPORPG dan Dukungan Sosial Terhadap Adiksi Game Online Pada Remaja Di Tangerang. *Jurnal Psikologi.*, 6(1).
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.
- Riyanti, D. (2020). An analysis of the suitability of students' civic knowledge and disposition in the topic of citizen's rights and obligations. *REID (Research and Evaluation in Education)*, 6(1), 78-86.
- Rosyati, T., Purwanto, M. R., Gumelar, G., Yulianti, R. T., & Mukharrom, T. (2020). *Effects of Games and How Parents Overcome Addiction to Children. Journal of Critical Reviews*, 7(1), 65±67.
- Rosyid, R., Dewantara, J. A., & Purwaningsih, E. (2020, March). Pancasila Character Education in Teaching Materials to Develop College Students' Civic Disposition. In *2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019)* (pp. 325-330). Atlantis Press.
- Satria, D. P., Nabila, H., Maulidia, M., & Rasel, M. J. (2021). Perilaku Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online" Mobile Legends" di Lingkungan Keluarga. *PARAHITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 41-47.
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). *Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingress di Bandung* (Doctoral dissertation, Undip).
- Waty, D. N., Nurmalisa, Y., & Putri, D. S. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengembangan Civic Dispotition Di SMP Gajah Mada Bandar Lampung. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 9(1).