



Analisis Dampak Permainan Daring Mobile Legends terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar

Rafi Arya Putra P¹, Fahrizal Ananda Putra², Agung Setyawan³
Universitas Trunojoyo Madura

Email : Rafiarya102@gmail.com, icangkanciel@gmail.com,
agung.setyawan@student.trunojoyo.ac.id

Abstrak

The rapid advancement of information technology has significantly influenced various aspects of human life, including education. One of the technological developments that has attracted considerable attention is the increasing popularity of online games among school-aged children. Mobile Legends is one of the most widely played online games in Indonesia and has both positive and negative impacts on students. This study aims to analyze the effects of playing Mobile Legends on elementary school students' learning achievement. The research employed a qualitative approach using a literature review method. Data were collected from scientific journal articles, books, and relevant previous studies discussing online gaming and students' academic achievement. The findings indicate that playing Mobile Legends may provide several positive effects, such as improving concentration, strategic thinking, teamwork, English language skills, and expanding social interactions. However, excessive gaming has more dominant negative impacts, including addiction, reduced learning motivation, decreased concentration during classroom activities, eye health problems, limited social interaction, and declining academic achievement. Therefore, parental supervision and effective time management are essential to ensure that online gaming activities do not interfere with students' learning responsibilities. Schools also play an important role in educating students about responsible digital entertainment.

Keywords: Mobile Legends, online games, learning achievement, elementary school students, literature review.

Riwayat artikel:

Dikirim:

07 Maret 2024

Revisi

22 April 2024

Diterima

27 Juni 2024



© 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution ShareAlike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Kehadiran perangkat elektronik seperti komputer, telepon pintar, dan internet memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, maupun mengakses berbagai bentuk hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang mengalami perkembangan pesat adalah permainan daring (*online games*), yang saat ini tidak hanya dimainkan oleh remaja dan orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak usia sekolah dasar. Permainan daring merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai wilayah secara real time. Kemudahan akses serta variasi permainan yang menarik menjadikan permainan daring semakin diminati oleh berbagai kalangan. Di sisi lain, intensitas bermain yang tinggi dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa karena sebagian besar waktu luang digunakan untuk bermain dibandingkan dengan belajar. Kondisi tersebut berpotensi menurunkan motivasi belajar, mengurangi waktu belajar, serta berdampak pada prestasi akademik siswa.

Salah satu permainan daring yang memiliki jumlah pengguna sangat besar di Indonesia adalah *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB). Permainan bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) ini menuntut pemain bekerja sama dalam tim, menyusun strategi, serta mengambil keputusan secara cepat untuk mencapai kemenangan. Karakteristik tersebut menjadikan *Mobile Legends* tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga mampu melatih kemampuan berpikir strategis, kerja sama, dan komunikasi antarpemain. Namun, apabila dimainkan secara berlebihan, permainan ini juga berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan, gangguan kesehatan, berkurangnya interaksi sosial, serta menurunnya konsentrasi dan prestasi belajar siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan daring memiliki dua sisi pengaruh terhadap perkembangan peserta didik. Di satu sisi, permainan daring dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, konsentrasi, kemampuan berbahasa Inggris, serta keterampilan bekerja sama. Di sisi lain,

penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan ketergantungan, menurunkan motivasi belajar, mengurangi waktu belajar, serta berdampak pada pencapaian akademik siswa. Perbedaan temuan tersebut menunjukkan bahwa dampak permainan daring dipengaruhi oleh intensitas penggunaan dan kemampuan individu dalam mengendalikan waktu bermain. Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan kajian yang komprehensif mengenai dampak permainan *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa. Melalui studi literatur, penelitian ini bertujuan menganalisis berbagai temuan penelitian terdahulu mengenai dampak positif dan negatif permainan *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi orang tua, guru, dan sekolah dalam mengarahkan penggunaan permainan daring secara bijaksana sehingga manfaatnya dapat diperoleh tanpa mengabaikan tanggung jawab belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*literature review*). Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu mengenai dampak permainan daring *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Melalui studi literatur, peneliti dapat mengidentifikasi, mengkaji, dan menyintesis berbagai temuan penelitian yang relevan sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

