ANWARUL
Jurnal Pendidikan dan Dakwah

e-ISSN : 2808-7895
p-ISSN : 2809-1043

Terindeks: Sinta 5, Copernicus, Dimensions, Scilit, Lens, Semantic, Garuda, Google,

https://doi.org/10.58578/anwarul.v6i4.11612

STUDI FENOMENOLOGIS TENTANG DAMPAK BERMAIN MOBILE LEGENDS TERHADAP MOTIVASI DAN DISIPLIN BELAJAR MAHASISWA UNIVERSITAS KH. A. WAHAB HASBULLAH

Phenomenological Study of the Impact of Playing Mobile Legends on the Learning Motivation and Discipline of Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Students

Muhammad Aditya Firmansyah & Septian Ragil Anandita
Universitas KH. A. Wahab Hasbullah Jombang
adityafirman511@gmail.com; septianragil@unwaha.ac.id

Article Info:

Submitted:	Revised:	Accepted:	Published:
Jun 16, 2026	Jul 14, 2026	Jul 26, 2026	Jul 31, 2026

Abstract

The high intensity of playing Mobile Legends has the potential to disrupt students' academic life balance, particularly in terms of learning motivation and discipline. This study aims to examine in depth the impact of Mobile Legends gaming experiences on the learning motivation and discipline of students at Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. The study employed a qualitative approach with a phenomenological design. Data were collected through in-depth interviews, participant observation, and documentation involving students who actively played Mobile Legends. The findings indicate that the game has a dual impact on students' academic lives. On the one hand, Mobile Legends can enhance learning motivation by fostering a competitive spirit and providing mental relaxation. On the other hand, excessive gaming can reduce learning discipline by triggering procrastination and disrupting regular study schedules. These

Anwarul is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License

findings affirm that the impact of Mobile Legends on learning motivation and discipline is not absolute but depends on each individual's self-control and time-management abilities. This study provides practical implications regarding the importance of strengthening self-regulation by establishing strict gaming time limits and the need for educational institutions to provide time-management education so that digital entertainment does not hinder students' academic productivity.

Keywords: Learning Discipline; Phenomenology; Time Management; Mobile Legends; Learning Motivation

Abstrak: Tingginya intensitas bermain *Mobile Legends* berpotensi mengganggu keseimbangan kehidupan akademik mahasiswa, khususnya pada aspek motivasi dan disiplin belajar. Penelitian ini bertujuan mengkaji secara mendalam dampak pengalaman bermain *Mobile Legends* terhadap motivasi dan disiplin belajar mahasiswa Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologis. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan dokumentasi terhadap mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tersebut memberikan dampak ganda terhadap kehidupan akademik mahasiswa. Di satu sisi, *Mobile Legends* dapat meningkatkan motivasi belajar melalui tumbuhnya semangat kompetitif dan terciptanya relaksasi pikiran. Di sisi lain, permainan yang dilakukan secara berlebihan dapat menurunkan disiplin belajar karena memicu prokrastinasi dan mengganggu keteraturan jadwal belajar. Temuan ini menegaskan bahwa dampak *Mobile Legends* terhadap motivasi dan disiplin belajar tidak bersifat mutlak, tetapi bergantung pada kemampuan pengendalian diri dan manajemen waktu setiap individu. Penelitian ini memberikan implikasi praktis mengenai pentingnya penguatan regulasi diri melalui penetapan batas waktu bermain yang tegas serta perlunya edukasi manajemen waktu oleh institusi pendidikan agar hiburan digital tidak menghambat produktivitas akademik mahasiswa.

Kata Kunci: Disiplin Belajar; Fenomenologi; Manajemen Waktu; *Mobile Legends*; Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu pengguna internet terbesar didunia. Lebih dari 220 juta penduduk Indonesia memiliki akses internet, menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2024 (Khairunnisa, 2023). Pengguna paling aktif adalah mereka yang berusia 20–29 tahun, yang sebagian besar adalah mahasiswa. Di Indonesia selain menggunakan internet sebagai akses kemedia sosial juga menggunakan internet untuk bermain game. Indonesia merupakan salah satu pasar game terbesar di Asia Tenggara dengan lebih dari 100 juta pemain game online, menurut riset tahun 2024 dari Asosiasi Game Indonesia (AGI). Mahasiswa merupakan bagian penting dari dunia game nasional dengan 49,9% pemain berusia antara 20 dan 29 tahun (Ramadhan et al., 2025). Salah satu contoh game online yang marak di kalangan pelajar yaitu *Mobile Legends*.

Mobile Legends: Bang Bang (MLBB), sebuah game Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang diciptakan oleh Moonton pada tahun 2016, merupakan salah satu game yang paling banyak dimainkan di Indonesia. Jutaan pemain dari berbagai latar belakang termasuk pelajar tertarik pada Mobile Legends karena menawarkan pengalaman bermain yang kompetitif, imersif, dan real-time (Ramadhan et al., 2025). Dengan lebih dari 40 juta pemain aktif bulanan, Mobile Legends Professional League (MPL) Indonesia Musim ke-13 pada tahun 2024 menarik jutaan penonton setiap minggunya, menunjukkan bagaimana popularitasnya meningkat seiring dengan pertumbuhan ekosistem *e-sports* (Nawawi et al., 2021). Fenomena ini menunjukkan bahwa *Mobile Legends* merupakan bagian dari industri yang sangat bernilai dan kompetitif, selain sebagai hiburan digital.

