

**HUBUNGAN BERMAIN GAME MOBILE LEGEND
DENGAN KESEHATAN MENTAL PADA
SISWA DI SMAN 8 KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**OLEH
DESPRIANTI
NIM K1A120060**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN
KESEHATAN JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN
KESEHATAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
PENDIDIKAN UNIVERSITAS JAMBI
APRIL 2024**

**HUBUNGAN BERMAIN GAME MOBILE LEGEND
DENGAN KESEHATAN MENTAL PADA SISWA
DI SMAN 8 KOTA JAMBI**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Jambi
Untuk Memenuhi Salah Satu dalam Persyaratan
Program Sarjana Pendidikan Olahraga dan Kesehatan**



**OLEH
DESRIANTI
NIM K1A120060**

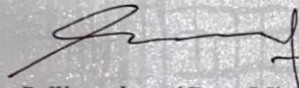
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
APRIL 2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "Hubungan Bermain Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Pada Siswa di SMAN 8 Kota Jambi". Skripsi Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, yang disusun oleh Desprianti, Nomor Induk Mahasiswa KIA120060 telah di periksa dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Skripsi.

Jambi, April 2024

Dosen Pembimbing I

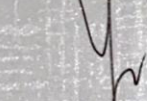


Dr. Wawan Junresti Daya, S.Si., M.Pd

NIP 198906292015041003

Jambi, April 2024

Dosen Pembimbing II



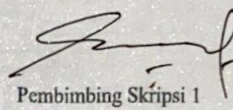
Bangkit Yudho Prabowo, M.Or

NIP 199007192022031006

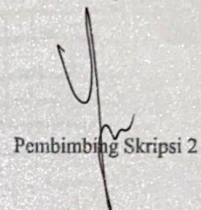
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Hubungan Bermain Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi" : Skripsi Program Studi Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, yang disusun oleh Desprianti, Nomor Induk Mahasiswa KIA12060 telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 13 Mei 2024

Dr. Wawan Junresti Daya, S.Si., M.Pd
NIP 198906292015041003


Pembimbing Skripsi 1

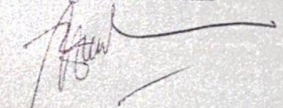
Bangkit Yudho Prabowo, M.Or.
NIP 199007192022031006


Pembimbing Skripsi 2

Jambi, Mei 2024

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan
Olahraga dan Kesehatan


Dr. Alek Oktadinata, S.Pd., M.Pd
NIP 198810242015041003

Didaftarkan Tanggal :

Nomor :

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Desprianti

Nim : K1A120060

Program Studi : Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini benar - benar karya Sendiri dan bukan jiplakan dari hasil penelitian pihak lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini merupakan hasil jiplakan, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab.

Jambi, Mei 2024

Yang membuat pernyataan


Desprianti

K1A120060

MOTTO

Anda dapat menghasilkan uang dengan cara yang tidak anda sukai, dan anda dapat menyembuhkan penyakit dengan obat - obatan yang tidak anda percayai, tetapi anda tidak dapat memperoleh kebahagiaan dari orang yang tidak anda cintai.”

Kupersembahkan skripsi ini untuk ayah tercinta dan ibu tersayang yang dengan perjuangan kerasnya telah mengantarkan aku untuk meraih ilmu. Semoga aku dapat menjadi yang terbaik dari sebelumnya.

ABSTRAK

Desprianti. 2024, hubungan bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental pada siswa di SMAN 8 Kota Jambi : Skripsi, Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jambi, Pembimbing (1) Dr. Wawan Junresti Daya, S.Si.,M.Pd (II) Bangkit Yudho Prabowo.,M.Or.

Kata Kunci : Hubungan, Mobile Legend, Kesehatan Mental

Penelitian ini memiliki tujuan supaya peneliti dapat mengetahui hubungan bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental pada siswa di SMAN 8 Kota Jambi. Penelitian ini dilakukan di SMAN 8 Kota Jambi Pada Januari 2024. Pada penelitian ini dilakukan pendekatan kuantitatif dengan pengambilan data melalui penyebaran angket game mobile legend dan kesehatan mental. Adapun sampel dalam penelitian ini adalah siswa SMAN 8 Kota Jambi. Setelah angket disebar, data dianalisis secara kuantitatif dengan uji regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara game mobile legend dengan Kesehatan mental pada siswa SMA N 8 Kota Jambi. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa semakin tinggi game online mobile legend maka semakin buruk kesehatan mental siswa. Sebaliknya semakin rendah game online mobile legend, maka semakin tinggi kesehatan mental siswa.

Penggunaan game mobile legend yang dilakukan secara berlebihan akan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental. Sehingga dalam penelitian ini siswa dengan bermain game mobile legend yang tinggi, akan berdampak pada kesehatan mental yang akan memburuk, sebaliknya siswa yang memiliki bermain game mobile legend yang rendah dan memanfaatkan waktu secara baik akan mendapatkan kesehatan mental yang baik atau tinggi sehingga akan dapat berkonsentrasi belajar yang lebih baik

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya semata sehingga penulis mampu menyelesaikan penyusunan proposal penelitian ini yang berjudul Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Pada Siswa di SMAN 8 Kota Jambi. Penyusunan proposal ini ialah untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Universitas Jambi.

Dalam kesempatan yang penuh rasa syukur ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, serta kontribusi dalam menyelesaikan proposal ini, yaitu:

1. Kepada orang tua tercinta ayahanda Naswir dan kedua ibunda saya yaitu Jassnelli S.Pd dan Aida yang telah memberikan dukungan, memberikan motivasi, dan memberikan kasih sayang, serta senantiasa selalu mendo'akan kesuksesan untuk anak-anaknya. Penulis tidak mampu membalas segala kebaikan dan jasa ibunda, penulis hanya dapat mengucapkan Jazaakumulluhu Khairan, serta mendo'akan dan memohon kebaikan serta balasan terbaik bagi ibunda di dunia dan akhirat. Serta Kakak dan adik tercinta, Fitria Sahputri S.Keb dan Meri Yanti yang telah memotivasi, memberikan semangat, dan memberikan kasih sayang, serta memberikan dukungan materi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr.Wawan Junresti Daya, S.Si., M.Pd selaku Dosen Pembimbing Skripsi 1.
3. Bapak Bangkit Yudho Prabowo., M.O.r selaku Dosen Pembimbing Skripsi 2.
4. Bapak Adrizal Abas, S.Pd., guru mata pelajaran Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan kelas SMAN 8 Kota Jambi yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data untuk penyusunan proposal ini.
5. Terimakasih kepada sahabat dan orang terdekat saya yang selalu mensupport saya dan mendengarkan keluh kesah saya, khususnya

Marsella Natalia Manalu, Adella, Serly Novita Rahmanisa, Chica Reksa Surya Apriani yang telah membantu dan menemani jalannya penelitian ini serta memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan demikian, semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi nyata dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Harapannya, penelitian yang diusulkan dapat memberikan wawasan baru serta solusi yang berarti dalam mengatasi permasalahan yang diangkat. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan lebih lanjut

Jambi, April 2024

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Pembatasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	7
2.1 Kajian Teori dan Penelitian Yang Relevan.....	7
2.1.1 Game Online/E-Sport.....	7
2.1.2 E-Sport	8
2.1.3 Game Moba (Mobile Legend).....	9
2.1.4 Aturan dalam bermain Mobile Legend	13
2.1.5 Aspek-aspek kecanduan bermain game	14
2.1.6 Dampak bermain mobile legend	17
2.1.7 Kesehatan Mental.....	18
2.1.8 Faktor-faktor yang mempengaruhi mental.....	19

2.1.9 Kesehatan Mental pada Remaja	21
2.1.10 Indikator kesehatan Mental Menurut Zakiyah Daradjat	22
2.1.11 Penelitian yang Relevan.....	24
2.2 Kerangka Berpikir	26
2.3 Hipotesis.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	28
3.2 Desain Penelitian.....	28
3.3 Populasi dan Sampel	29
3.3.1 Populasi	29
3.3.2 Sampel.....	29
3.4 Teknik Pengambilan Sample.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	31
3.6 Validasi Instrumen Penilaian	34
3.7 Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Deskripsi Data	40
4.1.1 Hasil Uji Deskriptif <i>Game Mobile Legend</i>	40
4.1.2 Hasil Uji Deskriptif Kesehatan Mental	42
4.2 Uji Reliabilitas	43
4.3 Hasil Uji Normalitas	43
4.4 Hasil Uji Linieritas.....	44
4.5 Hasil Uji Hipotesis	45
4.6 Pembahasan.....	46

BAB V KESIMPULAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA.....	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Durasi Bermain Mobile Legend.....	15
3.1 Waktu Penelitian	28
3.2 Populasi	29
3.3 kriteria Penilaian Angket/Kusioner	32
3.4 Kisi-kisi angket <i>game mobile legend</i>	33
3.5 Kisi-kisi angket kesehatan mental.....	33
4.1 Hasil Uji Deskriptif <i>game mobile legend</i>	39
4.2 Kategorisasi <i>game mobile legend</i>	41
4.3 Hasil Uji Deskriptif kesehatan mental	41
4.4 Kategorisasi Kesehatan mental	42
4.5 Uji reliabilitas Skala.....	43
4.6 Hasil Uji Normalitas	43
4.7 Hasil uji Linieritas	44
4.8 Hasil Uji Hipotesis	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Game <i>Mobile Legend</i>	9
2.2 Kerangka Berpikir	27
4.1 Diagram Kategorisasi <i>Game Mobile Legend</i>	41
4.2 Diagram Kategorisasi Kesehatan Mental	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 surat telah melakukan penelitian.....	53
2. dokumentasi observasi awal.....	55
3. kisi-kisi angket <i>Mobile Legend</i>	55
4. Kisi-kisi Kesehatan Mental	56
5. Angket <i>Game Mobile Legend</i>	57
6 Angket Kesehatan Mental	59
7. Tabulasi data Variabel <i>Game Mobile Legend</i>	65
8. Tabulasi Data Variabel Kesehatan Mental.....	66
9. Deskriptif Variabel <i>Game Mobile Legend</i>	67
10. Deskriptif Variabel Kesehatan Mental.....	67
11. Uji Reliabilitas Variabel <i>Gambe Mobile Legend</i>	67
12 Uji Reliabilitas variabel Kesehatan Mental.....	68
13. Uji Normalitas	70
14. Uji Linieritas	71
15. Uji Hipotesis	71
16. Statistik Variabel <i>Game Mobile Legend</i>	71
17. Statistik Variabel Kesehatan Mental.....	72
18 Penyebaran Kusioner Penelitian	74

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kautsar (2019), Di era digital dan kontemporer saat ini, industri asuransi jiwa sedang berkembang pesat. Berbagai aspek kehidupan sehari-hari dipengaruhi oleh fenomena ini, termasuk pekerjaan, karena tidak terbatas pada kemajuan dalam teknologi, komunikasi, dan transportasi. Dengan adanya teknologi yang canggih dapat membuat masyarakat lebih berinovatif dan memperluas pergaulan melalui teknologi yang dimanfaatkan sebagai sarana dalam meningkatkan kesejahteraan. Namun realita nya penggunaan *handphone* pada kalangan remaja tidak semua nya di pergunakan dengan baik, salah satu nya diantara nya yaitu digunakan untuk bermain *game online*.

Menurut Barkiyah (2020) *Game* berbasis *web* terdiri dari dua kata yaitu *game* dan *web*. Menurut young *game* berbasis *web* adalah *game online* adalah permainan yang didalam nya terdapat berbagai macam tantangan yang dapat membuat pemain nya berinteraksi antara satu sama lain nya dimana pun dia berada sehingga membuat pemain nya menjadi kecanduan. Pengguna dapat menemukan berbagai jenis *game online*, termasuk teka-teki, permainan bermain peran, dan arena pertempuran online multipemain. Saat ini, permainan bergaya MOBA sangat diminati. Segera setelah itu, banyak wanita mulai bermain *game* ini. Pemain permanen biasanya hanya dapat dinyatakan sebagai pemenang setelah memenangkan dua pertandingan.

Sebuah tim dapat menang jika mereka dapat menghilangkan desain tertentu dari pesaingnya. *Mobile Legend* adalah *game* berjenis MOBA yang dapat

dimainkan secara online di PC dan ponsel. Moonton mengembangkan dan menerbitkan *Mobile Legend, game* multipemain yang dapat dimainkan melalui ponsel.

Game ini dimainkan secara tim, masing masing tim beranggota 5 orang dan setiap anggota mengendalikan avatar atau yang biasa disebut dengan “hero” yang dimana hero ini memiliki berbagai jenis seperti Fighter, Assassin, Mage, Support, Tank, Markman. Terdapat beberapa aturan dalam permainan mobile legend ini yaitu: Setiap pemain tidak dibolehkan memilih hero yang sama dalam grup nya, Setiap pemain juga tidak diizinkan untuk bermain dengan posisi level diatas dan dibawah level pemain, Jika koneksi internet pemain hilang maka pemain itu akan dinyatakan afk.

Sebagai orang yang gemar bermain game maka ini akan sangat berpengaruh bagi orang yang memainkannya, *game online* ini mempunyai dampak positif maupun dampak negatif. Adapun dampak positif dari bermain *game* ini adalah apabila dimanfaatkan sebaik mungkin misalnya dimanfaatkan sebagai hiburan disaat kita merasa penat dan stress maka dengan bermain game maka akan mengurangi rasa penat dan stress. Menurut (Adams, 2013).

Namun yang terjadi pada saat ini game online dimainkan secara berlebihan dan membuat pemainnya menjadi kecanduan sehingga ini berakibat kecanduan yang berpengaruh kepada penurunan kesehatan mental kepada orang yang memainkan *game* tersebut (Hussain & Griffiths, 2009).