Sumber data penelitian berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai referensi ilmiah, meliputi artikel jurnal, buku, skripsi, dan hasil penelitian terdahulu yang membahas permainan daring (*online games*), khususnya *Mobile Legends*, serta pengaruhnya terhadap motivasi belajar, konsentrasi belajar, dan prestasi belajar siswa. Seluruh sumber pustaka dipilih berdasarkan kesesuaian topik dengan fokus penelitian sehingga informasi yang diperoleh memiliki relevansi dengan tujuan penelitian.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dengan menelusuri, membaca, mengidentifikasi, dan mengelompokkan berbagai referensi yang berkaitan dengan topik penelitian. Data yang telah terkumpul kemudian

diseleksi berdasarkan keterkaitan isi, selanjutnya dicatat dan diklasifikasikan sesuai dengan tema pembahasan, yaitu dampak positif dan dampak negatif permainan *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data, peneliti menyeleksi informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Selanjutnya, data disajikan secara sistematis berdasarkan hasil kajian dari berbagai sumber pustaka. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dengan membandingkan serta menginterpretasikan hasil penelitian terdahulu untuk memperoleh pemahaman mengenai pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar.

Melalui tahapan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang objektif mengenai dampak permainan *Mobile Legends* berdasarkan hasil-hasil penelitian yang telah dipublikasikan, sehingga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orang tua, guru, maupun sekolah dalam mengawasi penggunaan permainan daring pada peserta didik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kajian literatur, *Mobile Legends: Bang Bang* merupakan salah satu permainan daring yang paling banyak diminati oleh berbagai kalangan, termasuk siswa sekolah dasar. Permainan ini termasuk dalam kategori *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), yaitu permainan yang mempertemukan dua tim dengan tujuan menghancurkan markas lawan melalui kerja sama tim, penyusunan strategi, serta pengambilan keputusan secara cepat. Karakteristik tersebut menjadikan *Mobile Legends* sebagai permainan yang tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir, komunikasi, dan koordinasi antarpemain. Hasil kajian menunjukkan bahwa permainan ini memiliki daya tarik yang tinggi karena memberikan tantangan pada setiap pertandingan serta memungkinkan pemain berinteraksi dengan pengguna lain dari berbagai daerah bahkan negara. Kondisi tersebut menyebabkan banyak siswa menghabiskan waktu luang untuk bermain *Mobile Legends*, sehingga intensitas bermain menjadi salah satu faktor yang memengaruhi aktivitas belajar mereka.

Berdasarkan berbagai penelitian yang dikaji, permainan *Mobile Legends* tidak selalu memberikan dampak negatif. Apabila dimainkan secara bijaksana dan dalam batas waktu yang wajar, permainan ini dapat memberikan beberapa manfaat bagi siswa. Pertama, permainan *Mobile Legends* mampu melatih konsentrasi dan kemampuan berpikir strategis. Setiap pemain dituntut untuk menganalisis situasi permainan, menentukan strategi, serta mengambil keputusan secara cepat agar dapat memenangkan pertandingan. Aktivitas tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Kedua, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dan komunikasi. Sebagai permainan berbasis tim, setiap pemain harus berkoordinasi dengan anggota tim lainnya untuk mencapai tujuan bersama. Pengalaman tersebut berpotensi mengembangkan kemampuan kolaborasi yang juga diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Ketiga, beberapa penelitian yang dikaji menunjukkan bahwa permainan *Mobile Legends* dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris. Sebagian besar menu permainan, istilah, maupun komunikasi antarpemain menggunakan bahasa Inggris sehingga pemain memperoleh tambahan kosakata secara tidak langsung selama bermain. Selain itu, permainan ini juga dapat menjadi sarana hiburan yang membantu mengurangi kejenuhan setelah mengikuti kegiatan belajar.

Meskipun demikian, manfaat tersebut hanya dapat diperoleh apabila siswa mampu mengendalikan durasi bermain sehingga tidak mengganggu kewajiban akademiknya.

1. Dampak Negatif Permainan *Mobile Legends* terhadap Prestasi Belajar

Hasil kajian menunjukkan bahwa dampak negatif permainan *Mobile Legends* lebih dominan muncul ketika siswa bermain secara berlebihan. Intensitas bermain yang tinggi menyebabkan siswa mengurangi waktu belajar, menunda penyelesaian tugas sekolah, dan mengalami penurunan motivasi belajar. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi prestasi akademik siswa karena waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar dialihkan untuk bermain permainan daring.