Manfaat bermain game online seperti *Mobile Legends* memang tak terelakkan. Game ini dapat mengembangkan kemampuan strategis, pengambilan keputusan yang cepat, dan pemecahan masalah dari sudut pandang kognitif dan berpikir (Alamsyah et al., 2023). Setiap pemain dituntut untuk memahami kondisi permainan, menyusun strategi, dan memodifikasi taktik sesuai situasi di lapangan. Hal ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan fleksibel yang sangat bermanfaat di dalam kelas (Dadu et al., 2021). Selain itu, *Mobile Legends* merupakan game kooperatif di mana pemain harus berkoordinasi dan berkomunikasi dengan baik agar menang. Komponen ini dapat meningkatkan keterampilan kepemimpinan, kerja sama tim, dan komunikasi interpersonal kompetensi yang penting bagi siswa dalam kegiatan organisasi dan dunia kerja di masa depan (Ratu & Pangemanan, 2024).

Namun, terlepas dari daya tarik dan manfaat hiburannya, partisipasi mahasiswa dalam permainan *Mobile Legends* memiliki sejumlah kekurangan yang patut diperhatikan. Potensi kecanduan dan hilangnya fokus pada tugas akademik sering kali muncul akibat intensitas bermain yang tinggi, motivasi kompetitif untuk mencapai peringkat tertentu, serta interaksi sosial dalam tim (Arif & Aditya, 2022). Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mengenai sejauh mana *Mobile Legends* berpengaruh terhadap kehidupan akademik, sosial, dan psikologis mahasiswa (Prabowo, 2020). Meskipun memberikan kesenangan dan hiburan, tren negatif seperti menurunnya disiplin akademik, keterlambatan dalam menyelesaikan tugas, berkurangnya waktu belajar, penurunan motivasi, hingga menurunnya prestasi akademik juga kerap muncul (Iskandar et al., 2019). Bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yaitu kondisi di mana seseorang kesulitan mengatur durasi dan frekuensi bermain meskipun menyadari dampak buruknya (Agustian et al., 2024). Akibatnya, banyak mahasiswa menghabiskan waktu berjam-jam bermain hingga larut malam yang berdampak pada

terganggunya waktu belajar, pola tidur, serta menurunkan fokus, motivasi, dan prestasi akademik mereka (Mulia et al., 2025).

Selain itu, menunda tugas demi bermain game dapat mengakibatkan hasil akademik yang lebih buruk (Buulolo et al., 2024). Beberapa siswa bahkan kehilangan minat pada tujuan akademik mereka, menjadi kurang termotivasi untuk belajar, dan lebih mementingkan prestasi bermain game mereka daripada prestasi akademik mereka (Wardani et al., 2024). Tekanan kompetitif dalam game, terutama dalam mode peringkat di mana pemain harus terus-menerus menang dan mempertahankan posisi mereka, juga dapat menimbulkan dampak psikologis seperti stres, kelelahan, dan iritasi (Alfaroji & Puriani, 2026). Dan mahasiswa yang bermain game online secara berlebihan berisiko mengalami isolasi sosial, yang mengakibatkan berkurangnya interaksi tatap muka dengan teman sebaya dan komunitas kampus. Bermain game menyita waktu yang mungkin dapat digunakan untuk kegiatan sosial atau akademis. Fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun *Mobile Legends* mungkin menghibur dan memiliki beberapa manfaat, penggunaan berlebihan tanpa pengendalian diri dapat mengganggu keseimbangan antara kehidupan pribadi, sosial, dan akademis mahasiswa (Dadu et al., 2021).

Penelitian oleh Nawawi et al. (2021) membuktikan secara kuantitatif bahwa terpaan dan motivasi bermain *Mobile Legends* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap minat belajar mahasiswa. Sejalan dengan hal tersebut, studi dari Ramadhan et al. (2025) menemukan bahwa intensitas bermain memberikan dampak terbesar pada aspek akademik mahasiswa, terutama yang berkaitan dengan kendala pengaturan waktu belajar. Lebih lanjut, penelitian dari Mulia et al. (2025) menyoroti bahwa kecanduan game ini memicu bentuk pelarian psikologis (eskapisme) yang berujung pada terganggunya ritme belajar, manajemen waktu, serta penurunan konsentrasi mahasiswa (Fernando et al., 2024).

Research gap dari penelitian-penelitian terdahulu mayoritas lebih menitikberatkan pada pendekatan kuantitatif untuk mencari hubungan antar variabel dan mengukur persentase dampaknya, atau berfokus secara deskriptif pada gejala kecanduannya saja. Penelitian-penelitian tersebut belum menggali secara mendalam mengenai pemaknaan pengalaman subjektif dari sudut pandang partisipan itu sendiri, serta kurang menyoroti bagaimana pengalaman, pengendalian diri, dan strategi mahasiswa dalam mengatur waktu antara bermain game dan menunaikan tanggung jawab akademik.