Disuatu lembaga pendidikan salah satu contoh nya yaitu di suatu sekolah di perbolehkan untuk membawa *Handhone* dengan alasan untuk menambah wawasan atau membantu menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru yang mengajar dikelas tersebut. Namun para siswa banyak memanfaatkan nya untuk bermain *handphone* pada siswa yang kecanduan bermain *game mobile legend* ini malah memanfaatkan waktu untuk fokus bermain game dan menjadi tidak fokus untuk belajar dan bahkan membuat siswa tersebut tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya,terkadang tidak mengerjakan tugas, selalu mencotek saat diberikan tugas. Karena Mobile Legend sangat disukai oleh siswa, penting untuk memantau dan mengontrol penggunaan perangkat seluler. Akibatnya, siswa yang kecanduan game Mobile Legend akan menjadi pendiam, menghindari orang lain, dan terlalu emosional. Dalam keadaan seperti ini, kita harus berhati-hati agar tidak membahayakan kesehatan mental siswa yang suka bermain video game.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti yang dilakukan di SMA N 8 Kota Jambi bahwa para siswa yang suka bermain *game mobile legend* ini mengalami penurunan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran, serta mempengaruhi hasil pembelajaran dikarenakan siswa tersebut bermain *game mobile legend* saat guru menjelaskan pelajaran sehingga dia hanya mencontek saat diberikan tugas oleh guru tersebut, selain itu keadaan mental beberapa siswa tersebut mengalami ketergangguan misal nya para siswa tersebut sering kali meluapkan emosi nya secara tidak dasar dan terkadang berubah menjadi agresif, mempengaruhi mental nya menjadi lebih emosional.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas te maka penulis merasa tertarik untuk menyusun penelitian ini dengan judul “ **HUBUNGAN BERMAIN *GAME MOBILE LEGEND* TERHADAP KESEHATAN MENTAL PADA SISWA DI SMA N 8 KOTA JAMBI** “.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar kan latar belakang yang diuraikan diatas maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Adanya sebagian siswa yang kecanduan dalam bermain game mobile legend yang berdampak ke pada mental siswa tersebut.
2. Sebagiannya siswa banyak menghabiskan waktu untuk bermain game dikarenakan timbulnya perasaan gelisah jika tidak bermain game tersebut.
3. Siswa tersebut sering kali meluapkan emosi nya secara tidak sadar dan terkadang berubah menjadi agresif, sehingga membuat mental nya menjadi lebih emosional.

1.3 Batasan Masalah

Supaya penelitian ini tidak merambat luas kemana mana maka penulis harus membuat membuat batasan masalah,hal ini bertujuan supaya penelitian lebih jelas dan terarah tujuan nya mau kemana. Maka masalah yang akan dikaji oleh penulis yaitu hanya Hubungan Bermain *Game Mobile legend* Terhadap Kesehatan Mental Siswa di SMA N 8 Kota Jambi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah diatas maka terdapat rumusan masalah yaitu “Apakah ada Hubungan Bermain Game Mobile Legend terhadap Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh bermain *game mobile legend* terhadap kesehatan mental siswa.
2. Untuk mendeskripsikan pengaruh *game mobile legend* terhadap kesehatan mental siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan bukti secara ilmiah mengenai Pengaruh Bermain Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Siswa Di SMA N 8 Kota Jambi sehingga dapat memberikan kajian yang berkaitan dengan pendidikan jasmani dan kesehatan.

2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti pribadi,dapat menambah pengetahuan dan wawaan mengenai fenomena yang sedang terjadi.
2. Bagi Jurusan Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan,Hasil Penelitian ini bisa digunakan sebagai informasi mengenai gangguan kesehatan mental pada siswa yang di sebab kan oleh game online.

3. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi selanjutnya jika ingin mengadakan penelitian yang berhubungan dengan kesehatan mental.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoretik Dan Penelitian yang Relevan

2.1.1 Game Online/ E-Sport

Menurut kim (dalam Aziz,2011:13) *game* adalah suatu permainan yang banyak dimainkan oleh orang-orang diwaktu bersama dan diakses melalui jaringan komunikasi online. Menurut burhan (at all 2013) *Game online* digambarkan sebagai game multi pemain dimana game ini disediakan oleh perusahaan yang menyediakan *game*.

Menurut Young (2011), orang yang menggunakan media ini untuk terhubung ke Internet mungkin menjadi kecanduan game online. Seringkali, permainan dapat dimainkan secara langsung melalui jaringan penyedia layanan. Selain itu, permainan tersebut juga tersedia sebagai layanan tambahan oleh penyedia layanan online yang biasa disebut sebagai toko online atau toko online. Jika Anda memiliki komputer dan Internet saat ini, Anda dapat bermain game online di mana saja, baik di rumah atau di kafe. Game online berkembang dengan cepat dan seiring berjalannya waktu menjadi semakin menarik. berdasarkan tampilan game, mekanisme gameplay, gaya visual, kualitas gambar, dan faktor lainnya. Selain itu, terdapat berbagai jenis game online, seperti game pertarungan, petualangan, dan perang, yang menambah daya tarik game tersebut. Ketika game online menjadi lebih menarik, pemain akan lebih tertarik.

2.1.2 E - Sport

Olahraga elektronik adalah kategori olahraga di mana pemain mengembangkan keterampilan fisik atau mental mereka dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Selain itu, E-Sports bertujuan untuk mengasah keterampilan pemain dengan perangkat digital dan permainan komputer kompetitif. Untuk mengevaluasi hasil pemain, permainan E-Sport harus tidak memihak (Seo, 2013: 1544).

Setelah menjadi semakin populer, e-sports sekarang menjadi salah satu jenis olahraga yang dimainkan di acara besar seperti Asian Games 2018 di Jakarta dan Palembang. Salah satu jenis olahraga, e-sport menggabungkan berbagai genre permainan.

- (1) fighting, dimana seorang pemain mengontrol sebuah karakter di layar dan karakter tersebut terlibat dalam pertempuran jarak dekat dengan karakter lawan;
- (2) first-person shooters (FPS), dimana pemain mengendalikan seorang karakter dengan senjata api untuk menembak lawan;
- (3) real-time strategy (RTS), dimana pemain membangun pasukan dan bersaing untuk menguasai medan perang;
- (4) sports, dimana pemain dituntut untuk memiliki kempauan dan keterampilan memainkan jenis game olahraga secara virtual;
- (5) racing, dimana pemain dituntut untuk memiliki kemampuan dan keterampilan mengemudi dan adu kecepatan dalam balapan virtual;
- (6) multiplayer online battle arena (MOBA), dimana pemain mengontrol satu karakter pada salah satu dari dua tim. Karakter pemain biasanya memiliki berbagai kemampuan dan keunggulan yang akan meningkat selama permainan,

serta berkontribusi pada strategi tim secara keseluruhan; dan

(7) others/lainnya.

2.1.3 Game Moba (Mobile Legend)

Menurut Barkiyah (2020) Beberapa genre yang terdapat pada game online seperti perang, petualangan, olahraga, puzzle, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Dari berbagai macam tersebut, game dengan genre MOBA adalah genre yang memang paling populer saat ini. Mobile legend menjadi mobile esport paling populer di Indonesia. Kepraktisannya yang hanya membutuhkan handphone untuk memainkannya.

Permainan di mana dua atau lebih pemain bermain satu sama lain untuk menang. Game Mobile Legends dibuat oleh Shanghai Moonton Technology dan dirilis pada 14 Juli 2016 untuk Android dan pada 9 November 2016 untuk iOS. Hanya dalam waktu empat tahun, popularitas game ini meningkat pesat.



Gambar 2.1

Sumber : <https://www.bola.com/e-sports/read/3865126/profil-badang-hero-anyar-mobile-legends-asal-malaysia-yang-jadi-magnet-baru>

Mobile Legends adalah game pertarungan yang dapat dimainkan secara online dan di smartphone. Permainan ini dimainkan oleh sepuluh pemain, dan masing-masing tim terdiri dari lima pemain. Kedua belah pihak berjuang untuk menghancurkan markas lawan dan melindungi markas mereka sendiri karena

musuh memiliki kemampuan untuk menyerang markas mereka sendiri. Anda harus menggunakan strategi untuk memenangkan permainan ini. Tiga garis yang menyusun komposisi permainan ini: garis bawah (bot), garis tengah (middle), dan garis atas (top). Setiap jalur memiliki tiga menara yang menyerang pemain lain begitu mereka mendekati area menara. Tujuan permainan ini adalah untuk menghancurkan menara utama musuh dengan memanggil pahlawan yang dapat dimainkan untuk membantu. Pertarungan berakhir ketika satu squad berhasil menghancurkan base lawan.

Lawan menjelajahi domainnya sendiri. Untuk memenangkan permainan ini, perlu menggunakan strategi. Tiga garis dalam permainan ini adalah garis atas (top), garis tengah (middle), dan garis bawah (bot). Setiap jalur dilengkapi dengan tiga menara, dan ketika musuh memasuki area menara, mereka akan menembak. Tujuan dari permainan ini adalah untuk merobohkan menara musuh utama menggunakan pahlawan yang dapat kita mainkan. Pertarungan tersebut mengakibatkan hancurnya markas tim lain. Tim yang menghancurkan markasnya dikatakan kalah atau tamat, tim yang tidak menghancurkan markasnya dikatakan sebagai pemenang.

Adapun ciri- ciri dari yang dimiliki dari game online mobile legends antara lain :

a) Mode

Suatu lokasi dalam permainan Mobile Legends disebut dengan mode. Pemain dapat menikmati pengalaman Mobile Legends karena setiap mode permainan menghadirkan perasaan bermain yang baru. Mobile Legends menawarkan lima mode permainan:

1. Classic mode

Ketika bermain 5 lawan 5 atau 5 lawan 5 di mode pertama. Ada lima pemain di masing-masing Tim Kanan dan Tim Kiri. Tiga garis, masing-masing dengan tiga menara yang menjaga tempat pemain, disertakan dalam mode ini. Menghancurkan merek saingan adalah tujuan dari mode ini. Meskipun Anda dapat memilih pahlawan apa pun yang Anda suka dalam mode ini, tidak mungkin pahlawan yang sama berada di tim yang sama.

2. Ranked Match

Tim akan hancur total dengan metode pertandingan peringkat. Ada juga 10 tim yang bersaing memperebutkan juara pertama. Satu bintang akan diberikan kepada tim pemenang permainan ini; jika mereka mendapatkan jumlah bintang yang memadai, mereka akan dipromosikan ke level berikutnya, yaitu: prajurit, elit, master, grandmaster, epik, legenda, dan mitis. Tujuan lain dari mesin rahasia ini adalah untuk menghancurkan markas musuh.

3. Brawl

Dalam skenario ini, Sistem 5 versus. 5 dimanfaatkan. Hanya ada satu jalur dalam mode ini, dan hanya dijaga oleh dua menara. Anda dapat memilih pahlawan mana saja untuk digunakan dalam mode ini. Total bintang Anda akan meningkat jika Anda lebih sering terlibat dalam mode ini. Menghancurkan markas lawan adalah salah satu tujuan mode lainnya.

4. Human AI Mode

Mode ini mengadu manusia melawan robot. Lawannya adalah robot, dan hanya ada lima pemain. Ini memiliki sembilan menara penjaga dan tiga jalur.

5. Custom

Anda dapat menyesuaikan jumlah pemain dalam mode ini, apakah Anda ingin bermain sendiri melawan robot atau bersama teman melawan robot.

b) Rank

Di Mobile Legends, ranking atau disebut juga dengan pertandingan peringkat digunakan untuk memastikan posisi seorang pemain. Nama-nama yang naik peringkatnya adalah:

1. Warrior

Pemain Mobile Legends mulai dengan Warrior, dan setelah melewati tiga tahap dan tiga bintang, mereka dapat maju ke level berikutnya. Tiga hadiah tersedia di tingkat ini: satu fragmen keterampilan premium, seribu poin pertempuran, dan seratus juta tiket.

2. Elite

Peringkat elit adalah peringkat berikutnya. Pemain harus menyelesaikan tiga tahap dan memperoleh empat bintang untuk naik ke peringkat berikutnya, yang dimulai pada peringkat III. Untuk mencapai peringkat elit, pemain akan diberi hadiah tiga kali lipat keterampilan premium, tiga ribu poin pertempuran, dan tiket 200 meter.

3. Master

Peringkat selanjutnya adalah master. Meski mendapatkan bintang di tingkat master akan sulit, namun untuk naik ke peringkat berikutnya, Anda tetap harus mengumpulkan empat bintang dan empat tahap. Anda juga akan mendapatkan reward spesial berupa 4.000 battle point dan 300 juta tiket.

4. Grandmater

Pada tingkat Grandmaster, Anda akan menghadapi musuh yang lebih sulit. Dengan menyelesaikan lima tahap dan mendapatkan lima bintang, Anda dapat naik level dan mendapatkan kulit spesial dengan 7000 poin pertempuran dan lintasan 600 meter.

5. Epic

Grandmaster dan Epic memiliki peringkat yang sama, tetapi untuk mencapai Legenda, Epic membutuhkan lima bintang dan lima tahap. Twenty-one hadiah yang dapat diperebutkan di Epic termasuk 1.000 juta tiket, 12.000 battle point, dan skin spesial.

6. Legend

Legenda adalah level tertinggi dalam hierarki peringkat; lima tahap dan lima bintang harus diselesaikan untuk mencapai peringkat akhir. Sang legendaris menerima 20.000 poin tempur dan tiket khusus 1500 meter.

