available at http://uit. e-journal.id/JPS

ELECTRONIC ISSN 2657-1455

Published by *Jurnal Psikologi SKIsO (Sosial Klinis Industri Organisasi)*
Universitas Indonesia Timur, Indonesia

Vol.1 No.2, 2026
Page 43-49

PENGARUH INTENSITAS BERMAIN GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL DI KELAS XI MAN 1 KOTA MAKASSAR

Yayang Ayuni Mailavaisya[1], Faisal Ramdhan[2], Joko Purwanto[3], Marlina[4]
Fakultas Psikologi, Universitas Indonesia Timur, Makassar, Indonesia
e-mail: yayaayuni342@gmail.com Faisal.Rmadhan@gmail.com,
joecho.purwanto@gmail.com,Marlina@gmail.com

Abstract: ***The Effect of Mobile Legends Gaming Intensity on Prosocial Behavior Among 11th-Grade Students at MAN 1 in Makassar.*** *This study aimed to determine the effect of Mobile Legends gaming intensity on prosocial behavior among eleventh-grade students at MAN 1 Makassar. The study employed a quantitative correlational ex post facto design. The population consisted of 360 eleventh-grade students, while 78 valid respondents were selected through purposive sampling. Data were collected using Likert-scale questionnaires measuring Mobile Legends gaming intensity and prosocial behavior. The instruments demonstrated high reliability, with Cronbach's Alpha coefficients of 0.936 for gaming intensity and 0.912 for prosocial behavior. Data were analyzed using simple linear regression with SPSS. The findings showed that both Mobile Legends gaming intensity and prosocial behavior were predominantly in the moderate category, each accounting for 78.9% of the respondents. The normality test indicated that both variables were normally distributed. Hypothesis testing produced a significance value of 0.002 (<0.05), indicating a significant effect of Mobile Legends gaming intensity on prosocial behavior. The direction of the effect was positive, although its contribution was very small, with an R^2 of 0.62%. These findings suggest that gaming intensity should not be regarded as the sole factor explaining students' prosocial behavior.*
Keywords*: gaming intensity; mobile legends; prosocial behavior; student man 1;psycologhy*

Abstrak: Pengaruh Intensitas Bermain Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Prososial di Kelas XI MAN 1 Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game Mobile Legends terhadap perilaku prososial siswa Kelas XI MAN 1 Kota Makassar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional ex post facto. Populasi penelitian terdiri atas 360 siswa Kelas XI, sedangkan data yang valid dan dapat dianalisis berasal dari 78 responden yang dipilih melalui purposive sampling. Pengumpulan data menggunakan kuesioner skala Likert untuk mengukur intensitas bermain game Mobile Legends dan perilaku prososial. Instrumen menunjukkan reliabilitas tinggi, dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,936 pada variabel intensitas bermain dan 0,912 pada variabel perilaku prososial. Analisis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends dan perilaku prososial sama-sama dominan berada pada kategori sedang, masing-masing sebesar 78,9%. Uji normalitas menunjukkan kedua variabel berdistribusi normal. Hasil uji hipotesis memperoleh signifikansi 0,002 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain Mobile Legends terhadap perilaku prososial. Arah pengaruh bersifat positif, tetapi kontribusinya sangat kecil dengan R^2 sebesar 0,62%. Temuan ini menunjukkan bahwa intensitas bermain game tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya faktor yang menjelaskan perilaku prososial siswa.
Kata kunci: intensitas bermain game; Mobile Legends; perilaku prososial;Siswa Man 1; Psikologis

available at http://uit. e-journal.id/JPS
ELECTRONIC ISSN 2657-1455
Published by *Jurnal Psikologi SKIsO (Sosial Klinis Industri Organisasi)*
Universitas Indonesia Timur, Indonesia
Vol.1 No.2, 2026
Page 43-49

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong meningkatnya penggunaan game online di kalangan remaja. Kemudahan akses melalui perangkat seluler menjadikan permainan digital tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari dan ruang interaksi sosial. (Khoiriyah, 2024). *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang dimainkan secara berkelompok dan mengandalkan strategi, komunikasi, serta kerja sama tim. Di sisi lain, keterlibatan yang berlebihan dapat menggeser prioritas aktivitas nyata, termasuk belajar dan interaksi social (Fajar *et al.*, 2024).