Novelty atau kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan fenomenologis yang berfokus untuk memahami pengalaman dan makna subjektif individu secara mendalam, bukan sekadar mengukur pengaruh secara kuantitatif (Arianto & Handayani, 2024). Skripsi ini memiliki kebaruan dengan menyoroti secara spesifik bagaimana mahasiswa menafsirkan kebiasaan bermain *Mobile Legends* dalam konteks kehidupan akademik mereka, serta bagaimana pengalaman tersebut berinteraksi langsung dengan motivasi dan disiplin belajar melalui pengendalian diri.

Kebiasaan bermain game ini telah menyebar luas di kalangan akademik salah satunya Universitas KH. A. Wahab Hasbullah yang sering terlihat saat istirahat atau waktu luang. Pengamatan informal di kampus menunjukkan bahwa bermain game merupakan hal yang umum di berbagai lokasi, termasuk asrama, kafetaria, dan ruang tunggu. Banyak mahasiswa terlihat memanfaatkan jaringan Wi-Fi Universitas untuk bermain Mobile Legends secara berkelompok. Para peneliti menemukan sejumlah dampak negatif, seperti mahasiswa yang terlihat mengantuk saat kuliah pagi, menunda tugas, atau kehilangan fokus selama kegiatan akademik, meskipun praktik ini dapat meningkatkan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa kebersamaan. Sebuah jajak pendapat internal yang dilakukan pada tahun 2024 mengungkapkan bahwa 65% mahasiswa secara konsisten bermain Mobile Legends setidaknya sekali sehari selama rata-rata satu hingga dua jam (Ramadhan et al., 2025).

Mahasiswa dari Universitas KH. A. Wahab Hasbullah dipilih sebagai subjek penelitian terutama karena kecintaan mereka yang kuat terhadap game *Mobile Legends*. Sejumlah mahasiswa dari berbagai fakultas menunjukkan bahwa mayoritas dari bermain *Mobile Legends* hampir setiap hari, terutama sepulang sekolah atau di malam hari. Demi mempertahankan peringkat, beberapa mahasiswa bahkan mengaku bermain hingga larut malam. Hal ini menunjukkan adanya pola perilaku yang dapat memengaruhi motivasi dan pengendalian diri mahasiswa di kelas.

Tujuan utama penelitian ini, yaitu untuk memahami sepenuhnya pengalaman nyata mahasiswa dalam menghadapi konflik antara kenikmatan digital dan kewajiban akademik yang tercermin dalam judulnya. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menjelaskan aktivitas digital mahasiswa dan menjadi sumber daya bagi institusi pendidikan yang ingin mengembangkan manajemen waktu belajar dan teknik pembinaan yang lebih baik di era digital saat ini.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologis deskriptif untuk memahami dan menggambarkan pengalaman mahasiswa dalam bermain *Mobile Legends* serta dampaknya terhadap motivasi dan disiplin belajar mereka (Sugiono, 2024). Pendekatan deskriptif dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk memaparkan secara mendalam dan terperinci bagaimana mahasiswa mengalami, merasakan, dan memaknai aktivitas bermain game dalam kehidupan akademiknya (Ramadhan et al., 2025).

Melalui pendekatan ini, penelitian berfokus pada pengamatan dan eksplorasi pengalaman mahasiswa Universitas KH. A. Wahab Hasbullah dalam menyeimbangkan kegiatan bermain *Mobile Legends* dengan tanggung jawab belajar. Pendekatan fenomenologi dipilih dalam penelitian ini karena bertujuan untuk memahami pengalaman subjektif mahasiswa secara mendalam terkait aktivitas bermain *Mobile Legends*. Fenomenologi berfokus pada pengungkapan makna pengalaman hidup yang dialami langsung oleh individu, sehingga memungkinkan peneliti menggali bagaimana mahasiswa memaknai aktivitas bermain game dan dampaknya terhadap kehidupan akademik mereka (Arianto & Handayani, 2024). Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kondisi nyata terkait bagaimana permainan tersebut memengaruhi semangat belajar, manajemen waktu, serta kedisiplinan mahasiswa dalam menjalankan kewajiban akademik. Selain itu, penelitian ini juga menganalisis faktor-faktor yang mendorong maupun menghambat motivasi belajar akibat intensitas bermain game.

Lokasi penelitian adalah Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Subjek penelitian adalah mahasiswa aktif yang terbiasa memainkan *Mobile Legends*. Penentuan subjek menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan yang relevan dan memiliki pengalaman mendalam terkait objek penelitian.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini berupa wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi terhadap mahasiswa yang aktif bermain *Mobile Legends* (Jaya, 2020). Informasi dari para partisipan digunakan untuk memaparkan secara rinci bagaimana aktivitas bermain game dapat berpengaruh terhadap pola belajar, konsentrasi, serta komitmen terhadap tugas-tugas kuliah. Peneliti juga akan menggambarkan tantangan yang dihadapi mahasiswa dalam mengatur waktu antara bermain dan belajar (Ahmad & Muslimah, 2021).

Tahapan analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model analisis interaktif Miles et al. (2019), yang terdiri dari beberapa langkah. yaitu, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Kemudian uji keabsahan data pada penelitian ini adalah triangulasi sumber. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil penelitian ini benar-benar valid, kredibel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Susanto et al., 2023).