2.1.4 Aturan dalam bermain Mobile Legend

1. Setia tim harus menyiapkan masing-masing 5 pemain disetiap tim.
2. Tidak ada pemain yang boleh memilih legenda yang sama dengan grupnya kecuali lawan yang berbeda diizinkan menggunakan level yang sama. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan posisi 2 level diatas dan dibawah level pemain.
3. Para pemain harus memastikan koneksi internet berjalan lancar karna jika koneksi internet terganggu maka pemain akan dinyatakan afk.
4. Jika pemain memiliki skill yang rendah maka pemain tersebut tidak memiliki posisi yang khusus/ diharukan.

2.1.5 Asek - Aspek Kecanduan Bermain Game

Klasifikasi Penyakit Internasional (ICD-11) mencantumkan kecanduan game online sebagai penyakit mental, menurut Organisasi Kesehatan Dunia (2018). Hal ini ditandai dengan hilangnya kendali atas game karena hal tersebut lebih diutamakan daripada aktivitas lainnya.

Perilaku ini tetap dilakukan meskipun berdampak buruk terhadap dirinya. Menurut sebuah penelitian, kemungkinan mengembangkan kecanduan game online lebih tinggi di kalangan remaja (Brand, Todhunter, & Jervis, 2017). Pecandu game online akan menghabiskan banyak waktu untuk memainkannya. Remaja menghabiskan rata-rata dua puluh hingga dua puluh lima jam per minggu, atau lebih dari dua jam per hari atau lebih dari empat belas jam per minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015), atau bahkan lima puluh lima jam per minggu (van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, van den Eijnden, & van de Mheen, 2011). Berdasarkan penelitian Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja pada tahun 2013, 10,15% remaja Indonesia menderita kecanduan game online.

Ini menunjukkan kemungkinan satu dari sepuluh remaja Indonesia mengalami kecanduan game online. Karena begitu banyak remaja yang menyukai game online, masalah kecanduan game online menjadi semakin umum dan memprihatinkan. Kecanduan Game Online Remaja: Efek Berlebihan bermain game online dapat menyebabkan banyak masalah, menurut Ghuman & Griffiths (2012). Ini termasuk mengabaikan interaksi sosial, kehilangan kendali secara bertahap, penurunan kinerja akademis, dan masalah dengan hubungan, uang, dan kesehatan. elemen vital dalam kehidupan sehari-hari.

Seseorang yang kecanduan game internet membutuhkan banyak permainan. Menurut Baggio dkk. (2016), ini merupakan masalah yang signifikan. Kehidupan sehari-hari dapat terganggu jika Anda bermain game online selama waktu yang lama. Menurut King dan Delfabbro (2018), kondisi ini benar-benar membuat anak-anak menilai kembali tujuan mereka dan berhenti tertarik pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan permainan online. Remaja yang kecanduan game online lebih sulit membatasi waktu yang mereka habiskan untuk bermain game. Karena mereka tidak peduli dengan peran yang mereka mainkan di dunia nyata, mereka mengabaikan lingkungan mereka. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Andrew Przybylski waktu yang di dianjurkan untuk bermain game yaitu akan disampaikan pada tabel dibawah ini

Tabel 2.1 durasi bermain mobile legend

1 jam /perhari	Normal
3 jam /perhari	Tidak Normal
5 jam /perhari	Sangat Tidak Normal

(Sumber: Andrew Przybylski 2013)

Kecanduan game internet mungkin berdampak buruk atau bahkan mematikan pada anak-anak. Lima kriteria dapat digunakan untuk memprediksi dampak kecanduan game online: kesehatan, psikologis, akademik, sosial, dan finansial (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019). ide dalam psikologi Persepsi remaja terhadap kehidupan nyata dipengaruhi oleh berbagai skenario kejahatan dan kekerasan, termasuk perkelahian, vandalisme, dan pembunuhan, yang terlihat dalam game online. Remaja yang memainkan game online yang berisi kekerasan menjadi sangat marah, gelisah, dan tidak senonoh. Inilah ciri-ciri generasi muda dengan masalah kesehatan mental (Petrides & Furnham, 2000).

Komponen Akademisi Kelompok umur yang mempunyai peranan di sekolah adalah remaja. Keberhasilan akademis mungkin terkena dampak negatif dari kecanduan game online, klaim Lee, Yu, dan Lin (2007). Daripada belajar di kelas, mereka sering menghabiskan waktu dengan mengerjakan misi di game online. Remaja biasanya kesulitan dengan konsentrasi, sehingga sulit bagi mereka untuk memahami sepenuhnya pelajaran yang coba disampaikan oleh guru.

Gagasan sosial Membuat avatar yang membawa mereka ke dunia fantasi mereka sendiri memungkinkan beberapa pemain merasa seolah-olah mereka menemukan siapa diri mereka melalui hubungan emosional ketika mereka bermain game online. Hal ini dapat menyebabkan seseorang terputus dari kenyataan, yang dapat menyebabkan berkurangnya kontak sosial (Marcovitz, 2012). Kemampuan bersosialisasi di dunia nyata menurun meskipun ada peningkatan sosialisasi internet (Williams, 2006; Smyth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Remaja yang terbiasa hidup online biasanya kesulitan ketika mencoba bersosialisasi dengan orang lain di dunia nyata. Ciri-ciri anak yang doyan game internet menurut Sandy & Hidayat (2019) antara lain sikap antisosial dan keengganan berinteraksi dengan orang lain, keluarga, dan

Aspek finansial: Bermain game online terkadang mahal. Membeli voucher untuk terus memainkan jenis game online tertentu memerlukan biaya yang besar. Remaja yang tidak mempunyai uang diketahui sering mencuri untuk bermain game online, berbohong kepada orang tua, dan melakukan aktivitas kriminal lainnya. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Chen et al. (2005), yang menemukan bahwa kategori kejahatan game online yang paling sering terjadi adalah pencurian (73,7%) dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan

bahwa sebagian besar pelakunya adalah remaja di sekolah yang kecanduan game internet.

2.1.6 Dampak Bermain Mobile Legend

Pelajar yang banyak bermain game online berisiko mengalami kecanduan. Faisol dan Ilyas 2022 memperkirakan kecanduan game internet akan memberikan dampak positif dan negatif. baginya, khususnya di dalam kelas karena ia masih berstatus pelajar usia sekolah.

Siswa akan memperoleh pengetahuan tentang berbagai topik teknologi. Anda dapat belajar bagaimana mematuhi instruksi dan peraturan dengan bermain game. Bermain game membantu anak-anak membangun keterampilan motorik mereka karena gerakan yang disertakan dalam permainan membantu mereka mengembangkan sistem motoriknya. Karena bermain game menyebabkan perubahan pada otak dan saraf anak, permainan juga membantu perkembangan saraf. Permainan juga membantu perkembangan kognitif dengan mengajari anak-anak bagaimana beradaptasi dengan perubahan keadaan dan mempelajari kosa kata dan pengucapan bahasa lain.

Kecerdasan seorang pemain dapat ditingkatkan melalui permainan, tapi ini bukan satu-satunya atau pendekatan terbaik. Bermain video game dapat memberikan dampak buruk bagi pemainnya, seperti menurunkan aktivitas gelombang otak frontal. Ini penting untuk mengelola agresi dan emosi. Pemain yang mengembangkan kebiasaan ini menjadi sangat tertarik dengan ponselnya sehingga mereka membuang-buang waktu dan bahkan lupa makan dan minum atau menyelesaikan pekerjaan rumahnya. Permainan ponsel ini membuat ketagihan karena hampir selalu menimbulkan dampak sosial, psikologis, dan

tubuh yang merugikan.

Interaksi sosial mereka dengan teman dan keluarga menjadi tegang akibat berkurangnya kebersamaan. Mereka kehilangan kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain karena kecanduan game. Secara psikologis, permainan yang dimainkan selalu menyita perhatian. Selain itu, karena kamu banyak duduk dan tidak minum saat bermain Mobile Legends, kamu juga akan terpapar radiasi ponsel secara fisik yang dapat membahayakan jantung, ginjal, dan perut.

Terlepas dari usia, banyak masyarakat mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi memainkan game mobile legendaris. Hal ini terlihat dari tingginya jumlah anak-anak yang bermain di semua pusat permainan di perkotaan, dimana sebagian besar pemainnya adalah pelajar.

2.1.7 Kesehatan Mental

Bagaimana kesehatan, kesejahteraan, dan kesehatan emosional didefinisikan? Kesehatan bukan hanya bebas dari penyakit atau kelemahan; itu adalah kondisi sejahtera secara keseluruhan yang mencakup aspek jiwa, raga, dan sosial biasa. Sementara itu, UU Kesehatan No. 23/1992 menyatakan bahwa kesejahteraan fisik, mental, dan sosial seseorang bergantung pada kemampuan mereka untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomi.

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mendefinisikan kesehatan sebagai kondisi sejahtera mental, tubuh, dan sosial secara keseluruhan, bukan hanya bebas dari penyakit atau kecacatan (WHO, 2001). Definisi ini memperjelas bahwa kesehatan umum mencakup kesehatan mental. Kesejahteraan mental dan perilaku sangat erat kaitannya. Menurut WHO, kesehatan mental adalah suatu kondisi

kesejahteraan dimana seseorang dapat bekerja secara efektif dan produktif, menerima keterampilannya sendiri, mengelola stresor sehari-hari, dan berkontribusi pada komunitasnya (WHO, 2001).

Seseorang dikatakan dalam keadaan sehat jiwa apabila merasa baik secara jasmani dan rohani, sadar akan potensi diri, dapat mengelola tekanan hidup sehari-hari dengan berbagai cara, dapat bekerja secara efektif dan efisien, serta dapat memberikan kontribusi kepada komunitas mereka. Kesehatan mental harus dianggap sama pentingnya dengan kesehatan fisik, sebagaimana dinyatakan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) yang menyatakan bahwa “tidak ada kesehatan tanpa kesehatan mental”. WHO membantu masyarakat dalam memahami cara memelihara dan meningkatkan kesehatan, dengan mengakui bahwa ini adalah keadaan keseimbangan antara diri sendiri, orang lain, dan lingkungan (WHO, 2004).

2.1.8 Faktor - factor yang mempengaruhi kesehatan mental

Faktor risiko dan faktor protektif merupakan variabel yang mempunyai pengaruh terhadap kesehatan mental dan emosional. Faktor risiko dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori: kontekstual (yaitu akibat interaksi antara manusia dan lingkungannya), individu, dan individu. Remaja akan menghadapi masalah emosi dan perilaku yang berbeda jika faktor risiko ini dibarengi dengan resistensi dan kerentanan psikososial. Inilah faktor risiko yang disebutkan.

1) Faktor Individu Faktor genetik/konstitusional,

Ketidakmampuan sosial, termasuk ketidakmampuan untuk mengatasi tekanan, ketakutan, dan harga diri yang buruk, jelas merupakan sumber sejumlah penyakit mental, termasuk gangguan kepribadian, gangguan perilaku, dan

masalah psikologis lainnya.

2) Faktor Keluarga

Perselisihan orang tua, orang tua yang menggunakan narkoba dan sakit jiwa, pola asuh yang ketat dan tidak berperasaan, serta kurang disiplin

3) Faktor Sekolah

Intimidasi teman sebaya, juga dikenal sebagai intimidasi, adalah jenis perilaku koersif di mana orang atau sekelompok orang yang lebih kuat mencoba melukai orang atau sekelompok orang yang lebih lemah secara fisik atau psikologis. Istilah "perpeloncoan" mengacu pada perilaku yang biasanya dilakukan oleh anggota kelompok "senior" terhadap anggota kelompok "junior". Tekanan ini terutama ditujukan kepada remaja karena penindasan dan perpeloncoan memengaruhi perkembangan mereka. Kedua kelainan yang disebutkan di atas diperkirakan mempengaruhi 21–26% populasi. Menurut penelitian ini, anak-anak yang menjadi korban perundungan memiliki rasa percaya diri yang rendah, ketakutan untuk pergi ke sekolah, dan kesulitan untuk fokus. Penindasan dan perpeloncoan terus-menerus dapat menyebabkan keputusasaan dan upaya bunuh diri.

4) Faktor Peristiwa Hayati

Transisi ke sekolah dapat dipengaruhi oleh sejumlah situasi, termasuk stres emosional yang parah, perceraian orang tua, penyakit kronis pada remaja, dan kematian anggota keluarga.

2.1.9 Kesehatan Mental pada Remaja

Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) mengatakan remaja adalah mereka yang berusia antara 10 dan 19 tahun, dan Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia No. 25 Tahun 2014 mengatakan remaja adalah mereka yang berusia antara 10 dan 18 tahun. Mereka yang belum menikah disebut belum menikah. muda. Masa remaja menghadirkan sejumlah masalah yang unik karena ditandai dengan banyak perubahan fisik, emosional, dan sosial yang berdampak pada kesehatan mental. Selain itu, remaja adalah periode perubahan yang signifikan. Selama ini, suasana hati seseorang mungkin berubah secara drastis. Perubahan yang kuat ini terjadi pada remaja ini karena banyaknya pekerjaan rumah, tugas sekolah, dan tanggung jawab sehari-hari di rumah. Perilaku remaja yang tidak menentu tidak selalu menunjukkan masalah psikologis.

Menurut Rozali, Sitasari, dan Lenggogeni (2021) Organisasi Kesehatan Mental Dunia, kesehatan mental adalah keadaan yang memungkinkan pertumbuhan fisik, intelektual, dan emosional secara optimal. selama hal itu tidak mempengaruhi keadaan orang tersebut. Menurut Satgas (dalam Haryanti, Pamela, dan Susanti, 2016), penyelesaian masalah mental-emosional yang tidak tepat akan berdampak negatif terhadap perkembangan masa depan remaja tersebut, khususnya dalam hal pematangan karakter, dan dapat mengakibatkan gangguan perkembangan mental-emosional.

