



Analisis Dampak Permainan Daring Mobile Legend Terhadap Siswa Sekolah

Rafi Arya Putra^{1*}, Fahrizal Ananda Putra², Rahayu Fuji Astuti³

^{1*,2} Universitas Trunodjoyo Madura, Jawa Timur, Indonesia

³ Universitas Potensi Utama, Medan, Sumatera Utara

240611100194@studenttrunodjoyo.ac.id, 240611100198@studenttrunodjoyo.ac.id,
rahayu.pujia@potensi-utama.ac.id

Abstrak

*Rapid advancements in information technology have led to the creation of new products that facilitate daily activities—devices such as televisions, computers, laptops, and mobile phones, along with internet access, have become commonplace. Today, many people own these information technology products. Developments in online gaming are attracting enthusiasts from diverse demographics, ranging from older adults and young people to elementary school-aged children. *Mobile Legends* is one of the most popular online games in Indonesia; it represents a form of electronic technology that has evolved rapidly over time amidst the current era of globalization. Playing *Mobile Legends* has both positive and negative effects. Positive impacts include making new friends and improving English language skills. Conversely, negative effects can include health issues, eye strain, neglecting study time, addiction, and a decline in academic performance—an important consideration given that education is a vital legacy passed down within the family.*

Keywords : *Mobile Legends, impact of online gaming, school students.*

Riwayat artikel:

Dikirim:

17 Juli 2025

Revisi

16 Agustus 2025

Diterima

24 Agustus 2025



© 2026 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

Di era globalisasi, kemajuan teknologi sekarang terlihat jelas berkembang dengan sangat cepat dan sesuai terhadap perkembangan zaman. Perkembangan pesat teknologi sekarang memberikan dampak signifikan untuk kehidupan umat manusia. Contoh akibat dari pemetaan teknologi yang cukup cepat tersebut adalah kecanggihan Teknologi dan Informasi yang semakin tumbuh. Pertumbuhan teknologi serta informasi yang semakin maju menciptakan produk baru agar bisa memfasilitasi kegiatan sehari-hari. Produk seperti televisi, komputer, laptop, ponsel dan internet banyak ditemukan. Sekarang banyak orang yang memiliki produk teknologi informasi tersebut. Produk teknologi Informasi ini sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat khususnya di kalangan anak sekolah. salah satu produk teknologi yang sangat berpengaruh bagi kalangan anak sekolah untuk mendapatkan informasi, itu adalah internet. Dalam internet banyak hiburan yang ditawarkan, salah satunya adalah permainan daring.

Permainan daring dapat didefinisikan yaitu sebuah program yang terhubung langsung menggunakan jaringan internet, permainan daring tersebut bisa dimainkan kapan saja, di mana saja juga dimainkan secara global dengan pemain dari seluruh dunia lain. Perkembangan yang dilakukan dalam permainan daring kini mulai menarik perhatian para penggemarnya dari berbagai macam usia . Permainan daring memiliki daya tarik yang membuat siswa lebih suka bermain bukannya belajar. Aktivitas bermain permainan daring menjadi kebiasaan harian. Dan itu juga membuat permainan daring mejadi menarik sehingga membuat kecanduan. Ketika kita bermain lalu kalah akan mencoba terus menerus untuk mendapatkan kemenangan.

Permainan Mobile Legends adalah salah satu permainan daring terpopuler di Indonesia yang merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi elektronika yang semakin meningkat dari waktu ke waktu berkembang pesat di era globalisasi saat ini. Permainan *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* yaitu permainan daring yang dapat diunduh gratis yang hampir mirip dengan game League of Legends. Permainan daring berasal dari Cina ini dikembangkan 14 April

2016 dan resmi dirilis 14 juli untuk pengguna Android sedangkan tanggal rilis untuk pengguna Ios adalah dibulan November 2016.

Berpacu dari pendidikan, minat belajar peserta didik merupakan hal yang sering dibahas. Dengan minat belajar siswa yang tinggi maka siswa akan mudah mencapai tujuan, termasuk prestasi belajar. Tapi permainan daring membuat dampak besar bagi pendidikan. Pelajar yang sering menghabiskan waktu yang cukup lama untuk memainkan permainan daring terutama permainan Mobile Legend akan membuat kecanduan dan ketergantungan pada permainan tersebut dan salah satu dampak negatif nya adalah mengurangi waktu untuk mereka belajar. Hal ini yang dapat mempengaruhi hasil prestasi siswa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian yang berjudul "Dampak Permainan Daring Mobile Legends terhadap Hasil Prestasi Siswa" menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (library research). Metode ini dilakukan dengan mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti artikel ilmiah, jurnal nasional maupun internasional, buku, serta hasil penelitian mahasiswa berupa skripsi yang berkaitan dengan permainan daring Mobile Legends dan prestasi belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui penelusuran literatur pada beberapa basis data, seperti Google Scholar, Portal Garuda, dan sumber ilmiah lainnya. Proses pencarian menggunakan kata kunci, antara lain "Mobile Legends", "permainan daring", "prestasi belajar", "hasil belajar siswa", serta kombinasi kata kunci seperti "Mobile Legends" AND "prestasi belajar". Literatur yang digunakan dipilih berdasarkan kriteria inklusi, yaitu diterbitkan dalam rentang tahun 2019–2025, membahas hubungan permainan daring dengan prestasi belajar siswa, dan memiliki sumber yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif melalui beberapa tahapan, yaitu reduksi data dengan memilih informasi yang sesuai dengan fokus penelitian, kategorisasi data berdasarkan dampak positif dan dampak negatif permainan Mobile Legends terhadap prestasi siswa, kemudian interpretasi data untuk menemukan pola hubungan antarhasil penelitian. Tahap terakhir adalah