Selain memengaruhi motivasi belajar, penggunaan permainan *Mobile Legends* secara berlebihan juga berdampak pada konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Siswa yang telah mengalami kecenderungan kecanduan permainan daring akan lebih sulit memusatkan perhatian pada materi pelajaran karena pikirannya masih tertuju pada permainan. Akibatnya, pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal dan hasil belajar cenderung menurun.

Kajian literatur juga menunjukkan adanya dampak terhadap aspek kesehatan dan sosial. Bermain dalam durasi yang panjang dapat menyebabkan kelelahan mata, berkurangnya aktivitas fisik, serta menurunkan kualitas interaksi sosial siswa dengan keluarga maupun lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan daring yang tidak terkontrol tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga pada perkembangan fisik dan sosial siswa.

2. Implikasi terhadap Pendidikan

Berdasarkan hasil kajian, dampak permainan *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar dipengaruhi oleh intensitas penggunaan dan pengawasan dari lingkungan sekitar. Permainan daring pada dasarnya bukan merupakan faktor yang secara langsung menurunkan prestasi belajar, tetapi penggunaan yang berlebihan tanpa pengendalian waktu dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar, berkurangnya waktu belajar, serta menurunnya konsentrasi siswa.

Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dalam memberikan pendampingan serta pembatasan waktu bermain sesuai dengan usia anak. Selain itu, sekolah perlu memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi digital secara bijaksana sehingga siswa mampu memanfaatkan permainan daring sebagai sarana hiburan tanpa mengabaikan tanggung jawab akademiknya. Dengan adanya kolaborasi antara keluarga dan sekolah, dampak negatif permainan daring terhadap prestasi belajar dapat diminimalkan, sementara potensi manfaatnya tetap dapat dimanfaatkan secara optimal.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi literatur, permainan daring *Mobile Legends* memiliki dampak positif maupun negatif terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. Dampak positif yang ditemukan meliputi peningkatan kemampuan berpikir

strategis, konsentrasi, kerja sama tim, komunikasi, serta penguasaan kosakata bahasa Inggris. Namun, dampak negatif cenderung lebih dominan apabila permainan dilakukan secara berlebihan. Intensitas bermain yang tinggi dapat menyebabkan kecanduan, menurunkan motivasi belajar, mengurangi waktu belajar, mengganggu konsentrasi selama proses pembelajaran, serta berdampak pada penurunan prestasi belajar siswa.

Hasil kajian menunjukkan bahwa pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar tidak hanya ditentukan oleh keberadaan permainan itu sendiri, tetapi juga oleh kemampuan siswa dalam mengatur waktu bermain serta pengawasan dari lingkungan keluarga dan sekolah. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dalam memberikan pendampingan dan pembatasan waktu bermain, sedangkan sekolah perlu memberikan edukasi mengenai penggunaan teknologi digital secara bijaksana. Dengan pengawasan yang baik, permainan daring dapat dimanfaatkan sebagai media hiburan sekaligus sarana mengembangkan beberapa keterampilan tanpa mengganggu pencapaian akademik siswa.

REFERENSI

- Awin Arja Sirait, M., Ramadhan, B., & Simbolon Joesoef, M. (2019). Hubungan tingkat kecanduan game dengan indeks prestasi siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan. *Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis*, 8(2), 26–34.
- Caca, A. (2019). *Pengaruh game online terhadap konsentrasi belajar siswa pada pendidikan agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Bengkulu.
- Claudia Prameswara, M., & Lestari, T. (2021). Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Habibi Harahap, S., & Hadikusuma Harahap, Z. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Kautsar. (2019). *Pengaruh game online terhadap prestasi akademik peserta didik di MAN 3 Aceh Besar* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
-

- Kurniawati, I., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh kebiasaan bermain game online terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP Banjarmasin*, 3(1), 74–81.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami dokumen dalam penelitian kualitatif. *Wacana*, 13, 177–181.
- Nisrinafatin. (2020). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1), 115–127.
- Nur Fikri, K. (2021). *Dampak permainan game online Mobile Legends terhadap perilaku toxic disinhibition online (Studi kasus di Warung Kopi Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo)* (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.
- Qothrun, I. N. (2019). *Pengaruh game online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo* (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Rahman Iskandar, F., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak permainan Mobile Legend terhadap motivasi siswa sekolah dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 28–38.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139–148.