HASIL

Deskripsi Informan

Peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada informan kunci untuk melakukan wawancara terkait pengalaman bermain *Mobile Legends*, khususnya yang berkaitan dengan motivasi dan disiplin belajar, termasuk dampak positif dan negatif yang dirasakan selama menjadi pemain aktif. Informan kunci menyatakan kesediaannya untuk berpartisipasi dalam penelitian ini. Selanjutnya, peneliti menghubungi informan kedua hingga informan keenam yang direkomendasikan oleh informan kunci. Para informan tersebut merupakan mahasiswa Universitas KH. Abdul Wahab Hasbullah yang aktif bermain *Mobile Legends* dan memiliki kedekatan sosial dengan informan kunci. Seluruh informan yang dihubungi menyatakan bersedia untuk memberikan informasi dan menceritakan pengalaman mereka terkait pengaruh bermain *Mobile Legends* terhadap motivasi belajar dan kedisiplinan akademik. Dengan demikian, data penelitian diperoleh dari enam orang mahasiswa yang dipandang mampu memberikan gambaran mendalam sesuai dengan pendekatan studi fenomenologis. Untuk melihat deskripsi data informan yang diwawancara dapat dilihat pada tabel 1. berikut:

Tebel 1. Deskripsi Informan

No	Nama	Jurusan	Jenis Kelamin	Lama Bermain	Rata-rata Durasi Bermain
1	Muhammad Mansur	PAI	Laki-laki	3 Tahun	1-5 jam
2	Moch. Irsyad Khumaidi Al - Adhim	PAI	Laki-laki	7 tahun	½ - 5 jam
3	Yahya Nur Aditya	Informatika	Laki-laki	7 Tahun	3-4 jam
4	Faris Maulana	PAI	Laki-laki	7 Tahun	3-4 jam
5	Muhammad Fauqa Thuril Firdaus	PAI	Laki-laki	6 Tahun	10 menit – 6 jam
6	Zaki Ahmad Fauzan	PAI	Laki-laki	4 Tahun	1-2 jam

Hasil Wawancara

Informan I Muhammad Mansur (N1)

Mansur menyadari bahwa belajar merupakan kewajiban utamanya sebagai mahasiswa. Kesadaran tersebut menjadi faktor yang membuatnya tetap berusaha termotivasi untuk belajar, meskipun ia mengakui bahwa pengelolaan waktu antara bermain dan belajar masih belum stabil dan belum terkontrol. Ia sering kali menunda waktu belajar karena terlalu asyik bermain *Mobile Legends*, bahkan pernah memilih bermain dibandingkan mengerjakan tugas kuliah, yang pada akhirnya menimbulkan rasa penyesalan. "*Ya karna memang kewajiban saya itu belajar, ML hanya hiburan selingan untuk meringankan beban atau bannyaknya pikiran dan saya menilai diri saya masih belum stabil atau belum terkontrol, terkadang saya sangat kecanduan bermain mobile legends dan melalaikan kewajiban belajar saya*"

Lebih lanjut, Mansur menyatakan bahwa kebiasaan bermain *Mobile Legends* sangat berdampak terhadap kedisiplinan belajar, terutama karena berkurangnya waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. Ia menilai bahwa strategi utama agar bermain game tidak mengganggu kedisiplinan belajar adalah dengan memiliki kesadaran diri, mampu membagi waktu dengan baik, serta tidak melupakan tanggung jawab akademik. Secara keseluruhan, Mansur memaknai hubungan antara *Mobile Legends*, motivasi, dan kedisiplinan belajar sebagai sesuatu yang dapat berdampak buruk apabila tidak dikelola dengan baik. Oleh karena itu, ia berharap dapat memperbaiki pola bermainnya agar tidak bertabrakan dengan waktu belajar, serta berpesan kepada mahasiswa lain agar tetap mengingat tujuan utama sebagai mahasiswa meskipun bermain game online. "*Sangat berdampak, karna berkurangnya waktu untuk belajar, dan harus sadar diri, pintar membagi waktu dan jangan sampai lalai kemudian saya ingin lebih bisa untuk mengatur waktu bermain saya supaya tidak bertabrakan dengan waktu belajar saya.*" Berikut adalah gambar 1. Wawancara Informan I Muhammad Mansur:



Gambar 1. Wawancara Informan I Muhammad Mansur

Informan II Moch. Irsyad Khumaidi Al-Adhim (N2)

Menurutnya, *Mobile Legends* memiliki dua sisi terhadap kehidupan akademiknya. Jika dimainkan secara berlebihan dapat menurunkan motivasi belajar dan membuat tugas tertunda. Namun di sisi lain, sejak mengenal game ini rasa malas belajarnya justru sedikit berkurang karena bermain dapat memperbaiki suasana hati dan menghilangkan kejenuhan. Bahkan ketika sedang mengerjakan skripsi, bermain sebentar mampu menghilangkan rasa malas sehingga ia dapat kembali mengerjakan tugas dengan lebih ringan. "*Ya, jika terlalu kecanduan bermain, bikin motivasi belajar jadi drop dan tugas sering ketunda dan sebelumnya saya itu malas belajar, sesudah mengenal mobile legends malas belajar itu sedikit berkurang. Dan sekarang saya sedang mengerjakan skripsi, saya itu sering menunda skripsi karna malas, tpi setelah bermain mobile legends, perasaan malas itu perlahan hilang dan akhirnya saya bisa mengerjakan skripsi denga senang hati.*"

