

**Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas
4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar**

**Tin Rustini¹, Delis Fitriya Nur Hidayah², Galuh Sekar Putri
Prameswari³**

**Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru**

**Email: tinrustini@upi.edu, delisfitriyanh04@upi.edu
galuhsekarppw5@upi.edu**

Abstrak

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh para pemain yang memanfaatkan jaringan *internet* sebagai medianya. Jenis salah satunya *game online mobile legends*. *Game mobile legends* dengan sebutan ML merupakan *game* yang dirilis oleh MOBA bisa dimainkan di ponsel android maupun IOS. *Game* ini lebih dikenal *Moonton game*. *Game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. *Game mobile legends* ini dimainkan oleh para pelajar hingga dewasa yang menyebabkan akan mempengaruhi motivasi belajar siswa. Motivasi belajar ini merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu di mana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuannya.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends, Motivasi*

Abstract

Online games are games that can be played by players who use the internet network as a medium. There are many types of online games, one of which is the mobile legends game. Mobile legends game or better known as ML is a MOBA game released by Moonton. This game can be played on Android and IOS phones. In this MOBA game there will be 10 players who will be divided into 2 teams. This mobile legends game is played by students to adults which causes it to affect student learning motivation. Motivation to learn is a condition that exists in an individual where there is an urge to do something to achieve his goals.

Keyword: *Game Online, Mobile Legends, Motivation.*

Pendahuluan

Di era modern ini, tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi semakin pesat. Salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah *internet*. Dengan menggunakan *internet* tentunya segala suatu hal

informasi dari seluruh belahan dunia ini dapat diakses dengan mudah.

Sejak adanya *internet* ini, berguna sebagai suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak sekali yang ditawarkan dari *internet* ini seperti *instagram*, *email*, *film*, berita, dan *game online*.

Game online ini adalah *game* yang dapat dimainkan oleh para pemain yang memanfaatkan jaringan *internet* sebagai medianya. Umumnya permainan yang dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia jasa *online* dan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa *online* atau dikenal dengan sebutan warnet (warung *internet*).

Saat ini bermain *game online* tidak hanya di warnet saja melainkan di rumah juga sudah bisa bermain terutama jika mempunyai komputer dan *internet* yang mendukung *user* untuk bermain *game online*.

Game online sangat berkembang pesat dan semakin lama, permainannya semakin menyenangkan. Mulai dari tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar dan lain sebagainya.

Tak kalah juga variasinya tipe permainan seperti permainan perang, petualangan, perkelahian dan *game online* jenis lainnya yang membuat menariknya permainan.

Semakin menarik suatu permainan maka semakin banyak orang yang memainkan *game online* tersebut. Seperti *game*

mobile legends yang dikembangkan oleh perusahaan Shanghai *Moonton Technology*, awalnya khusus untuk android pada 14 Juli 2016 dan diikuti untuk iOS pada 9 November 2016. Dalam waktu empat tahun, popularitas pemain *game mobile legends* mengalami kemajuan pesat pada bulan Oktober 2020 ini.

Game mobile legends ini merupakan permainan pertempuran secara *online* dan dirancang untuk dipergunakan pada ponsel (*gadget*). Permainan ini dimainkan oleh 10 orang dibagi dalam 2 tim dengan jumlah pemain 5 orang dalam satu tim.

Kedua tim saling bertempur dan berjuang untuk menghancurkan markas musuh serta mempertahankan markas mereka sendiri, karena bisa saja lawan mainnya menyerang kawasan mereka sendiri.

Permainan ini menggunakan strategi untuk menang. Permainan ini mempunyai 3 jalur (*line*) yang dapat dijadikan sebagai tempat untuk bertarung, yaitu jalur atas (*top*), jalur tengah (*mid*), dan jalur bawah (*bot*), di mana setiap jalur diperkuat

dengan 3 *tower* yang menyerang pemain lawan apabila masuk ke daerah *tower* tersebut.

Tujuan dalam permainan ini yaitu untuk menghancurkan *tower* utama pada musuh dengan karakter-karakter yang dapat kita mainkan. Pertarungan selesai apabila salah satu tim dapat menghancurkan markas musuhnya.

Tim yang menghancurkan markas adalah tim sebagai pemenang, jika tim yang markasnya hancur adalah tim yang mendapat kekalahan atau berakhir. Permainan ini sedang ramai dimainkan di kalangan masyarakat

Dan pemain *game mobile legends* ini tidak pandang usia mulai dari tingkat SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi. Hal ini dapat diketahui dari banyaknya anak yang bermain *game mobile legends* pada setiap *game center* yang ada di kota besarmaupun di desa, kebanyakan yang bermain *game online* di dalamnya adalah pelajar. Siswa yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan anak menjadi ketagihan. Ketagihannya memainkan *game online* akan berdampak baginya, terutama dari segi akademik karena masih dalam usia sekolah.