Kesehatan mental harus dijaga dan diberikan perawatan semaksimal mungkin untuk mencegah penyakit mental. Jika kesehatan mental terganggu, hidup menjadi kurang nyaman karena rasa khawatir, kelelahan, dan kebosanan. Jika seseorang tidak menunjukkan gejala penyakit jiwa, psikosis, neurosis,

gangguan jiwa, atau penyakit jiwa, maka dapat dikatakan sehat jiwa (Talitha, 2021).

2.1.10 Indikator kesehatan Mental Menurut Zakiyah Daradjat

Hindari penyakit dan masalah kesehatan mental. Gangguan psikologis, juga dikenal sebagai neurosis, berbeda dari gangguan mental, yang sering disebut sebagai psikosis, karena neurosis kepribadian didasarkan pada kenyataan dan bertahan di dalamnya. Orang yang menderita neurosis sadar akan kesulitan yang mereka hadapi, namun mereka tidak tahu bagaimana menyelesaikannya. Kecemasan, kekhawatiran, iri hati, kesombongan, takut kehilangan uang, putus asa, melankolis, dan emosi lainnya adalah tanda-tanda penyakit mental. Namun, psikosis kepribadian mencakup perilaku, perasaan, atau impuls yang sangat tidak normal yang akan memengaruhi individu dan orang lain.

Seseorang mempunyai kapasitas untuk mengatasi hambatan dan melakukan penyesuaian diri (self-adjustment). Proses mencapai atau memuaskan tuntutan (pemuhan kebutuhan), menyelesaikan konflik, ketegangan, ketidakpuasan, dan permasalahan tertentu dengan cara tertentu dikenal dengan istilah penyesuaian diri. Jika seseorang dapat memuaskan keinginannya dan melewati kesulitannya dengan cara yang wajar dan sesuai dengan standar agama, tanpa membuat dirinya sendiri atau lingkungannya kesal, maka individu tersebut dikatakan mempunyai kemampuan beradaptasi yang normal.

Salah satu cara alami untuk mengatasi situasi seperti ini adalah dengan berpikir kembali dan menemukan alasan siswa gagal, seperti kegagalan mereka dalam ujian tengah semester. Beberapa penyebabnya antara lain sering begadang, menggunakan metode belajar yang cepat, atau jarang membaca materi pelajaran.

Kejadian yang terjadi setelah riwayat masalah ditemukan dapat digunakan sebagai pelajaran untuk menghindari perilaku yang merugikan di masa depan.

Semaksimal mungkin, potensi atau bakat individu siswa dapat dipastikan melalui tes psikologis, prestasi akademis, dan pola minat. Seorang anak muda yang memiliki kesehatan mental yang baik dapat mencapai potensi penuhnya dalam hal-hal yang bermanfaat. Dari beberapa pendapat mengenai indikator dalam kesehatan mental yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan beberapa antara lain:

- Terhindar dari gejala gangguan jiwa dan penyakit jiwa
- Dapat menyesuaikan diri (self adjustment) dan mengatasi kesulitan
- Mengembangkan potensi semaksimal mungkin
- Tercapai kebahagiaan pribadi dan orang lain

2.2 Penelitian Relevan

Penelitian relevan adalah suatu penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dan menjadi acuan dan pedoman untuk memperkuat penelitian selanjut nya. penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut :

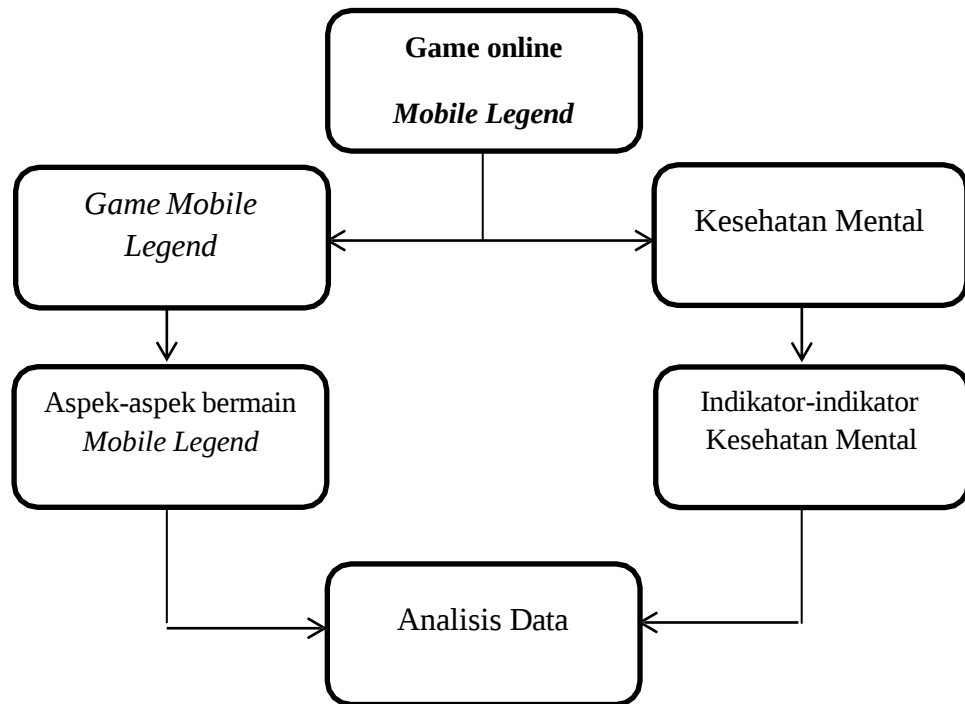
1. Penelitian yang dilakukan oleh : Afiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D.B. (2022) yang berjudul “Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik”. Penelitian menunjukkan bahwa kesejahteraan mental siswa di SMPN 1 Kota Baru dipengaruhi oleh partisipasi mereka dalam game online Mobile Legend. Analisis data menunjukkan adanya hubungan antara unsur game online mobile Legend dengan kesehatan mental siswa SMPN 1 Kota Baru dengan memperhatikan efek samping penyelidikan dan penelitian.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. Jurnal Curere, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan yang terjadi pada durasi bermain game online dengan kesehatan mental remaja di SMK Baramuli Airmadadi. Penelitian ini menggunakan total sampling yang dimana populasi terdiri dari 102 maka yang menjadi sampel sebanyak 102 remaja pria di SMK. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dan teknik pengumpulan data nya berupa angket.
3. Penelitian yang dilakukan Tin Rustini, Delis Fitriya Nur Hidayah, Galuh Sekar Putri Prameswari (2022) dengan judul “Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar”. Penelitian ini menunjukkan bagaimana motivasi belajar anak-anak dapat dipengaruhi oleh permainan online, khususnya permainan telepon

genggam. Jika siswa bermain game Mobile Legends dalam waktu lama di kelas, maka mereka akan kesulitan untuk fokus pada materi. Rasa hausnya yang tak ada habisnya untuk bermain game online menjadi penyebabnya. Bermain video game online semakin buruk. Tujuan dari penelitian yang menggunakan metodologi penelitian kualitatif ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh permainan Mobile Legend terhadap kemauan belajar Siswa siswa kelas 4 B sekolah dasar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh : Janttaka, N. (2020). “Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumber gempol Kabupaten Tulung agung”. Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada dampak baik dan negatif dari bermain Mobile Legend. Empat dari tujuh siswa yang dipantau oleh para peneliti melaporkan efek samping yang tidak menyenangkan dari bermain video game online. Penelitian ini bertujuan untuk memperjelas dan menilai bagaimana pengaruh bermain game Mobile Legend terhadap siswa usia sekolah dasar. Penelitian ini bermetode kualitatif dengan menggunakan intrumen berupa dokumentasi,wawancara,dan observasi. Dari obsservasi yang dilakukan terdapat dampak negative maupun dampak positif.

2.3 Kerangka Berpikir

Sebelum mengambil data kesekolah maka harus menentukan variabel apa yang akan diteliti. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel (Y). Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah *game mobile Legend* dan variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah kesehatan mental siswa. Langkah selanjutnya membuat instrumen penelitian. Instrumen penelitian bisa diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk mengukur variabel yang akan diteliti. Sebelum instrumen penilaian serta angket disebarkan maka dibutuhkan validasi instrumen. Setelah validasi dilakukan maka instrumen penilaian dan angket dapat digunakan untuk meneliti antara pengaruh *game online Mobile Legend* terhadap kesehatan mental siswa. Untuk pengaruh bermain game Mobile Legend menggunakan kuisioner *game mobile legend* dan untuk kesehatan mental siswa menggunakan angket kesehatan mental. Sebelum menyebarkan angket, peneliti harus melihat jumlah populasi serta sampel yang akan menjadi data dalam penelitian. setelah membuat instrumen penelitian, langkah selanjutnya adalah menganalisis data dengan meninjau lokasi penelitian. Sebelum mengambil data, dilakukan observasi terlebih dahulu untuk melihat pengaruh bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental siswa.



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Siswa

2.4 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah pada penelitian. Berdasarkan kajian teori dan rumusan masalah yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

Ho = Tidak Adanya hubungan negatif (korelasi) antara dua variabel atau angka variabel

Ha = Adanya hubungan negatif (korelasi) antara dua variabel atau angka variabel

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan disuatu lembaga pendidikan tingkat menengah atas yaitu SMA N 08 Kota Jambi.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Obervasi Awal												
2	Validasi Angket												
3	Pengambilan Data												
4	Pengolahan Data												

3.2 Desain Penelitian

Analisis korelasional digunakan dalam penelitian kuantitatif ini untuk melihat hubungan antara dua variabel atau lebih. Angka adalah landasan penelitian kuantitatif, yang dimulai dengan pengumpulan data dan diakhiri dengan presentasi hasil. Untuk menilai gagasan yang ada saat ini, penelitian ini menggunakan populasi dan sampel (Winarno, 2015:27). Variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) merupakan variabel dalam penelitian ini. Penelitian ini dilakukan tanpa eksperimen dan menggunakan metode survei asosiatif kausal. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sebab dan akibat dari pengaruh variabel bebas (variabel bebas) terhadap variabel terikat (variabel terikat). Oleh

karena itu, penelitian ini menguji dan melihat bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel lain.

Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut

1. Variabel Bebas (X)

Variabel bebas yaitu variabel yang menjadi acuan atau mempengaruhi sehingga menyebabkan terjadinya perubahan. (Nikmatur, 2017). Didalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (x) adalah *Game Mobile Legend*.

2. Variabel Terikat (Y)

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat dari variabel bebas (Nikmatur, 2017). Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat (y) adalah kesehatan mental.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi merupakan ruang lingkup generalisasi di mana subjek penelitian mempunyai karakteristik yang akan diteliti (Sinaga, 2014). Populasi merupakan seluruh subjek yang akan diteliti. Pada penelitian ini yang menjadi populasi merupakan siswa kelas X SMA Negeri 8 Kota Jambi yaitu:

Tabel 3.2 Populasi

Tingkat	Jumlah
10	532
Jumlah	532

3.3.2 Sampel

Sugiyono (2017) menyatakan bahwa sampel dapat dianggap sebagai persentase populasi atau sebagian dari populasi yang dipilih dengan metode tertentu untuk mewakili populasi secara akurat. Empat puluh tiga siswa digunakan

sebagai sampel oleh peneliti.

3.4 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel di dalam penelitian ini menggunakan teknik *Random cluster Sampling* yaitu cara yang digunakan untuk memilih sampel dari populasi yang lebih besar dengan peluang yang sama untuk setiap individu (Kadir, 2017). Metode pengambilan sampel cluster random adalah metode untuk memilih sampel yang memenuhi syarat tertentu untuk tujuan penelitian, dengan mengidentifikasi individu, kelompok, institusi, atau objek yang memiliki karakteristik unik yang membuat mereka cocok untuk diincar dalam penelitian (Saparini, et al 2022). Cara ini sering digunakan pada populasi terbatas, sulit dicapai, atau keterbatasan waktu dan biaya yang membatasi penggunaan teknik sampel acak acak.

Cluster random sampling juga dapat disesuaikan dengan jenis penelitian yang digunakan, misalnya penelitian deskriptif, kausal, atau kuantitatif (Febrianti, et al 2021). Dalam penelitian korelasional, random sampling digunakan untuk memilih sampel data yang dapat dianalisis untuk mengetahui hubungan antara dua variabel. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji statistik untuk menentukan apakah hubungan yang diamati sig secara statistik. Besarnya sampel yang diperlukan untuk analisis korelasi bergantung pada pertanyaan penelitian, jenis data, dan metode analisis yang digunakan. Secara keseluruhan, pengambilan sampel dengan menggunakan metode cluster random sampling merupakan teknik penting dalam penelitian korelasional karena membantu memastikan bahwa sampel mewakili populasi yang diteliti, yang pada gilirannya meningkatkan reliabilitas dan validitas hasil yang diperoleh dari analisis.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah jenis data primer. Data primer (primary data), yaitu data yang dikumpulkan secara langsung dari individu atau organisasi tentang objek yang akan diteliti dan untuk tujuan penelitian yang terkait, yang dapat berupa wawancara, observasi, dan lain lain. Didalam penelitian ini digunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, angket atau kusioner. Observasi dilakukan secara langsung di sekolah dengan mengamati bagaimana kondisi sekolah yang akan menjadi tempat penelitian.

3.5.1 Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang menggunakan panca indera disertai dengan pencatatan secara perinci terhadap objek penelitian (Prawiyogi et al., 2021). Kegiatan observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap objek dengan menggunakan seluruh indra. Didalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi untuk melihat kondisi tempat penelitian terlebih dahulu, agar mengetahui bagaimana cara selanjutnya untuk melakukan penelitian.