Intensitas bermain game dapat dipahami melalui frekuensi, durasi, motivasi, keterlibatan emosional, dan prioritas bermain. Semakin tinggi intensitas, semakin besar waktu, perhatian, dan energi yang dialokasikan pada permainan. Pada remaja, intensitas yang berlebihan berpotensi berkaitan dengan masalah pengelolaan emosi, interaksi sosial, serta penyesuaian diri (Ningrum & Cahyono, 2022). Penelitian mengenai remaja juga menunjukkan bahwa keterlibatan yang tinggi dalam game online dapat berkaitan dengan emosi negatif dan kesulitan mengendalikan diri (Mulyani & Fitriani, 2022).

Perilaku prososial dalam penelitian ini ditempatkan dalam konteks fungsi psikologis dan sosial remaja. Aspek yang digunakan mencakup kondisi emosional, hubungan interpersonal, perilaku dan adaptasi sosial, prestasi akademik, serta konsep diri (Hasibuan *et al.,* 2024). Masa remaja merupakan periode penting dalam pembentukan identitas dan hubungan sosial. Perspektif Erikson menempatkan remaja pada tahap *identity versus role confusion*, sehingga pengalaman sosial dan aktivitas kelompok dapat menjadi bagian dari proses pencarian identitas (Erikson, 1968).

Sejumlah penelitian terdahulu lebih banyak menemukan arah negatif antara intensitas bermain game online dan aspek sosial remaja. Ali dan Purwadi (2024), misalnya, menemukan keterkaitan intensitas bermain dengan agresivitas dan keterampilan sosial. Penelitian lain juga menunjukkan hubungan dengan interaksi sosial, regulasi emosi, dan perilaku sosial. Namun, *Mobile Legends* memiliki karakteristik permainan tim yang memungkinkan munculnya komunikasi dan kerja sama di antara pemain. Penelitian Aditya, Budiaman, dan Martini (2024) juga menunjukkan bahwa *Mobile Legends* dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial remaja.

Perbedaan temuan tersebut menunjukkan adanya celah penelitian mengenai arah dan besarnya pengaruh intensitas bermain Mobile Legends terhadap perilaku prososial, khususnya pada siswa Kelas XI MAN 1 Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game Mobile Legends terhadap perilaku prososial siswa Kelas XI MAN 1 Kota Makassar. Hasil penelitian diharapkan memberikan gambaran empiris mengenai hubungan kedua variabel sekaligus menjadi bahan pertimbangan bagi siswa, sekolah, orang tua, dan peneliti selanjutnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis korelasional ex post facto. Penelitian dilaksanakan pada siswa Kelas XI MAN 1 Kota Makassar. Populasi penelitian berjumlah 360 siswa, sedangkan data valid yang dapat dianalisis berjumlah 78 responden. Pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria siswa Kelas XI yang aktif bermain Mobile Legends, baik secara rutin maupun sesekali.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua kuesioner skala Likert, yaitu skala intensitas bermain game Mobile Legends dan skala perilaku prososial. Skala intensitas bermain terdiri atas 30 item. Skala perilaku prososial pada awalnya terdiri atas 30 item, kemudian 2 item yang tidak valid digugurkan sehingga 28 item digunakan dalam penelitian. Uji reliabilitas menggunakan Cronbach’s Alpha menghasilkan koefisien 0,936 untuk intensitas bermain dan 0,912 untuk perilaku prososial.