Bagi Irsyad, bermain *Mobile Legends* adalah cara untuk mengisi kekosongan dan menenangkan pikiran. Ia memaknai bahwa game ini dapat memberi dampak positif terhadap motivasi dan disiplin belajar selama dimainkan secara wajar dan terkontrol. Karena itu, ia ingin ke depan lebih bijak dalam menentukan prioritas antara hiburan dan kewajiban akademik. Pesan yang ia sampaikan kepada mahasiswa lain adalah agar tidak bermain secara berlebihan, karena segala sesuatu yang melampaui batas justru akan membawa dampak yang kurang baik. "*Bagi saya bermain mobile legends adalah salah satu pilihan terbaik untuk mengisi kekosongan dan menenangkan pikiran. Saya memaknai bahwa mobile legends dapat membantu meningkatkan motivasi dan disiplin belajar jika diatur dengan baik. Saya ingin lebih bijak memilih prioritas apa yang saya dahulukan. Jangan bermain mobile legends secara berlebihan, karena segala sesuatu yang berlebihan itu tidak baik.*" Berikut adalah gambar 2. Wawancara Informan II Moch Irsyad Khumaidi Al-Adhim:



Gambar 2. Wawancara Informan II Moch. Irsyad Khumaidi Al-Adhim

Informan III Yahya Nur Aditya (N3)

Yahya melihat adanya hubungan yang kuat antara bermain game dan motivasi belajar, terutama pada cara mengatur waktu. Kemenangan dalam permainan dapat menambah semangat belajar, sedangkan kekalahan kadang membuatnya menjadi malas. Pada masa awal kuliah ia pernah mengalami penundaan belajar karena terlalu sering bermain. Namun seiring memasuki semester akhir, ia mulai mengurangi intensitas bermain dan lebih memprioritaskan tugas serta kewajiban akademik. "*Sangat berhubungan ketika kita mengatur dan membagi waktu belajar dan bermain. Jika memenangkan permainannya kita menjadi semangat belajar, jika kalah terkadang menjadi malas*"

Baginya, kunci keseimbangan adalah menyelesaikan belajar atau tugas terlebih dahulu agar dapat bermain dengan lebih tenang. Ia menyadari bahwa tanpa kontrol diri, bermain game dapat menurunkan kedisiplinan belajar dan membuat tugas menumpuk, sesuatu yang pernah ia rasakan dan sesali. Karena itu ia menekankan pentingnya memiliki pendirian yang tegas: saat waktunya belajar maka fokus belajar, dan bermain dilakukan secukupnya sebagai hiburan. "*Karena itu adalah kewajiban mahasiswa untuk mengerjakan tugas. Ketika masih semester awal saya seringkali menunda belajar karna kecanduan mobile legends dan sangat mempengaruhi jika tidak dikontrol dengan baik.*"

Yahya memandang *Mobile Legends* dapat memberi dampak positif ketika dinikmati dengan pengelolaan waktu yang baik. Ia bahkan berharap ke depan dapat memanfaatkan kompetisi game untuk meraih prestasi yang lebih nyata seperti hadiah atau beasiswa. Pesan yang ia sampaikan kepada mahasiswa lain adalah agar tidak sampai melalaikan ibadah dan kewajiban belajar hanya karena terlalu larut dalam permainan. "*Bagi saya jika kita menikmati bermain mobile legends semua perasaan untuk belajar menjadi baik. Saya ingin lebih memanfaatkan perlombaan mobile legends untuk meraih hadiah atau beasiswa. Saran saya jangan sampai melalaikan sholat dan belajar ketika bermain mobile legends.*" Berikut adalah gambar 3. Wawancara Informan III Yahya Nur Aditya:



Gambar 3. Wawancara Informan III Yahya Nur Aditya

Informan IV Faris Maulana (N4)

Dalam kaitannya dengan belajar, Faris menilai tidak ada hubungan langsung antara bermain *Mobile Legends* dan motivasi belajarnya. Meski demikian, ia mengakui bahwa kekalahan beruntun bisa membuatnya menunda belajar karena terdorong untuk terus bermain sampai menang. Ia pernah mengalami penundaan jadwal belajar yang berujung begadang demi menyelesaikan tugas. Di sisi lain, ia tetap merasa memiliki dorongan belajar yang berasal dari tujuan pribadinya sebagai mahasiswa. "*Kalau kalah terus ya malas, soalnya jadi main terus untuk mencari kemenangan dan akhirnya menundanya kegiatan belajar.*"

Ia menyadari bahwa jika terlalu larut bermain, kelelahan yang muncul dapat menurunkan kedisiplinan belajar. Namun ia memandang kunci utamanya ada pada pengelolaan waktu dan penentuan prioritas. Saat ini ia merasa sudah memiliki keseimbangan antara bermain dan belajar sehingga tidak ingin mengubah pola bermainnya. "*Sebenarnya hubunngannya ada di pengelolaan waktu dan prioritas. Untuk sekarang saya tidak akan mengubah pola bermain saya, karena saya sudah merasa memiliki keseimbangan yang baik antara bermain mobile legends dan belaja.*" Berikut adalah gambar 4. Wawancara dengan Informan IV Faris Maulana:



Gambar 4. Wawancara Informan IV Faris Maulana

Informan V Muhammad Fauqo Thuril (N5)