3.5.2 kuesioner/angket

Kuesioner, juga disebut Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan atau mengirimkan sejumlah pertanyaan kepada orang yang disurvei untuk dijawab. Dalam kasus ini, informasi tertulis disebarkan tentang hubungan antara bermain game Mobile Legend dan kesehatan mental siswa di SMAN 8 Kota Jambi. Skala Likert digunakan dalam survei ini. Sugiyono berpendapat bahwa skala Likert adalah ukuran yang digunakan untuk mengukur pendapat, sikap, dan persepsi seseorang atau kelompok masyarakat terhadap fenomena sosial. Dengan menggunakan skala ini, variabel yang akan dievaluasi akan dimasukkan ke dalam kategori variabel. Setelah itu, indikator-indikator tersebut digunakan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen.

Adapun skala yang digunakan peneliti pada angket ini pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Angket/ kusioner

Alternatif jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat tidak Setuju	1	5

(Sumber : Sugioyono 2016)

Pada penelitian kali ini, sebelum peneliti membuat instrumen penelitian kuesioner (angket), maka peneliti menyediakan kisi-kisi untuk memudahkan pembuatan intrumen dalam pengumpulan data.

Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah
Game mobile legend	ketertarikan	6,7,8,9,6,14,25,29	8 soal
	keutuhan	36	1 soal
	keinginan	1,2,27,30,37	5 soal
	perhatian	17,19,23,28,20,31	6 soal
	aktivitas	11,12,13,15,16,18,32,35	14 soal
		3,4,5,21,24,39	
	hobi/ rekreasi	34,40,33,38,10	5 soal
	lingkungan/sosial		
	fasilitas		

Tabel 3.4 kisi-kisi angket game mobile legend

Tabel 3.5 Kisi-kisi angket Kesehatan mental

Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah
Kesehatan mental siswa	emosional	2,3,4,18,19,20,23,39,40,10	10 soal
	hubungansosial	6,36,32,28,35	5 soal
	batasan diri	9,12,16,	3 soal
	self- awareness	10,13,14,24,25,23,37,22	7 soal
	aktivitas	12,9,7	2 soal
	konsentrasi	30,1,	2 soal
	kepercayaan diri	10,11,26,33,16	5 soal
	sensitifitas	35,23,	3 soal
	control diri	21,,20,38	3 soal
	ketidak pedulian	17,	1 soal
	kasih sayang	15	1 soal

3.6 Validasi Instrumen Penilaian

3.6.1 Uji Validitas

Sebuah tes dikatakan valid apabila tes itu dapat dengan tepat diukur, dimaksudkan pada kemampuan kognitif siswa (pengetahuan) (Sanaky, 2021). Validitas instrumen dalam penelitian ini berdasarkan pada validitas isi. Untuk menghasilkan tes yang valid, maka sebelum penyusunan tes *Game Mobile Legend*. Angket pada penelitian telah dilakukan uji validitas dengan keterangan sebagai berikut: Ukuran legitimasi atau validitas suatu instrumen disebut validitas. Suatu instrumen baru dikatakan valid apabila instrumen tersebut mempunyai kemampuan mengukur atau mendinginkan butir yang hendak diukur. Suatu alat baru dianggap valid jika dapat memberikan data dari variabel-variabel yang diteliti. Komponen validasi instrumen ada dua, yaitu validasi eksternal/empiris dan validasi internal (validitas isi dan validitas konstruk/kontrak).

Untuk mengevaluasi validitas instrumen, korelasi moment produk digunakan pada tingkat signifikansi dengan nilai probabilitas 0,05 atau 5%. Corrected Item-Total Correlation, atau Item-Total Statistics, adalah metode yang digunakan dalam program SPSS untuk menilai validitas. Metode komputasi ini dapat digunakan pada skala kecil dengan hanya beberapa item pertanyaan. Seiring waktu, pengujian keandalan dilakukan untuk mengetahui apakah alat pengukur cukup konsisten dan dapat diandalkan untuk melakukan pengukuran berulang. Untuk menguji hubungan antara kesehatan mental siswa di SMA N 8 Kota Jambi dan bermain game online Mobile Legend, perhitungan dilakukan menggunakan software SPSS.

3.6.2 Uji Reabilitas

Jika penelitian dapat diukur secara akurat yaitu, jika tes indeks dapat digunakan untuk menentukan seberapa andal alat ukur penelitian tersebut dapat dianggap valid. Hal ini menunjukkan betapa andalnya hasil pengukuran jika dilakukan terhadap gejala yang sama dengan alat ukur yang sama dua kali atau lebih. Jika setelah beberapa kali pengukuran, suatu alat dianggap dapat diandalkan jika menghasilkan hasil yang konsisten. Kuesioner dianggap dapat diandalkan jika tanggapannya tetap atau stabil sepanjang waktu. Pendekatan Cronbach's Alpha digunakan oleh para peneliti untuk memverifikasi keandalan skala. Mereka menemukan bahwa Cronbach's Alpha untuk skala Game Mobile Legend adalah $0,704 > (0,4)$, sedangkan Cronbach's Alpha untuk skala Kesehatan Mental adalah $0,661 > (0,4)$. Ada kemungkinan bahwa kedua skala tersebut dianggap dapat dipercaya dan sesuai untuk digunakan sebagai instrumen.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini mengkaji hubungan an bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental siswa di SMA Negeri 8 Kota Jambi dengan menggunakan teknik analisis data. Proses pengumpulan informasi dari masing-masing partisipan setelah mengidentifikasi sumbernya disebut analisis data (Sugiyono, 2013). Analisis data mencakup pengelompokan data berdasarkan jenis dan variabel peserta, menghitung respons terhadap masalah, menampilkan data untuk setiap variabel yang diperiksa, membuat tabulasi data berdasarkan semua variabel partisipan, dan mengevaluasi ide-ide sebelumnya. Data kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket game mobile legend dan kesehatan mental . Uji statistik induktif digunakan untuk menganalisis data ini untuk

menentukan hubungan antara game mobile legend terhadap kesehatan mental siswa..

3.7.1 Uji Prasyarat

Uji prasyarat korelasi memerlukan data yang digunakan harus homogen dan normal. Namun, jika data yang digunakan tidak normal tetapi homogen, uji korelasi yang tidak parametrik seperti uji korelasi Spearman atau Kendall dapat digunakan (Usmadi, 2020). Pemeriksaan homogenitas dilakukan untuk menilai apakah distribusi data seragam dengan membandingkan variasi antara dua kelompok data. Apabila variasi kedua kelompok data serupa, maka pemeriksaan homogenitas tak diperlukan karena data dianggap seragam. Untuk menilai apakah data terdistribusi normal, uji normalitas dipakai. Jika data seragam tetapi tidak berdistribusi normal, teknik non-parametrik bisa digunakan untuk mengevaluasi korelasi.

1. Uji Normalitas

Membuat histogram dari skor saat ini merupakan metode paling sederhana dalam melakukan uji normalitas. Uji normalitas bergantung pada kemampuan kita untuk menafsirkan pola distribusi data. Jika ukuran sampel besar dan distribusinya tidak sempurna normal, kesimpulan yang diambil kemungkinan besar tidak akurat (Usmadi, 2020). Pada penelitian ini, uji normalitas digunakan. (Harlan, 2018). Tujuan dari uji ini adalah untuk menentukan apakah data berasal dari populasi dengan distribusi normal.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sebaran data sudah sesuai dengan norma normal. Nilai P yang lebih besar dari 0,05 menunjukkan

bahwa sebaran data normal; nilai P yang kurang dari 0,05 menunjukkan bahwa sebaran data tidak normal.

2. Uji Linearitas

Jika terdapat hubungan linier yang sig antara dua variabel atau lebih, hubungan tersebut dapat diverifikasi dengan menggunakan uji linieritas. Pastikan linearitas ini ada saat melakukan analisis korelasi atau regresi linier, sering kali diperlukan. Tujuan pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa persyaratan model diterapkan dengan benar; data yang sesuai harus menunjukkan hubungan linier antara variabel independen dan dep. Dalam penelitian ini, perhitungan uji linearitas menggunakan IBM SPSS 21. Dasar pengambilan keputusan uji linearitas, menurut Febry & Teofilus (2020), adalah sebagai berikut:

- Jika nilai sigsi deviation from linearity $> 0,05$, maka terdapat hubungan linear yang sig antara variabel independen dengan variabel dependen.
- Jika nilai sigsi deviation from linearity $< 0,05$, maka tidak terdapat hubungan linear antara variabel independen dengan variabel dependen.

Setelah uji prasyarat untuk uji hipotesis regresi terpenuhi, maka dapat dilanjutkan ke uji hipotesisnya.

3.7.2. Uji Hipotesis

1. Uji Korelasi Person

Uji linearitas dan normalitas harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke pengujian hipotesis. Menemukan hubungan antar variabel penelitian merupakan tujuan dari pengujian hipotesis. Kedua data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal sesuai temuan uji normalitas. Penelitian ini menggunakan

statistik parametrik, khususnya uji korelasi product moment Pearson, untuk mengevaluasi hipotesis ini (Sugiyono, 2013). Menentukan hubungan antara variabel bebas (x) dengan variabel terikat (y) merupakan tujuan dari product moment Pearson.

Untuk mengetahui hubungan bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental siswa di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2023–2024, peneliti menggunakan uji korelasi product moment Pearson. Rumus korelasi product moment adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = Angka indeks korelasi *r pearson product moment*

N = Jumlah Sampel

$\sum XY$ = Jumlah hasil perkalian anatar skor X dan Y

$\sum X$ = Jumlah keseluruhan skor X

$\sum Y$ = Jumlah keseluruhan skor Y

(Sumber: Zainal, 2016)

Dalam penelitian ini, untuk menghitung analisis korelasi pearson product moment menggunakan aplikasi SPSS 22. Setelah hasil r_{xy} diketahui, maka langkah setelah ini dibandingkan dengan r_{tabel} . Taraf sigsi yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu $\alpha = 0,05$ dan $r_{tabel} = r_{(\alpha, n-2)}$.

Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka H_0 ditolak

Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka H_0 diterima

Adapun perumusan hipotesisnya adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat hubungan antara bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental siswa di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2023–2024.

H_a = Terdapat hubungan antara bermain game mobile legend terhadap kesehatan mental siswa di SMA Negeri 8 Kota Jambi tahun ajaran 2023–2024.

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ ($\alpha=0,05$), H_0 : ditolak (terdapat hubungan/korelasi)
 - b. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ ($\alpha=0,05$), H_0 : diterima (tidak ada hubungan/korelasi)
- kegunaan uji korelasi adalah untuk mencari hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Bertan et al., 2016).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data

Dengan uraian yang telah dikumpulkan sebelumnya sebagai landasan, bab ini akan menganalisis pembicaraan yang ditemukan selama penelitian. Peneliti akan menginterpretasikan hasil penelitian berdasarkan tujuan dan teori yang telah ditetapkan. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah ada hubungan antara permainan Mobile Legend dan kesehatan mental siswa di SMA N 8 Kota Jambi. Peneliti akan melakukan analisis deskriptif menggunakan IBM SPSS 20 on Windows. Uji Mean dan Deviasi Standar adalah perhitungan dasar untuk analisis ini. Ini dapat dilakukan dengan IBM SPSS 20 untuk Windows. Berikut adalah hasil analisis ini:

4.1.1 Hasil Uji Deskriptif *Game Mobile Legend*

Berikut ini merupakan rincian dari hasil uji deskriptif *Game Mobile Legend* terlampir pada tabel dibawah ini :

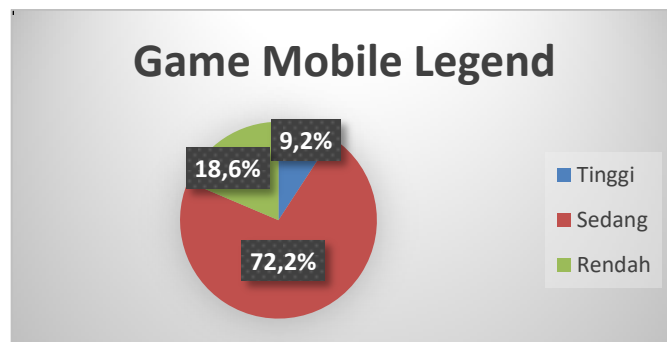
Tabel 4.1 Hasil Uji Deskriptif *Game Mobile Legend*

Data	N	Mean	Std. Deviation
<i>Game Mobile Legend</i>	43	146,58	12,42

Berikut hasil klasifikasi dan persentase Game Mobile Legend: Nilai rata-rata sebesar 146,58 dan standar deviasi sebesar 12,42 ditampilkan pada tabel di atas.

Tabel 4.2 Kategorisasi *Game Mobile Legend*

Kriteria	Kategori	Persentase
$X \geq (M + 1,0 \text{ SD})$ $X \geq 159$	Tinggi	9,2%
$(M - 1,0 \text{ SD}) \geq X < (M + 1,0 \text{ SD})$ $134,16 \geq 159$	Sedang	72,2%
$X \leq (M - 1,0 \text{ SD})$ $X \leq 134,16$	Rendah	18,6%
Jumlah		100%

**Gambar 4.1 Diagram Kategorisasi *Game Mobile Legend***

Menurut analisis dan uji deskriptif di atas, peserta yang sering memainkan game Mobile Legend memiliki persentase 9,2%, kategori sedang memiliki persentase tertinggi sebesar 72,2%, dan kategori rendah memiliki persentase terkecil sebesar 18,6%.