penarikan kesimpulan berdasarkan sintesis dari berbagai literatur yang telah dianalisis sehingga diperoleh gambaran yang komprehensif mengenai dampak permainan daring Mobile Legends terhadap hasil prestasi siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan Daring Mobile Legends

Mobile legends adalah permainan yang merupakan perwujudan dari perkembangan dunia teknologi digital berbasis elektronik. Permainan ini berasal dari China yang dikembangkan dan dirilis oleh Moonton developer dalam sebuah permainan berjenis Multiplayer Online Battle Arena atau lebih dikenal MOBA dimana konsep permainan tersebut adalah dimana dua tim yang masing masing tim beranggotakan lima pemain saling bertarung di satu arena. Kedua tim harus berperang untuk menghancurkan base musuh dan sekaligus menjaga base sendiri agar tidak dihancurkan musuh dari tim lawan. Permainan ini biasanya menghabiskan waktu sekitar 10-20 menit, tergantung kekompakan dalam permainan, karena permainan mobile legend ini merupakan permainan yang memerlukan keompakan pada tim dan tidak bisa dimainkan dengan sendiri, jika dimainkan sendiri maka akan mengakibatkan kekacauan atau kekalahan dalam permainan

Permainan Mobile Legend sangat bagus untuk sekedar menghibur dan dapat meningkatkan keterampilan kognitif untuk si pemain dan memberikan pelajaran tentang kerja tim, diharapkan pemain untuk mengendalikan diri, jangan berlebihan, apalagi jika sampai pemain kecanduan game tersebut karena itu bisa mempengaruhi minatnya untuk belajar dan berpengaruh terhadap prestasi belajar akademik (Sudarto, 2018). Bermain Mobile Legend memiliki efek yang positif dan juga negatif. Efek positif dari bermain Mobile Legend yaitu mendapatkan teman baru, meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, belajar tentang kebersamaan dan kerjasama, menghilangkan kebosanan atau stres karena banyak kegiatan belajar dan dengan memainkan permainan Mobile Legend dapat mendapatkan uang. Sedangkan efek negatif dari bermain permainan Mobile Legend dapat mempengaruhi kesehatan, merusak mata, lupa waktu belajar, kecanduan dan menurunkan tingkat prestasi pendidikan (Panday, 2019)

Dampak Permainan Daring Mobile Legends

Dari penelitian yang dilakukan Nisrinafatin (2020) memainkan permainan daring juga memiliki pengaruh baik, diantaranya: 1. Lebih menaikkan tingkat konsentrasi. Pemain yang memainkan permainan daring wajib fokus buat memainkannya. Tingkat permainan semakin sulit maka semakin konsentrasi untuk bermain. Saat fokus meningkat selama bermain, arah pandangan lainnya akan semakin meningkat. 2. Memperluas keahlian menalar dan berpikir. Melalui permainan daring, pemain bakal menumbuhkan bakat untuk memecahkan masalah, menganalisis kondisi dengan cara membuat keputusan yang cepat dan keterampilan berhitung. 3. Meningkatkan Bahasa Inggris. Dalam aplikasi permainan online, biasanya menggunakan Bahasa Inggris agar para pemain maksimal belajar Bahasa Inggris. Dengan belajar berbicara Bahasa Inggris waktu memainkannya secara tersirat mendidik bakat kemahiran bahasa Inggris para pemain. 4. Sarana mainan untuk mengurangi tekanan pikiran. Pada umumnya, seperti beberapa jenis permainan daring yang lainnya, permainan daring mobile legends bersifat menyenangkan dan mengurangi tekanan pikiran. 5. Mendapatkan teman baru, permainan daring bersifat mendunia sehingga banyak pemain yang berasal dari berbagai daerah di Indonesia dan luar negeri