Terkait belajar, ia berpandangan bahwa bermain *Mobile Legends* justru cenderung menghambat motivasi belajar. Ketika menang, semangat belajar memang sedikit meningkat, tetapi saat kalah ia bisa menjadi malas dan terdorong untuk terus bermain hingga menunda aktivitas belajar. Ia mengakui pernah mengalami penundaan jadwal belajar hanya karena sudah terlanjur masuk ke dalam permainan. "*Tidak ada, justru malah menghambat. Kalo menang semangat belajar sedikit terdorong, tapi kalau kalah akan membuat males dan kecanduan untuk memainkannya lagi*"

Menurutnya, hubungan antara *Mobile Legends*, motivasi, dan kedisiplinan belajar lebih banyak membawa sisi negatif jika tidak dikontrol. Karena itu, jika diberi kesempatan memperbaiki pola bermain, ia ingin lebih memfokuskan diri pada belajar terlebih dahulu sebelum membuka game. Pesan yang ia tekankan kepada mahasiswa lain adalah agar tidak bermain di jam perkuliahan dan mampu mengatur waktu dengan bijak supaya permainan tidak membuat tugas menumpuk. "*Tidak ada, justru banyak negatifnya terhadap motivasi dan disiplin belajar. Saya ingin lebih fokus belajar dulu baru bermain mobile legends.*" Berikut adalah gambar 5. Wawancara Informan Muhammad Fauqo Thuril:



Gambar 5. Wawancara Informan Muhammad Fauqo Thuril

Informan VI Zaki Ahmad Fauzan (N6)

Zaki mengakui ada hubungan antara bermain *Mobile Legends* dan motivasi belajar. Dalam batas wajar, permainan dapat membantu memperbaiki suasana hati, namun jika tidak dikontrol dapat mengganggu fokus belajar. Karena itu ia menanamkan kesadaran bahwa tugas kuliah tidak bisa ditunda dan ia memiliki target akademik yang harus dicapai. Strategi yang ia terapkan adalah menyelesaikan belajar atau tugas penting terlebih dahulu, kemudian bermain sebagai bentuk hadiah untuk diri sendiri. "*Mobile Legends bisa meningkatkan mood, tetapi perlu kedisiplinan agar tidak mengganggu fokus dan tanggung jawab akademik. Kesadaran bahwa tugas kuliah tidak bisa ditunda dan saya punya target akademik sendiri. Selain itu, saya mencoba membatasi waktu bermain.*"

Bagi Zaki, *Mobile Legends* adalah media refreshing dan sosialisasi agar tidak jenuh dengan rutinitas kuliah. Ia memaknai hubungan antara game, motivasi, dan kedisiplinan belajar sebagai sesuatu yang bisa saling mendukung selama diatur dengan disiplin. Jika diberi kesempatan memperbaiki pola bermain, ia ingin lebih konsisten membatasi waktu dan hanya

bermain setelah semua kewajiban selesai agar tidak tergoda bermain berlebihan. Pesan yang ia sampaikan kepada mahasiswa lain adalah agar menjadikan Mobile Legends sekadar hiburan, bukan penghambat produktivitas, karena dengan kontrol diri yang baik, bermain game dan tetap berprestasi dapat berjalan seimbang. "*Sebagai hiburan, media refreshing, dan sarana bersosialisasi agar tidak terlalu jenuh dengan aktivitas kuliah. Saya ingin lebih konsisten membatasi waktu, misalnya hanya bermain setelah semua tugas selesai, agar lebih aman dari godaan push rank.*" Berikut adalah gambar 6. Zaki Ahmad Fauzan:



Gambar 6. Wawancara Informan VI Zaki Ahmad Fauzan

PEMBAHASAN

Temuan penelitian ini menunjukan bahwa *Mobile Legends* memberikan dampak ganda terhadap motivasi belajar mahasiswa. Di satu sisi, kemenangan dalam game meningkatkan suasana hati dan semangat belajar (dampak positif). Di sisi lain, kekalahan beruntun memicu frustrasi dan keinginan bermain terus-menerus yang berujung pada penundaan belajar (dampak negatif). Penelitian ini mengidentifikasi bahwa lemahnya pengendalian diri dalam bermain Mobile Legends menyebabkan gangguan serius terhadap kedisiplinan belajar. Gangguan tersebut meliputi penundaan jadwal belajar, keterlambatan pengerjaan tugas, serta pola tidur yang tidak teratur akibat bermain hingga larut malam.

Salah satu temuan paling signifikan dalam penelitian ini adalah bahwa dampak negatif *Mobile Legends* terhadap motivasi dan disiplin belajar tidak terjadi secara otomatis, melainkan sangat ditentukan oleh kemampuan kontrol diri dan strategi manajemen waktu masing-masing mahasiswa. Informan yang berhasil menjaga keseimbangan (N2, N3, N6) menerapkan strategi proaktif: menyelesaikan tugas terlebih dahulu, membatasi durasi bermain, menjadikan game sebagai reward, serta menghindari ambisi berlebihan seperti push

rank hingga larut malam. Sebaliknya, informan dengan kontrol diri lemah (N1, N4, N5) pada masa awal cenderung mudah terjerumus dalam kecanduan yang mengganggu akademik.