4.1.2 Hasil Uji Deskriptif Kesehatan Mental

Berikut ini merupakan rincian dari hasil uji deskriptif Kesehatan Mental adalah sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil Uji Deskriptif Kesehatan Mental

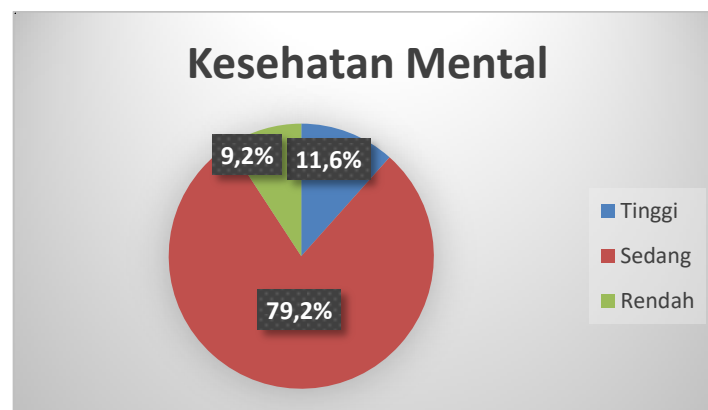
Data	N	Mean	Std. Deviation
Kesehatan Mental	43	144,83	9,54

Dari tabel diatas dapat dijelaskan untuk variabel Kesehatan Mental dengan

jumlah sampel 43 orang kemudian didapatkan rata-rata nilai 144,83, dan standar deviasi 9,54. Adapun hasil kategorisasi dan persentase Kesehatan Mental adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kategorisasi Kesehatan Mental

Kriteria	Kategori	Persentase
$X \geq (M + 1,0 \text{ SD})$ $X \geq 154,37$	Tinggi	11,6%
$(M - 1,0 \text{ SD}) \geq X < (M + 1,0 \text{ SD})$ $135,29 \geq 154,37$	Sedang	79,2%
$X \leq (M - 1,0 \text{ SD})$ $X \leq 135,29$	Rendah	9,2%
Jumlah		100%



Gambar 4.1 Diagram Kategorisasi Kesehatan Mental

Siswa dengan kesehatan jiwa tinggi mencapai 11,6%, siswa dengan kesehatan jiwa sedang mencapai 79,2%, dan siswa dengan kesehatan jiwa rendah mencapai 9,2%, menurut hasil uji deskriptif dan analisis tersebut di atas.

4.2 Uji Reliabilitas

Pendekatan Cronbach's Alpha digunakan oleh para peneliti untuk memverifikasi keandalan skala. Mereka menemukan bahwa Cronbach's Alpha untuk skala Game Mobile Legend adalah $0,704 > (0,4)$, sedangkan Cronbach's Alpha untuk skala Kesehatan Mental adalah $0,661 > (0,4)$. Ada kemungkinan bahwa kedua skala tersebut dianggap dapat dipercaya dan sesuai untuk digunakan sebagai instrumen. Jumlah item tersebut dimasukkan dalam tabel ketergantungan skala berikut ini:

Tabel 4.5 Uji Reliabilitas Skala

Variabel	Alpha Cronbach	N Item	Keterangan
<i>Game Mobile Legend</i>	0,704	40	Reliabel
Kesehatan Mental	0,661	40	Reliabel

4.3 Hasil Uji Normalitas

Hasil uji normalitas penelitian ini dihasilkan menggunakan metode Kolmogorov. Hasilnya dapat dilihat di sini:

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Game Mobile Legend	Kesehatan Mental
N		43	43
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	146.58	144.84
	Std. Deviation	12.427	9.542
Most Extreme Differences	Absolute	.089	.145
	Positive	.089	.145
	Negative	-.058	-.084
Kolmogorov-Smirnov Z		.584	.953
Asymp. Sig. (2-tailed)		.885	.324

- a. *Test distribution is Normal* : Tes berdistribusi normal karna nilai *Asymp. Sign. (2-tailed)* atau nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu *Game Mobile Legend* sebesar 0,885 dan Kesehatan Mental sebesar 0,324.
- b. *Calculated from data* : Dihitung berdasarkan data penelitian yang diperoleh yaitu dari hasil perhitungan skor kuesioner.

Tabel di atas menunjukkan bahwa data penelitian kedua variabel yaitu kesehatan mental dan permainan mobile legenda berdistribusi normal dengan nilai signifikansi kedua variabel lebih tinggi dari taraf nyata (0,05).

4.4 Hasil Uji Linieritas

Tujuan uji linieritas adalah untuk menentukan apakah ada atau tidak hubungan linier antara variabel independen dan dependen. Asumsi linearitas diuji dengan kurva linier. Nilai signifikansi di bawah alpha 5% digunakan untuk menunjukkan bahwa batas tersebut linier.

Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

				Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)				2583.560	21	123.027	2.083	.050
Kesehatan Mental	Between Groups	Linearity		1763.425	1	1763.425	29.857	.000
Game Mobile Legend	* Groups	Deviation from Linearity		820.135	20	41.007	.694	.791
Within Groups				1240.300	21	59.062		
Total				3823.860	42			

Seperti terlihat pada tabel di atas, hasil uji linieritas menunjukkan terdapat hubungan linier antara X dan Y karena nilai signifikansi hubungan tersebut lebih dari alpha 0,05 ($0,791 > 0,05$). Jika dinyatakan sebaliknya, asumsi linearitas terpenuhi.

4.5 Hasil Uji Hipotesis

Sebelum mengetahui apakah kedua variabel berkorelasi, hipotesis penelitian harus diuji. Angka-angka ini berada di antara 0 dan 1 dan menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali atau korelasi sempurna. Berikut analisis SPSS 20.0 *for windows*:

Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis

Correlations

		Game Mobile Legend	Kesehatan Mental
Game Mobile Legend	Pearson Correlation	1	.679**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	43	43
Kesehatan Mental	Pearson Correlation	.679**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Keterangan :

Ho : Tidak adanya hubungan negatif (korelasi) antara dua variabel atau angka korelasi

Ha : Adanya hubungan negatif (korelasi) antara dua variabel atau angka korelasi

Tabel tersebut menunjukkan bahwa masing-masing variabel memiliki nilai signifikansi di bawah 0,05 yang ditunjukkan dengan nilai Sig (two-tailed) sebesar 0,000 untuk masing-masing variabel. Berdasarkan dasar pemikiran uji hipotesis, apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak; jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Oleh karena itu, dapat dikatakan H_o ditolak sedangkan H_a diterima.

Selanjutnya untuk membaca hasil sejauh mana hasil korelasi selanjutnya bisa dilihat dari nilai *Pearson Correlation* atau nilai hubungan antara *game mobile legend* dengan kesehatan mental yaitu sebesar 0,679 yang bisa dikatakan hubungan kedua variabel terbilang dalam kategori kuat.

4.6. Pembahasan

Sebelum mengetahui apakah kedua variabel berkorelasi, hipotesis penelitian harus diuji. Angka-angka ini berada di antara 0 dan 1 dan menunjukkan tidak ada korelasi sama sekali atau korelasi sempurna. Bermain game di ponsel terlalu sering dapat membahayakan kesehatan mental seseorang. Menurut penelitian ini, siswa yang sering bermain game Mobile Legend dan mengatur waktunya dengan bijak akan memiliki kesehatan mental yang lebih baik atau lebih baik, dan mereka akan lebih mampu fokus pada studi mereka. tinggi.

Berdasarkan temuan di atas, kita dapat menerima premis bahwa bermain game di ponsel berdampak negatif terhadap kesehatan mental anak-anak di SMA N 8 Kota Jambi. Berdasarkan temuan yang ada, sebagian besar siswa termasuk dalam salah satu dari tiga kategori ketika dikaitkan dengan variabel permainan mobile legenda: tinggi (9,2%; 4 siswa), sedang (72,2%), dan rendah (18,6%; 8 siswa). siswa). Variabel kesehatan jiwa terbagi dalam tiga kategori: sedang

(79,2%; 34 siswa), rendah (hanya 2,9%; 4 siswa), dan tinggi (11,6%; 5 siswa).

Pada penelitian ini diperoleh nilai *person correlation* sebesar 0,679. Hal ini menunjukkan bahwa variabel *game mobile legend* memberikan sumbangan efektif sebesar 67,9% terhadap variabel kesehatan mental dan sisanya 32,1% dipengaruhi oleh faktor lain yang bersumber dari faktor internal maupun eksternal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Hasil penelitian mendukung hipotesis bahwa ada korelasi negatif antara permainan ponsel siswa di SMA N 8 Kota Jambi dan kesehatan mental mereka. Sebagian besar siswa SMA N 8 Kota Jambi bermain game di ponsel dan memiliki kesehatan mental sedang. Game Mobile Legend juga meningkatkan kesehatan mental siswa SMA N 8 Kota Jambi sebesar 67,9% dari variabel independen penelitian ini, dan faktor lain menyumbang 32,1%.

5.2. Saran

Dengan mempertimbangkan proses dan temuan penelitian mereka, peneliti dapat membuat beberapa rekomendasi, antara lain:

1. Bagi siswa

Diharapkan kedepannya siswa, khususnya siswa yang tingkat bermain *game mobile legend* yang tinggi dapat mengontrol waktu dalam bermain agar mendapatkan waktu untuk istirahat yang baik. Management waktu sangat diperlukan agar tidak berlebihan dalam bermain *game mobile legend*. Sehingga dengan kurangnya bermain terhadap *game mobile legend* dapat meningkatkan kualitas kesehatan mental pada siswa dan dapat menjalani kehidupan disekolah tanpa adanya gangguan mental.

2. Bagi peneliti selanjutnya

Peneliti yang akan datang diharapkan untuk memperluas penelitian mereka untuk mengetahui lebih banyak tentang variabel yang dapat mempengaruhi kesehatan mental siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, A. S., Achmad, I. Z., Gustiawati, R., & Mahardhika, D. B. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*, 5(2), 391-405.
- Amanda, L., Yanuar, F., & Devianto, D. (2019). Uji validitas dan reliabilitas tingkat partisipasi politik masyarakat kota Padang. *Jurnal Matematika UNAND*, 8(1), 179-188.
- Agustina, Jose R., "Understanding Cyber Victimization: Digital Architectures and the Disinhibition Effect," *Cyber Criminology*, 9 (2015), 42.
- Agustria, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Mobile Legends Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa Sman 1 X Koto Di Batas Kab. Solok Provinsi Sumatera Barat. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *Jutim Jurnal Teknik Informatika Musirawas*. 1(1).
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan teknik sampling berdasarkan perhitungan efisiensi relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2).
- Bikriyah, N. (2020). Pengaruh Media Sosial Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Smpn 166 Jakarta. 183.
- Billah, M. F. Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Mi Al Hidayah Tarik Sidoarjo.
- Burhanuddin, Yusak. 1998. Kesehatan Mental. Bandung: Cv Pustaka Setia..
- Creswell, J. W. (2002). Desain penelitian. Pendekatan Kualitatif & Kuantitatif, Jakarta: KIK, 121-180.
- Daradjat, Zakiyah. 2016. Kesehatan Mental. Jakarta: Gunung Agung.
- Giyono. (2017) "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D". (Alfabeta: Bandung).
- Gunatirin, E. Y. (2018). Kesehatan Mental Anak Dan Remaja. Isrokaton, I., Rahayu, M.S., & Dewi, W.P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*.

- Harsan, A. (2011). Jago Bikin: Game Online. MediaKita.
- Hirza Ainin Nur And Luluk Cahyanti And Alvi Ratna Yuliana And Vera Fitriana And Icca Narayani Pramudaningsih},
- Janttaka, N. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung.
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33-39.
- Mawalia, K. Al. (2020). The Impact Of The Mobile Legend Game In Creating Virtual Reality. *Indonesian Journal Of Social Sciences*, 12(2), 49.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online Pada Remaja: Dampak Dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Nur.2023.Kesehatan Mental Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19.
- Payadnya, I. P. A. A., & Jayantika, I. G. A. N. T. (2018). Panduan penelitian eksperimen beserta analisis statistik dengan spss. Deepublish
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2018). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6-12.
- Santoso, M. B. (2016). Kesehatan Mental Dalam Perspektif Pekerjaan Sosial. *Share: Social Work Journal*, 6(1).
- Slamet, L. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Antusias Remaja (Usia 19-24 Tahun. *Filadelfia: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, 2(2), 236-248.
- Suci Afiani, A., Zinat Achmad, I., Gustiawati, R., & Bayu Mahardhika, D. (2022). Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Kesehatan Mental Peserta Didik. *Jurnal Porkes*.
- Sugiyono. (2013). Kuantitatif,Kualitatif Metode Penelitian Dan R&D).

PendidikanIn(Pendekatanalfabeta.<https://Repository.Kemdikbud.Go.Id/11>

316/1/01._Buku_Pegangan_Pembelajar An_Hots_2018-2.Pdf Umar, H.

(2003). Metode Penelitian Kuantitatif. *Alfabeta, Jakarta*.

Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).