Nisrinafatin (2020: 119) menyebutkan bermain permainan daring selain memiliki efek yang baik juga memiliki efek negatif, antara lain: 1. Kecanduan kecanduan yang tidak wajar sehingga sehingga melupakan segala hal. Ketika bermain permainan daring, pemain bisa saja mengalami kecanduan yang parah saat bermain permainan daring karena ingin bermain terus menerus untuk bisa menang. Ketika pemain sudah mulai kecanduan permainan dari maka akan menyita waktu pemain. 2. Kebugaran tubuh menurun. kebanyakan pemain tidak menggerakkan badannya karena terlalu fokus terhadap layar sehingga membuat mereka kurang bugar. 3. Ketika dalam kelas sulit berkonsentrasi untuk memahami materi, ketika proses belajar mengajar berlangsung pemain yang sudah kecanduan lebih memperhatikan permainan, dibandingkan fokus terhadap pelajaran sehingga penguasaan perhatian pada pembelajaran akan terganggu. 4. Mengurangi motivasi untuk belajar. Kebanyakan orang yang bermain permainan daring akan malas

belajar atau mengerjakan PR dari sekolah. 5. Kerusakan pada mata dan saraf. Terlalu banyak bermain permainan daring akan membawa dampak saraf mata melemah. 6. Kurangnya sosialisasi. Pemain yang terlalu kecanduan permainan daring akan melalaikan lingkungan tempat tinggalnya, akibatnya tidak berbaaur dengan lingkungan sekitarnya.

4. KESIMPULAN

Permainan Daring Mobile Legends dapat mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa. Kalau terlalu sering dimainkan bisa bisa berdampak buruk yaitu mengurangi rasa sosialisasi dengan orang lain. Permainan daring Mobile Legends dapat mempengaruhi prestasi siswa. Bagi siswa yang terlalu banyak bermain permainan daring Mobile Legends, akan sulit untuk berkonsentrasi belajar di sekolah. Hal ini karena permainan daring bersifat adiktif sehingga membuat pikiran selalu ingin bermain dan penasaran ingin bermain secara terus menerus. Selain akibat negatif yang ditimbulkan terdapat juga dampak positif dari permainan daring Mobile Legends yaitu mengasah keterampilan berpikir karena ketika bermain butuh keterampilan berpikir untuk mengatur strategi agar mendapatkan kemenangan. Untuk itu dibutuhkan kepada orang tua supaya lebih perhatian anaknya boleh bermain permainan daring tetapi tidak boleh menghabiskan waktu terlalu lama sehingga waktu belajarnya berkurang dan berdampak pada prestasi akademiknya.

Deklarasi Kepentingan yang Bertentangan: Para penulis menyatakan tidak ada konflik kepentingan

Deklarasi Penggunaan AI Generatif : Penulis menyatakan bahwa alat kecerdasan buatan (AI) generatif [TIDAK DIGUNAKAN / DIGUNAKAN] dalam penyusunan manuskrip ini. AI yang digunakan Chat GPT versi 5.6. Tujuan penggunaan pengeditan bahasa dan merapikan alur teks. Bagian terdampak meliputi abstrak, hasil dan pembahasan. "Penulis mengonfirmasi bahwa semua hasil yang dihasilkan oleh AI telah diperiksa secara kritis, disunting, dan divalidasi oleh penulis manusia. Penulis bertanggung jawab penuh atas integritas akademik, akurasi, dan isi dari manuskrip ini."

REFERENSI

- Awin Arja Sirait, M., Bestari, Ramadhan & Simbolon Joesoef, M. 2019. "Hubungan Tingkat Kecanduan Game Dengan Indeks Prestasi Siswa SMA Swasta Nasrani 3 Medan". *Jurnal Kedokteran Ibnu Nafis*, Volume 8, No.2, hlm.26-34
- Caca A. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Negeri 2 Kota Bengkulu. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu
- Claudia Prameswara, Marsanda & Lestari, Triana. 2021. "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Volume 5, No.1, hlm.1473-1481.
- Habibi Harahap, Sukron & Hadikusuma Harahap, Zaka. 2021. "Dampak Game Online Freefire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basic Edu*. Volume 5, No.3, hlm.1304-1311
- Ika Qothrun N. 2019. Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman Sidoarjo. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Sunan Ampel Surabaya.
- Kautsar. 2019. Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Akademik Peserta Didik di MAN 3 Aceh Besar. Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri AR-RANIRY Banda Aceh.
- Kurniawati, Ika & Purnomo, Heru. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa SD". *Elementa: Jurnal PGSD STKIP Banjarmasin*. Volume 3, No.1, hlm74-81
- Nilamsari, Natalia. 2014. "Memahami Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif". *Wacana Volume XIII*, hlm.177-181
- Nisrinafatin. 2020. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Edukasi Nonformal*. Volume 1, No.1, hlm.115-127
- Nur Fikri K. 2021. Dampak Permainan Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Toxic Disinhibiton Online (Studi Kasus di Warung Kopi Ourung Ourung-Ourung, Siman, Ponorogo). Skripsi. Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo.
- Rahman Iskandar, Fahmi., Hidayat, Syarif & Ganda Nana. 2019. "Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Siswa Sekolah Dasar". *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 1, No. 2, hlm.116-122
- Surbakti, Krista. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja". *Jurnal Curure*, Volume 1, No.1, hlm.28-38.
- Zendrato, Yusuforni & Otniel Nazosaro Harefa, Hendrikus. 2022. "Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa". *Educativo: Jurnal Pendidikan*, Volume 1, No.1, hlm.139-148.