Penelitian ini sejalan dan memperkuat temuan beberapa studi terdahulu dengan menegaskan bahwa dampak bermain Mobile Legends terhadap kehidupan akademik sangat bergantung pada kontrol diri individu. Meskipun sejalan dengan Nawawi et al. (2021) dan Ramadhan et al. (2025) bahwa paparan game secara berlebihan dapat memicu kelelahan, sangat mengganggu pengaturan waktu belajar, dan menurunkan minat akademik, penelitian ini membuktikan bahwa efek negatif tersebut tidak bersifat mutlak. Mahasiswa yang memiliki motivasi intrinsik kuat mampu menyiasati hal ini dengan menjadikan game sebagai reward (hadiah) setelah belajar, sehingga stabilitas akademik mereka tetap terjaga. Oleh karena itu, sekaligus mengonfirmasi dan memperluas kesimpulan Ratu & Pangemanan (2024) mengenai potensi game dalam meningkatkan keterampilan strategis berhadapan dengan risiko penurunan prestasi, penelitian ini menyimpulkan bahwa kemampuan pengendalian diri mahasiswa merupakan faktor pembeda utama yang menentukan apakah permainan tersebut memberikan manfaat positif atau justru merugikan.

Temuan penelitian ini secara bersamaan memperkuat teori motivasi ekstrinsik dari Prihartanta (2015) serta konsep disiplin dan *self-regulated learning* dari Rachman (2015). Dalam hal motivasi, kemenangan dalam *Mobile Legends* bertindak sebagai "hadiah eksternal" yang memicu kepuasan dan mentransfer energi positif ke aktivitas akademik, sementara kekalahan menimbulkan frustrasi yang menghambat dorongan belajar. Dari aspek kedisiplinan, keberhasilan akademik terbukti sangat bergantung pada kemampuan metakognitif mahasiswa dalam memantau dan mengendalikan perilaku mereka secara mandiri. Mahasiswa yang menetapkan batasan bermain dan memprioritaskan tugas menunjukkan tingkat regulasi diri (self-regulation) yang tinggi, sedangkan mereka yang gagal mengontrol durasi bermain mencerminkan lemahnya kemandirian tersebut sehingga kerap melanggar komitmen atau jadwal belajar pribadinya.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah informan yang relatif kecil (enam mahasiswa) dan cakupan demografis yang terbatas, di mana partisipan mayoritas hanya berasal dari satu program studi (Pendidikan Agama Islam) tingkat akhir di Universitas KH. A. Wahab Hasbullah. Selain itu, ruang lingkup kajian secara spesifik hanya dibatasi pada pengalaman subjektif yang memengaruhi motivasi dan disiplin belajar, tanpa mendalami lebih jauh dampaknya terhadap aspek kesehatan fisik maupun psikologis secara klinis. Karena

menggunakan pendekatan fenomenologis yang sangat terikat pada konteks subjektif informannya, generalisasi hasil pada populasi mahasiswa secara umum perlu dilakukan dengan hati-hati.

Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan ukuran sampel yang lebih luas dari berbagai fakultas atau universitas yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga direkomendasikan untuk mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed methods) serta memperluas variabel kajian seperti mengukur dampaknya terhadap prestasi akademik (IPK) atau kesehatan mental guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa aktivitas bermain *Mobile Legends* memiliki dampak ganda dan tidak secara mutlak (inheren) merugikan atau menguntungkan kehidupan akademik mahasiswa. Secara fenomenologis, mahasiswa memaknai permainan ini sebagai mekanisme penyelesaian stres (coping mechanism), sarana interaksi sosial, dan bentuk apresiasi diri (reward) di tengah beban perkuliahan. Dalam menjawab fokus penelitian terkait motivasi dan disiplin belajar, temuan utama menunjukkan bahwa game ini dapat menstimulasi semangat belajar melalui efek relaksasi mental dan kepuasan kompetitif; namun, di saat yang bersamaan, permainan ini memicu prokrastinasi, kelelahan, dan penurunan kedisiplinan apabila dimainkan secara impulsif untuk mengejar kemenangan (pelarian psikologis).

Sintesis dari keseluruhan hasil penelitian membuktikan bahwa faktor penentu yang membedakan dampak positif dan negatif tersebut terletak sepenuhnya pada kemampuan regulasi atau pengendalian diri (self-control) mahasiswa. *Mobile Legends* pada dasarnya merupakan entitas hiburan digital yang netral. Pengaruhnya terhadap fluktuasi motivasi dan ketepatan penyelesaian tugas kuliah dikendalikan oleh kecakapan mahasiswa dalam menerapkan manajemen waktu, menentukan prioritas tugas di atas hiburan, serta keberanian membatasi durasi bermain. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online tidak selalu menjadi penghambat produktivitas akademik, melainkan dapat berjalan beriringan secara seimbang selama mahasiswa memiliki kesadaran tanggung jawab akademik dan komitmen kedisiplinan yang kuat.