Wulandari.2022.Indikator-Indikator Yang Mempengaruhi Stres Kerja Terhadap

Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. 252429044

LAMPIRAN

Lampiran 1 surat telah melakukan penelitian

	PEMERINTAH PROVINSI JAMBI DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 8 KOTA JAMBI Jl. Marsda Surya Dharma Km. 8, Kenaliasam, Kotabaru, Jambi laman sman8kotajambi.sch.id, posei sman8kotajambi@gmail.com	
---	--	---

SURAT KETERANGAN
Nomor: 422/065/SMA.8/2024

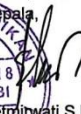
Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SMA Negeri 8 Kota Jambi dengan ini menerangkan:

nama	: Desprianti
NIM	: K1A120060
program studi	: Pendidikan Olahraga dan Kesehatan
jurusan	: Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan
maksud	: Penelitian
judul	: "Hubungan Bermain <i>Game Mobile Legend</i> terhadap Kesehatan Mental Siswa di SMAN 8 Kota Jambi"

Berdasarkan Surat Permohonan Izin Penelitian Nomor 121/UN21.3/PT.01.04/2024 tanggal 30 Oktober 2023 dari Universitas Jambi, nama tersebut di atas memang benar telah melakukan Observasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 8 Kota Jambi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambi, 18 Januari 2024



Kepala,
Fetritwati S.Pd, M.Pd
NIP. 19650627 199003 2 002

Lampiran 2 Dokumentasi observasi awal



Lampiran 3 kisi - kisi angket mobile legend

Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah
Game mobile legend	ketertarikan	6,7,8,9,6,14,25,29	8 soal
	keutuhan	36	1 soal
	keinginan	1,2,27,30,37	5 soal
	perhatian	17,19,23,28,20,31	6 soal
	aktivitas	11,12,13,15,16,18,32,35	14 soal
		3,4,5,21,24,39	
	hobi/ rekreasi	34,40,33,38,10	5 soal
	lingkungan/sosial fasilitas		

Lampiran 4 kisi - kisi kesehatan mental

Variabel	Indikator	Nomor item	Jumlah
Kesehatan mental siswa	emosional	2,3,4,18,19,20,23,39,40,10	10 soal
	hubungansosial	6,36,32,28,35	5 soal
	batasan diri	9,12,16,	3 soal
	self- awareness	10,13,14,24,25,23,37,22	7 soal
	aktivitas	12,9,7	2 soal
	konsentrasi	30,1,	2 soal
	kepercayaan diri	10,11,26,33,16	5 soal
	sensitifitas	35,23,	3 soal
	control diri	21,,20,38	3 soal
	ketidak pedulian	17,	1 soal
	kasih sayang	15	1 soal

Lampiran 5 angket game mobile legend

ANGKET GAME MOBILE LEGEND

Isilah Daftar Identitas Diri Anda Dengan Benar:

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah pernyataan dan pertanyaan dibawah ini secara baik dan benar
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia
3. Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewatkan.
4. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas
5. Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini wajib dijawab agar hasil dapat diolah dan analisa. "selamat mengisi kuesioner ini" Keterangan pilihan jawaban :

SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju

S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

RR= Ragu-ragu

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya selalu bermain game mobile legend dalam setiap hari					
2	Saya merasakan kesepian jika tidak bermain game online dalam sehari					
3	Saya bermain game Mobile Legend menggunakan waktu lebih dari dua jam					
4	Saya bermain Game Mobile legend lebih dari satu jam					

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
5	Saya bermain Game Mobile Legend dalam satu putara selama 60 menit					
6	Game Mobile Legend adalah game yang menarik bagi saya					
7	Saya merasa antusias sama hal yang berkaitan dengan Game Mobil Legend					
8	Game Mobile Legend termasuk Game favorite saya					
9	Game Mobile Legend dapat menarik saya untuk bermain game itu					
10	Saya bermain Game Mobile Legend melalui Hp atau komputer					
11	Saya mengetahui skin dalam Game Mobile Legend					
12	Saya mengetahui Karakter dalam Game Mobile Legend					
13	Saya mengetahui cara membandingkan macammacam senjata yang ada didalam Game Mobile Legend					
14	Game Online Mobile Legend membawa dampak positif bagi diri saya untuk belajar bahasa inggris					
15	Saya mencari tahu bagaimana saya menaikkan level dalam bermain Game Online Mobile Legend					
16	Saya mengetahui semua filter yang ada pada Game Online Mobile Legend					
17	Saya lebih memilih bermain Game Online Mobile Legend dari pada mengerjakan tugas					
18	Game Online Mobile membuat saya kehilangan konsentrasi dalam belajar					
19	Saya lebih memilih untuk bermain Game Online Mobile Legend dari pada belajar					

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
20	Saya kurang tidur karena terlalu sering Game Online Mobile Legend					
21	Saya sering ketiduran dikelas akibat bergadang bermain Game Online Mobile Legend					
22	Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain Game Online Mobile Legend					
23	Saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain Game Online Mobile Legend dibanding menghabiskan waktu bersama keluarga					
24	Saya bermain Game Online Mobile Legend hingga larut malam					
25	Saya selalu memikirkan game online mobile legend					
26	Game Online Mobile Legend selalu menarik perhatian saya					
27	Saya menjadi ketagihan setelah bermain Game Online Mobile Legend					
28	Saya banyak menghabiskan uang akibat membeli top up					
29	Saya sangat bersemangat saat bermain Game Online mobile legend					
30	Bermain Game Online Mobile Legendn merupakan kebutuhan bagi saya					
31	Saya bermain Game Online Mobile Legend tanpa dorongan orang lain atau kemauan sendiri					
32	Saya setuju ketika bermain Game Online Mobile Legend membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi					
33	Fasilitas merupakan faktor dalam keberhasilan bermain Game Online Mobile Legend selain faktor lainnya (skill)					

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
34	Teman-teman saya merupakan faktor yang mendorong saya untuk bermain Game Online Mobile Legend					
35	Saya memperhatikan perkembangan Game Online Mobile Legend sebagai e-sport					
36	Saya suka bermain Game Online Mobile Legend secara kompetitif					
37	Saya merasa seperti ada yang kurang dalam kehidupan sehari-hari jika tidak memainkan Game Online Mobile Legend					
38	Semakin canggih Handphone atau fasilitas penunjang bermain Game Online Mobile Legend, saya semakin berminat memainkannya					
39	Game Online Mobile Legend digunakan sebagai media rekreasi atau hiburan untuk menghilangkan kepenatan dalam kegiatan sehari-hari					
40	Saya menyukai Game Online Mobile Legend dikarenakan banyak orang yang bermain Game Online Mobile Legend dilingkungan saya					

ANGKET KESEHATAN MENTAL

Isilah Daftar Identitas Diri Anda Dengan Benar:

Nama :

Kelas :

Petunjuk pengisian :

1. Bacalah pernyataan dan pertanyaan dibawah ini secara baik dan benar
2. Pilihlah jawaban dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia
3. Pilihlah hanya satu jawaban dan usahakan semua jawaban tidak ada yang terlewatkan.
4. Anda diperbolehkan bertanya kepada peneliti, apabila merasa kesulitan atau merasa kurang jelas
5. Seluruh pertanyaan dalam kuesioner ini wajib dijawab agar hasil dapat diolah dan analisa. "selamat mengisi kuesioner ini" Keterangan pilihan jawaban :

SS = Sangat Setuju TS = Tidak Setuju

S = Setuju STS = Sangat Tidak Setuju

RR = Ragu-ragu

No	Pertanyaan	SS	S	RR	TS	STS
1	Hilang konsentrasi saat belajar					
2	Merasa marah ketika menghadapi kejadian yang tidak sesuai dengan harapan					
3	Saya merasa cemas berlebihan ketika menghadapi kesulitan					
4	Emosi saya menjadi tidak terkendali ketika menghadapi kesulitan					

5	Saya menyalahkan guru jika tidak mendapatkan nilai yang tinggi dalam ulangan					
6	Tidak bergaul dengan baik kepada orang-orang disekeliling saya					
7	Saya merasa antusias sama hal yang berkaitan dengan Game Mobil Legend					
8	Game Mobile Legend termasuk Game favorite saya					
9	Game Mobile Legend dapat menarik saya untuk bermain game itu					
10	Saya bermain Game Mobile Legend melalui Hp atau komputer					
11	Saya mengetahui skin dalam Game Mobile Legend					
12	Saya mengetahui Karakter dalam Game Mobile Legend					
13	Saya mengetahui cara membandingkan macammacam senjata yang ada didalam Game Mobile Legend					
14	Game Online Mobile Legend membawa dampak positif bagi diri saya untuk belajar bahasa inggris					
15	Saya mencari tahu bagaimana saya menaikkan level dalam bermain Game Online Mobile Legend					
16	Saya mengetahui semua filter yang ada pada Game Online Mobile Legend					
17	Saya lebih memilih bermain Game Online Mobile Legend dari pada mengerjakan tugas					
18	Game Online Mobile membuat saya kehilangan konsentrasi dalam belajar					
19	Saya lebih memilih untuk bermain Game Online Mobile Legend dari pada belajar					
20	Saya kurang tidur karena terlalu sering Game Online Mobile Legend					
21	Saya sering ketiduran dikelas akibat bergadang bermain Game Online Mobile Legend					

22	Saya menjadi malas mengerjakan tugas akibat sering bermain Game Online Mobile Legend					
23	Saya lebih memilih menghabiskan waktu dengan bermain Game Online Mobile Legend dibanding menghabiskan waktu bersama keluarga					
24	Saya bermain Game Online Mobile Legend hingga larut malam					
25	Saya selalu memikirkan game online mobile legend					
26	Game Online Mobile Legend selalu menarik perhatian saya					
27	Saya menjadi ketagihan setelah bermain Game Online Mobile Legend					
28	Saya banyak menghabiskan uang akibat membeli top up					
29	Saya sangat bersemangat saat bermain Game Online mobile legend					
30	Bermain Game Online Mobile Legendn merupakan kebutuhan bagi saya					
31	Saya bermain Game Online Mobile Legend tanpa dorongan orang lain atau kemauan sendiri					
32	Saya setuju ketika bermain Game Online Mobile Legend membutuhkan konsentrasi yang sangat tinggi					
33	Fasilitas merupakan faktor dalam keberhasilan bermain Game Online Mobile Legend selain faktor lainnya (skill)					
34	Teman-teman saya merupakan faktor yang mendorong saya untuk bermain Game Online Mobile Legend					
35	Saya memperhatikan perkembangan Game Online Mobile Legend sebagai e-sport					
36	Saya suka bermain Game Online Mobile Legend secara kompetitif					
37	Saya merasa seperti ada yang kurang dalam kehidupan sehari-hari jika tidak memainkan Game Online Mobile Legend					

38	Semakin canggih Handphone atau fasilitas penunjang bermain Game Online Mobile Legend, saya semakin berminat memainkannya					
39	Game Online Mobile Legend digunakan sebagai media rekreasi atau hiburan untuk menghilangkan kepenatan dalam kegiatan sehari-hari					
40	Saya menyukai Game Online Mobile Legend dikarenakan banyak orang yang bermain Game Online Mobile Legend dilingkungan saya					

Lampiran 7 Tabulasi Data Variabel Game Mobile Legend

MOBILE LEGEND																																											
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Jumlah		
1	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	1	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	1	5	5	5	155		
2	2	2	2	3	5	3	3	4	4	4	3	4	1	4	5	5	5	3	4	5	5	4	4	5	4	3	1	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	5	2	5	3	151	
3	2	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	5	4	2	4	5	4	5	4	4	4	149		
4	5	3	3	1	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	1	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	2	4	2	5	2	5	5	5	152			
5	3	2	4	5	4	5	4	3	5	4	2	3	5	2	5	4	4	4	4	4	2	3	1	3	2	4	2	1	5	5	4	5	5	3	4	5	1	5	2	3	1	138	
6	5	4	3	4	5	5	5	3	3	2	2	2	5	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4	2	4	2	2	3	4	4	3	4	4	3	2	5	3	4	4	4	3	147	
7	4	4	3	3	4	4	4	3	5	4	2	5	5	3	5	4	5	3	3	5	4	4	4	3	4	3	2	5	5	4	4	5	3	5	5	5	5	4	4	5	3	159	
8	4	3	4	4	4	5	5	5	5	2	3	1	5	5	4	1	4	5	5	3	5	5	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	158		
9	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	5	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	132
10	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	158	
11	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	5	4	3	3	4	2	5	3	4	3	134	
12	4	3	3	3	3	5	5	5	5	2	3	1	5	5	4	1	4	5	4	3	5	5	2	3	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	3	1	151	
13	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	147	
14	3	2	3	4	5	5	4	4	3	2	2	2	4	4	5	5	5	2	3	4	2	4	2	2	3	2	2	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	4	5	3	4	4	142
15	2	1	3	2	5	3	4	1	4	4	2	4	5	4	5	5	5	2	2	3	3	2	1	3	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	3	5	4	2	2	137		
16	3	3	3	3	4	5	3	3	4	4	2	3	4	3	5	5	4	3	3	4	3	5	3	3	3	3	1	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	140	
17	2	2	3	5	5	5	4	4	5	2	1	4	4	4	4	5	5	2	3	5	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	2	141		
18	2	4	4	5	5	2	5	4	2	5	5	5	5	5	2	5	5	2	3	2	5	5	2	3	2	4	1	2	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	3	153		
19	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	1	3	5	5	5	5	4	5	5	176	
20	2	2	3	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	2	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	130	
21	2	3	3	2	5	2	4	4	3	4	4	5	3	4	5	5	4	3	3	4	2	2	2	2	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	2	149	
22	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	5	5	5	2	2	5	2	4	2	2	2	3	2	5	4	3	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	2	142	
23	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	3	4	5	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	5	5	3	3	5	4	5	4	5	4	3	147	
24	2	2	2	4	5	5	5	5	5	2	5	5	5	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	3	3	3	2	4	4	3	5	5	3	4	5	4	5	4	4	3	161		
25	2	3	2	3	5	2	5	3	1	2	1	4	5	3	5	5	5	2	2	2	4	2	2	4	2	2	3	2	3	2	3	4	5	5	3	5	5	3	5	3	2	129	
26	5	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	184	
27	3	2	3	3	4	2	3	2	2	2	3	2	3	2	5	4	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	117
28	3	2	2	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	3	4	4	5	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	5	2	2	3	138	
29	4	3	4	4	4	5	5	5	5	2	3	1	5	5	4	1	4	5	5	3	5	5	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	1	158	
30	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	5	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	132
31	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	158	
32	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	5	4	3	3	4	2	5	5	3	4	3	134	
33	4	3	3	3	3	5	5	5	5	2	3	1	5	5	4	1	4	5	4	3	5	5	2	3	4	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	1	151	
34	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	2	5	5	4	5	4	5	4	4	5	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	4	4	3	145	
35	3	2	3	4	5	5	4	4	3	2	2	2	4	4	5	5	5	2	3	4	2	4	2	2	3	2	2	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	4	142	
36	2	1	3	2	5	3	4	1	4	4	2	4	5	4	5	5	5	5	2	2	3	3	2	1	3	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	3	5	4	2	2	137	
37	3	3	3	3	4	5	3	3	4	4	2	3	4	3	5	5	4	3	3	4	3	5	3	3	3	3	1	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	3	140		
38	2	2	3	5	5	5	4	4	5	2	1	4	4	4	4	5	5	2	3	5	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	3	5	5	5	4	5	5	2	141			
39	2	4	4	5	5	2	5	4	2	5	5	5	5	5	2	5	5	2	3	2	5	5	2	3	2	4	1	2	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	5	3	3	153	
40	5	3	3	1	1	1	4	4	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	5	1	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	2	4	2	5	2	5	5	152		