Analisis data dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan SPSS versi 27. Uji prasyarat yang digunakan adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Uji hipotesis dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dengan kriteria signifikansi $p \leq 0,05$. Berdasarkan hasil uji normalitas, nilai signifikansi variabel intensitas bermain sebesar 0,466 dan perilaku prososial sebesar 0,854, sehingga keduanya memenuhi asumsi normalitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis menunjukkan bahwa intensitas bermain game Mobile Legends dan perilaku prososial siswa sama-sama dominan berada pada kategori sedang. Mean intensitas bermain sebesar 86,03 dengan standar deviasi 14,63, sedangkan mean perilaku prososial sebesar 84,21 dengan standar deviasi 13,53.

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Intensitas bermain	Rendah	4	10,5%
Intensitas bermain	Sedang	30	78,9%
Intensitas bermain	Tinggi	4	10,5%
Perilaku prososial	Rendah	3	7,9%
Perilaku prososial	Sedang	30	78,9%
Perilaku prososial	Tinggi	5	13,2%

Tabel 1. Kategorisasi variabel penelitian. Sumber: hasil olah data penelitian, 2026.

Uji normalitas menunjukkan nilai Asymp. Sig. sebesar 0,466 pada intensitas bermain dan 0,854 pada perilaku prososial. Kedua nilai lebih besar dari 0,05 sehingga data dinyatakan berdistribusi normal.

Variabel	Asymp. Sig.	Keterangan
Intensitas bermain	0,466	Normal
Perilaku prososial	0,854	Normal

Tabel 2. Uji normalitas Kolmogorov-Smirnov. Sumber: hasil olah data penelitian, 2026.

Hasil regresi sederhana menunjukkan koefisien regresi sebesar 0,073 dengan signifikansi 0,002 (<0,05). Dengan demikian, terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain Mobile Legends terhadap perilaku prososial. Koefisien determinasi sebesar 0,62% menunjukkan bahwa kontribusi pengaruh tersebut sangat kecil.

Model	B	Beta	Sig.
Konstanta	77,954	—	0,639
Intensitas bermain	0,073	0,079	0,002

Tabel 3. Koefisien regresi sederhana. Sumber: hasil olah data penelitian, 2026.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berada pada kategori sedang. Kondisi tersebut menggambarkan bahwa sebagian besar siswa bermain game, tetapi belum dominan pada tingkat intensitas tinggi. Hasil ini sesuai dengan konteks penelitian dalam skripsi yang menempatkan frekuensi, durasi, motivasi, keterlibatan emosional, dan prioritas bermain sebagai bagian dari intensitas.

Perilaku prososial juga dominan berada pada kategori sedang. Erikson (1968) memandang remaja sebagai individu yang sedang membentuk identitas diri sehingga pengalaman sosial menjadi bagian penting dalam perkembangan. Hasibuan et al. (2024) juga menempatkan perilaku prososial dalam hubungan antara faktor psikologis dan sosial.

Pengaruh yang ditemukan memiliki arah positif, tetapi kontribusinya sangat kecil. Hal ini dapat dipahami dari karakteristik Mobile Legends sebagai permainan berbasis tim yang melibatkan komunikasi dan kerja sama. Temuan tersebut sejalan dengan Aditya Bimo Prasetyo et al. (2024) yang mengkaji keterampilan sosial dalam konteks Mobile Legends. Namun, hasil ini perlu dipahami bersama penelitian lain karena Utami et al. (2023) dan Ali dan Purwadi (2024) menunjukkan bahwa game online juga dapat berkaitan dengan aspek sosial yang kurang adaptif.

Intensitas bermain Mobile Legends tidak dapat dipandang sebagai satu-satunya faktor yang menentukan perilaku prososial siswa. Skripsi menyarankan pertimbangan faktor lain seperti pola asuh, dukungan sosial teman sebaya, dan regulasi diri. Dokumentasi uji linearitas dan heteroskedastisitas juga perlu dilengkapi apabila penelitian akan dikembangkan atau diuji kembali.

available at http://uit. e-journal.id/JPS
ELECTRONIC ISSN 2657-1455
Published by *Jurnal Psikologi SKIsO (Sosial Klinis Industri Organisasi)*
Universitas Indonesia Timur, Indonesia
Vol.1 No.2, 2026
Page 43-49

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, intensitas bermain game Mobile Legends dan perilaku prososial siswa Kelas XI MAN 1 Kota Makassar sama-sama dominan berada pada kategori sedang. Hasil regresi linier sederhana menunjukkan nilai signifikansi 0,002 (<0,05), sehingga terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain Mobile Legends terhadap perilaku prososial. Arah pengaruh bersifat positif, tetapi kontribusinya sangat kecil, yaitu 0,62%. Temuan tersebut menunjukkan bahwa intensitas bermain game bukan merupakan satu-satunya penjelas perilaku prososial siswa.