Penelitian ini memberikan kontribusi yang komprehensif pada aspek teoritis, metodologis, dan praktis. Secara teoritis, temuan ini memperkaya kajian *self-regulated learning* dengan membuktikan bahwa dampak game online tidak secara linier menurunkan prestasi, melainkan sangat dimediasi oleh kemampuan pengendalian diri dan motivasi intrinsik mahasiswa. Dari sisi metodologis, pendekatan fenomenologi deskriptif berhasil mengisi kesenjangan studi kuantitatif sebelumnya dengan menggali makna subjektif, dinamika emosional, serta motif eskapisme dari sudut pandang partisipan secara mendalam. Secara praktis, penelitian ini menawarkan strategi empiris bagi mahasiswa untuk menjadikan game sebagai reward (apresiasi diri) setelah tugas akademik selesai guna mencegah prokrastinasi, sekaligus mendorong institusi pendidikan untuk lebih mengedepankan edukasi manajemen prioritas dan penguatan karakter disiplin mandiri alih-alih memberlakukan pelarangan hiburan digital.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan ukuran sampel yang lebih luas dari berbagai fakultas atau universitas yang berbeda. Peneliti selanjutnya juga direkomendasikan untuk mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif (mixed methods) serta memperluas variabel kajian seperti mengukur dampaknya terhadap prestasi akademik (IPK) atau kesehatan mental guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Agustian, M., Burhan, B., & Irwandi, A. (2024). Analisis Aktivitas Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VI UPT SPF SD Inpres Lae-Lae I. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar, 9*(1), 19–30. https://doi.org/10.52208/embrio.v9i1.911

Ahmad, & Muslimah. (2021). Memahami Teknik Pengolahan dan Analisis Data Kualitatif. *Proceedings of Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies (PINCIS), 1*(1), 173–186. https://e-proceedings.iain-palangkaraya.ac.id/PICIS/article/view/605

Alamsyah, B. R., Dewantara, A. S. D., Iswidono, D. M., Santoso, N. R., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Dampak Bermain Game Mobile Legends terhadap Perilaku Toxic Anak-Anak hingga Dewasa. *Jurnal Insan Pendidikan dan Sosial Humaniora, 2*(1), 94–110. https://doi.org/10.59581/jipsoshum-widyakarya.v2i1.2239

Alfaroji, M. A., & Puriani, R. A. (2026). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di SMA Negeri 1 Pagaralam. *Fokus: Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan, 9*(1), 61–76. https://doi.org/10.22460/fokus.v9i1.28778

Arianto, B., & Handayani, B. (2024). *Pengantar Studi Fenomenologi*. Borneo Novelty Publishing.

Arif, M., & Aditya, S. (2022). Dampak Perilaku Komunikasi Pemain Game Mobile Legends pada Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *Journal of Intercultural Communication and*

Society, 1(1), 31–45. https://journal.rc-communication.com/index.php/JICS/article/view/30

Buulolo, S., Harefa, S. N. P., Batee, K., & Harefa, N. A. J. (2024). Analisis Dampak Kecanduan Aplikasi Mobile Legend di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Sastra Semester 6. *Journal on Education, 7*(1), 683–692.

Dadu, M. S., Adam, F., & Tangahu, A. (2025). Pengaruh Game Online Mobile Legends Bang Bang terhadap Motivasi Belajar dan Kualitas Tidur Mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo. *Jambura Sports Coaching Academic Journal, 4*(2), 117–124. https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jscaj/article/view/32786

Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan, 2*(3), 61–68. https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843

Iskandar, R. F., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar, 1*(2), 116–122. https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic/article/view/26599

Jaya, I. M. L. M. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata*. Anak Hebat Indonesia.

Khairunnisa, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Smartphone terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Nagari Aia Manggih. *Aceh Anthropological Journal, 7*(1), 1–12. https://doi.org/10.29103/aaj.v7i1.9294

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.

Mulia, R. S., Ridha, M., Aditya, M., & Wibowo, R. (2025). Analisis Dampak Kecanduan Game Mobile Legends terhadap Konsentrasi Belajar Mahasiswa. *Komunikasi & Kewirausahaan, 1*(1), 7–12. https://jurnas.saintekmu.ac.id/index.php/jkk/article/view/168

Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., Ramdani, M., Jun, M., & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya, 3*(1), 46–54. https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039

Prabowo, R. I. (2020). Dampak Perilaku Kecanduan Game Online (MLBB) Mobile Legends: Bang Bang terhadap Hasil Belajar Kognitif Kimia Kelas X MIA di SMA Negeri 1 Prafi Manokwari. *Arfak Chem: Chemistry Education Journal, 3*(2), 248–252. https://doi.org/10.30862/accej.v3i2.309

Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi. *Jurnal Adabiya, 1*(83), 1–11.

Rachman, M. (2015). *Teori Belajar dan Motivasi*. Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Profesi, Universitas Negeri Semarang.

Ramadhan, A. A., Kastrena, E., & Afriyuandi, A. R. (2025). Analisis Dampak Game Online Mobile Legends pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia, 5*(2), 133–142. https://doi.org/10.55081/joki.v5i2.3904

Ratu, D. M., & Pangemanan, M. (2024). Dampak Game Online: Mobile Legends pada Mahasiswa. *VitaMedica: Jurnal Rumpun Kesehatan Umum, 2*(2), 114–121. https://doi.org/10.62027/vitamedica.v2i2.242

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Wardani, D. K., I'anatuzzakiyah, Khotimah, K., & Umardiyah, F. (2024). Analisis Korelasi untuk Menentukan Hubungan Game Online dengan Motivasi Belajar Siswa. *Exact Papers in Compilation (EPiC), 6*(1), 10–14. https://doi.org/10.32764/epic.v6i1.1074