Lampiran 8 Tabulasi Data Variabel Kesehatan Mental

ANGKET KESEHATAN MENTAL																																										
No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	Jumlah	
1	4	5	1	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	1	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	1	3	5	5	5	4	5	5	146	
2	5	4	4	5	4	3	1	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	2	5	3	2	4	2	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	144	
3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	5	4	2	4	5	4	5	4	4	4	2	2	2	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	4	2	153
4	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	2	4	2	5	2	5	5	2	4	2	2	2	3	2	5	4	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	2	149	
5	3	1	3	2	4	2	1	5	5	4	5	5	3	4	5	1	5	2	3	1	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	5	5	3	3	5	4	5	4	4	3	136	
6	4	4	4	2	4	2	3	4	4	3	4	4	3	2	5	3	4	4	4	3	4	5	5	3	3	3	2	4	4	3	5	5	3	4	5	4	5	4	4	3	148	
7	4	4	4	3	4	3	2	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	3	4	2	2	4	2	2	3	2	3	4	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	2	148
8	5	5	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	4	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	171	
9	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	123	
10	5	4	4	4	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	2	2	3	149	
11	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	5	4	3	3	4	2	5	3	4	3	5	5	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	148	
12	5	5	2	3	4	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	3	4	4	3	4	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	140
13	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	146
14	2	4	2	2	3	2	2	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	5	4	3	3	4	2	5	3	4	3	138	
15	3	2	1	3	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	3	5	4	2	2	5	5	2	3	4	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	149	
16	3	5	3	3	3	3	1	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	4	3	136	
17	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	2	2	4	2	2	3	2	2	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	138	
18	5	5	2	3	2	4	1	2	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	3	2	1	3	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	3	5	4	2	2	147	
19	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	1	3	5	5	5	4	5	5	3	5	3	3	3	3	1	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	156		
20	2	4	2	2	3	3	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	2	131
21	2	2	2	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	2	5	5	2	3	2	4	1	2	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	153	
22	2	4	2	2	2	3	2	5	4	3	5	5	3	4	5	5	5	4	5	2	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	2	4	2	5	2	5	5	149	
23	2	4	4	3	3	3	2	4	3	3	5	5	3	3	5	4	5	4	4	3	4	5	1	5	5	5	1	1	1	1	1	1	5	5	1	1	1	5	5	5	131	
24	4	5	5	3	3	3	2	4	4	3	5	5	3	4	5	4	5	4	4	3	5	4	4	5	4	3	1	4	4	4	5	5	2	5	5	5	5	2	5	3	158	
25	4	2	2	4	2	2	3	2	3	4	5	5	3	5	5	3	5	3	3	2	4	4	3	3	4	4	2	4	4	3	5	4	2	4	5	4	5	4	4	4	143	
26	4	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	3	4	5	5	5	5	4	5	4	2	4	2	5	2	5	5	167
27	2	3	2	2	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	1	3	2	4	2	1	5	5	4	5	5	3	4	5	1	5	2	3	1	125	
28	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	2	2	3	4	4	4	2	4	2	3	4	4	3	4	4	3	2	5	3	4	4	4	3	140	
29	5	5	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	3	1	4	4	4	3	4	3	2	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	4	5	3	162		
30	3	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	5	5	2	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	143	
31	5	4	4	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	3	5	4	4	3	4	4	2	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	141
32	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	5	4	2	5	3	4	2	5	3	5	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	5	4	2	4	4	4	5	5	4	4	146	
33	5	5	2	3	4	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	4	3	1	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	5	4	3	3	4	2	5	3	4	3	145	
34	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	4	3	5	5	2	3	4	4	4	4	4	1	5	5	5	4	5	5	5	4	3	1	145	
35	2	4	2	2	3	2	2	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	2	4	5	4	4	4	4	3	138	
36	3	2	1	3	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	3	5	4	2	2	2	4	2	2	3	2	2	5	4	3	5	5	3	4	5	4	5	3	4	4	142	
37	3	5	3	3	3	3	1	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	2	1	3	3	4	4	5	5	4	5	5	2	4	5	3	5	4	2	2	140	
38	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	2	3	5	3	3	3	3	1	4	4	3	5	4	2	4	4	4	4	3	4	136		
39	5	5	2	3	2	4	1	2	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	5	3	3	2	2	2	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	5	5	4	4	5	5	2	143
40	2	3	2	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	2	4	2	5	2	5	5	5	5	5	2	3	2	4	1	2	5	5	5	5	1	5	5	5	5	5	3	3	153

Lampiran 9 Deskriptif Variabel Game Mobile Legend

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Game_ML	43	117.00	184.00	146.5814	12.42737
Valid N (listwise)	43				

Lampiran 10 Deskriptif Variabel Kesehatan Mental

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kesehatan_Mental	43	123.00	171.00	144.8372	9.54171
Valid N (listwise)	43				

Lampiran 11 Uji Reliabilitas Variabel Game Mobile Legend

Case Processing Summary

	N	%
Valid	43	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	43	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.704	41

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X1	289.9767	594.357	.456	.694
X2	290.3721	602.668	.399	.698
X3	290.0698	606.447	.364	.699
X4	289.6744	611.225	.107	.703
X5	289.1163	611.724	.102	.703
X6	289.4186	600.916	.258	.698
X7	289.0000	602.190	.473	.697
X8	289.4884	586.065	.638	.689
X9	289.2326	601.945	.316	.698

X10	289.5814	603.059	.257	.699
X11	290.2791	596.825	.377	.695
X12	289.9070	605.134	.163	.701
X13	288.8372	598.568	.396	.696
X14	289.2558	595.671	.487	.694
X15	288.5814	618.344	-.031	.706
X16	289.1395	628.504	-.189	.713
X17	288.6047	606.388	.380	.699
X18	289.7674	586.945	.536	.690
X19	289.5814	587.440	.652	.690
X20	289.3953	610.911	.102	.703
X21	289.7209	588.587	.504	.691
X22	289.3953	590.435	.484	.692
X23	290.3953	595.911	.389	.695
X24	290.1395	596.599	.504	.695
X25	289.6512	597.709	.498	.695
X26	289.7442	591.243	.566	.692
X27	290.5581	608.776	.131	.702
X28	289.4651	617.398	-.016	.707
X29	289.1860	618.250	-.028	.706
X30	289.8140	616.250	.010	.706
X31	288.6279	609.144	.194	.701
X32	288.7674	611.135	.153	.702
X33	290.2093	608.550	.129	.702
X34	289.2791	616.111	.026	.705
X35	288.6279	611.096	.153	.702
X36	289.3721	593.287	.407	.694
X37	288.6047	610.673	.164	.702
X38	289.4419	597.491	.425	.695
X39	289.3488	601.185	.354	.697
X40	290.3023	596.264	.347	.696
Game ML	146.5814	154.440	1.000	.768

Lampiran 12 Uji Reliabilitas Variabel Kesehatan Mental

Case Processing Summary		
	N	%
Valid	43	100.0
Cases Excluded ^a	0	.0
Total	43	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.661	41

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1	286.2326	348.135	.346	.649
Y2	285.9070	354.324	.206	.655
Y3	286.9070	359.801	.077	.660
Y4	286.6512	353.233	.328	.652
Y5	286.1628	352.568	.366	.651
Y6	286.2558	347.909	.443	.647
Y7	287.0698	350.114	.288	.651
Y8	285.9767	358.547	.106	.659
Y9	285.6977	365.406	-.063	.664
Y10	286.3256	359.511	.097	.660
Y11	285.1395	355.647	.252	.655
Y12	285.2791	356.730	.228	.656
Y13	286.7209	350.444	.270	.652
Y14	285.7907	367.074	-.116	.666
Y15	285.1395	357.599	.197	.657
Y16	285.8837	355.010	.178	.656
Y17	285.1163	356.248	.243	.655
Y18	285.9535	357.807	.156	.658
Y19	285.8605	358.932	.129	.659
Y20	286.8140	359.298	.077	.661
Y21	286.2791	353.444	.226	.654
Y22	285.9302	352.781	.248	.653
Y23	286.8605	357.599	.130	.658
Y24	286.6512	350.471	.419	.649
Y25	286.1628	359.711	.127	.659
Y26	286.2558	349.338	.401	.649
Y27	287.1163	356.677	.140	.658

Y28	286.0233	356.261	.155	.657
Y29	285.6977	358.549	.181	.657
Y30	286.2791	354.396	.255	.654
Y31	285.1860	354.107	.290	.653
Y32	285.3256	351.844	.383	.651
Y33	286.7907	362.503	.006	.664
Y34	285.8140	364.441	-.030	.664
Y35	285.1860	357.488	.192	.657
Y36	285.9302	346.828	.372	.647
Y37	285.1628	354.235	.297	.653
Y38	285.9767	363.738	-.012	.664
Y39	285.8372	357.949	.160	.658
Y40	286.7907	354.455	.192	.655
Kesehatan Mental	144.8372	91.044	1.000	.595

Lampiran 13 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Game Mobile Legend	Kesehatan Mental
N		43	43
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	146.58	144.84
	Std. Deviation	12.427	9.542
	Absolute	.089	.145
Most Extreme Differences	Positive	.089	.145
	Negative	-.058	-.084
Kolmogorov-Smirnov Z		.584	.953
Asymp. Sig. (2-tailed)		.885	.324

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 14 Uji Linieritas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)			2583.560	21	123.027	2.083	.050
Kesehatan Mental * Game Mobile Legend	Between Groups	Linearity	1763.425	1	1763.425	29.857	.000
		Deviation from Linearity	820.135	20	41.007	.694	.791
	Within Groups		1240.300	21	59.062		
	Total		3823.860	42			

Lampiran 15 Uji Hipotesis

Correlations

		Game Mobile Legend	Kesehatan Mental
Game Mobile Legend	Pearson Correlation	1	.679**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	43	43
Kesehatan Mental	Pearson Correlation	.679**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	43	43

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 16 Statistik Variabel Game Mobile Legend

Statistics

Game_ML

N	Valid	43
	Missing	0
Minimum		117.00
Maximum		184.00

Game_ML

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	117.00	1	2.3	2.3
	129.00	1	2.3	4.7
	130.00	1	2.3	7.0
	132.00	2	4.7	11.6

134.00	3	7.0	7.0	18.6
137.00	2	4.7	4.7	23.3
138.00	2	4.7	4.7	27.9
140.00	2	4.7	4.7	32.6
141.00	2	4.7	4.7	37.2
142.00	3	7.0	7.0	44.2
145.00	1	2.3	2.3	46.5
147.00	3	7.0	7.0	53.5
149.00	2	4.7	4.7	58.1
151.00	4	9.3	9.3	67.4
152.00	2	4.7	4.7	72.1
153.00	2	4.7	4.7	76.7
155.00	1	2.3	2.3	79.1
158.00	5	11.6	11.6	90.7
159.00	1	2.3	2.3	93.0
161.00	1	2.3	2.3	95.3
176.00	1	2.3	2.3	97.7
184.00	1	2.3	2.3	100.0
Total	43	100.0	100.0	

Lampiran 17 Statistik Variabel Kesehatan Mental

Statistics

Kesehatan Mental

N	Valid	43
	Missing	0
Minimum		123.00
Maximum		171.00

Kesehatan_Mental

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
123.00	1	2.3	2.3	2.3
125.00	1	2.3	2.3	4.7
131.00	2	4.7	4.7	9.3
136.00	3	7.0	7.0	16.3
138.00	3	7.0	7.0	23.3
140.00	3	7.0	7.0	30.2

141.00	2	4.7	4.7	34.9
142.00	1	2.3	2.3	37.2
143.00	3	7.0	7.0	44.2
144.00	1	2.3	2.3	46.5
145.00	3	7.0	7.0	53.5
146.00	4	9.3	9.3	62.8
147.00	1	2.3	2.3	65.1
148.00	3	7.0	7.0	72.1
149.00	4	9.3	9.3	81.4
153.00	3	7.0	7.0	88.4
156.00	1	2.3	2.3	90.7
158.00	1	2.3	2.3	93.0
162.00	1	2.3	2.3	95.3
167.00	1	2.3	2.3	97.7
171.00	1	2.3	2.3	100.0
Total	43	100.0	100.0	

Lampiran 18 Penyebaran Kuisisioner Penelitian