Saran

Bagi orang tua, diharapkan dapat memberikan pendampingan dan pengawasan terhadap aktivitas bermain Mobile Legends, khususnya dalam mengatur waktu bermain agar tetap seimbang dengan kegiatan belajar, istirahat, dan interaksi sosial siswa.

Bagi siswa diharapkan mampu mengatur intensitas bermain Mobile Legends secara bijak serta tetap memprioritaskan kegiatan akademik dan interaksi sosial. Siswa juga diharapkan dapat mengembangkan perilaku prososial melalui kegiatan membantu, bekerja sama, berbagi, dan peduli terhadap orang lain.

Bagi dosen dan institusi psikologi diharapkan dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan referensi dalam pembelajaran maupun pengembangan kajian mengenai psikologi perkembangan remaja, perilaku prososial, dan penggunaan game online.

Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian dengan mempertimbangkan faktor lain yang dapat memengaruhi perilaku prososial, seperti kontrol diri, dukungan sosial, pola asuh, dan lingkungan teman sebaya. Penelitian selanjutnya juga dapat menggunakan jumlah responden yang lebih luas serta karakteristik subjek yang berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Aditya Bimo Prasetyo, Budiaman, & Martini. (2024). Pengaruh stimulus Mobile Legends terhadap keterampilan sosial remaja di Kelas VIII SMA Negeri 74 Jakarta. Sosial Simbiosis: Jurnal Integrasi Ilmu Sosial dan Politik, 1(3), 87–111. https://doi.org/10.62783/sosial.v1i3.41672

Ali, K., & Purwadi, P. (2024). Hubungan antara intensitas bermain game online dan keterampilan sosial dengan agresivitas pada remaja. JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7(9), 10583–10589. https://doi.org/10.54371/jiip.v7i9.5551

Durlak, J. A., Weissberg, R. P., Dymnicki, A. B., Taylor, R. D., & Schellinger, K. B. (2011). The impact of enhancing students' social and emotional learning: A meta-analysis of school-based universal interventions. Child Development, 82(1), 405–432.

Erikson, E. H. (1968). Identity: Youth and crisis. W. W. Norton & Company.

Fajar, M., Masyhuri, M., & Muda, Y. (2024). Kecanduan game online pada remaja. Journal of Education Research, 5(3), 3995–4001. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1273

Hasibuan, N. S., Ilham, M., Wahyuni, S., & Anwar, K. (2024). Perjalanan identitas diri: Eksplorasi perilaku prososial terhadap fungsi mental. Jurnal Pendidikan Tambusai, 8(3), 45971–45980.

Khoiriyah, S. (2024). Digitalisasi permainan: Dampak dan tren pergeseran dari permainan tradisional ke dunia digital. Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan, 3(4), 320–333. https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2801

Mulyani, U., & Fitriani, W. (2022). Emosi remaja kecanduan game online Mobile Legends. JCOSE Jurnal Bimbingan dan Konseling, 5(1), 29–35. https://doi.org/10.24905/jcose.v5i1.114

Ningrum, E. P., & Cahyono, R. (2022). Hubungan self-control dengan intensitas bermain game online pada remaja akhir. Buletin Riset Psikologi dan Kesehatan Mental, 2(1), 693–703. https://doi.org/10.20473/brpkm.v2i1.36579

Utami, N. E., Nurhakim, I., & Agustian, T. (2023). Dampak permainan game online terhadap interaksi sosial di kalangan remaja. Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial, 10(2), 129–178. https://doi.org/10.31571/sosial.v10i2.6536