Game mobile legends mempunyai

kecenderungan membuat para pemainnya keasyikan di depan *handphone* sehingga melupakan waktu bahkan bisa melupakan tugas, pekerjaan dan termasuk makan dan minum.

Jika dilihat bahwa *game mobile legends* ini hampir selalu berdampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik juga sehingga menyebabkan munculnya kecanduan bermain permainan ini.

Secara sosial hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama menjadi jauh berkurang, dan komunikasi interpersonalnya menjadi tidak efektif karena sudah kecanduan bermain *game*.

Secara psikis, pikiran menjadi terus menerus memikirkan permainan yang sedang dimainkan. Selain itu, secara fisik akan terkena paparan cahaya radiasi hp yang dapat merusak saraf mata dan otak, kesehatan jantung menurun akibat kurang beristirahat selama bermain *game mobile legends*, ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan bermain *game* ini.

Maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut, dengan judul “Pengaruh *Game Mobile Legends* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar”.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada kondisi objek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data menetapkan dilakukannya ciri-ciri khusus secara individual dan pengelompokan dari pengambilan data objek, yang tujuan penelitiannya adalah untuk melihat fenomena dari bermain *game mobile legends* pada motivasi belajar siswa kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar yang akan diteliti dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Jenis metode penelitian kualitatif ini adalah dengan pengisian kuisisioner terbuka di mana kuisisioner ini jawabannya sudah disediakan oleh peneliti namun bisa diubah oleh para responden. Peneliti hanya mengambil 40% data dari populasi 45 siswa di kelas 4B SDN Dahniar.

Hasil dan Pembahasan

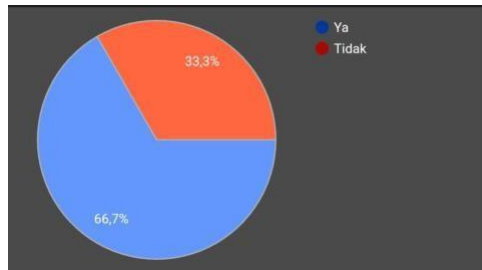
Mobile legends atau lebih dikenal dengan sebutan ML merupakan *game* MOBA yang dirilis oleh Moonton. Games ini bisa dimainkan di ponsel android maupun IOS. Dalam *game* MOBA ini akan ada 10 pemain yang akan dibagi menjadi 2 tim. Aturan mainnya yakni 5 vs 5. Rata-rata permainan dalam 1 *game* yakni kisaran waktu 15-20 menit.

Setiap pemain bisa memilih satu *hero* dari puluhan daftar *hero* yang tersedia dalam aplikasi *game mobile legends*. Salah satu kelebihan yang bisa didapatkan dari *game mobile legends* ini adalah kehadiran *hero* yang sudah disiapkan oleh pencipta *game*. Untuk bisa menggunakan *hero* ini, bisa didapatkan secara gratis maupun bisa membelinya menggunakan *diamond*.

Game mobile legends juga merupakan *game online* yang dimainkan di *handphone* atau *computer* yang sangat mengandalkan jaringan atau *internet* untuk memainkannya. Di dalam *game mobile legends* ini terdapat beberapa jenis fitur yang sangat beragam, mulai dari *hero* permainan dan mode dalam permainan.

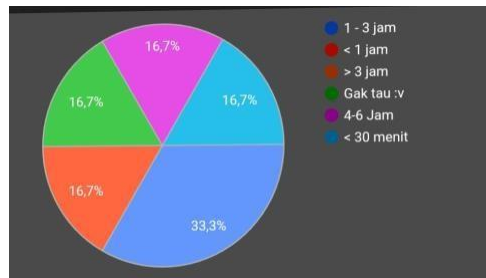
Berikut pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada responden melalui survei kuisisioner *Gform*:

1. Apakah anda suka bermain *game mobile legends*?



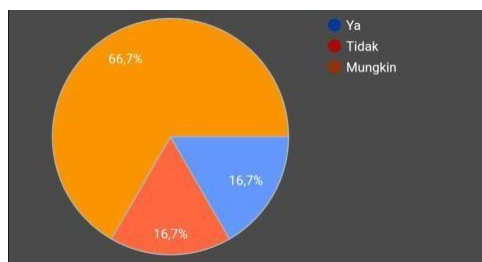
Berdasarkan diagram tersebut dapat dijelaskan bahwa, pertanyaan tersebut diajukan untuk mengetahui apakah responden suka bermain *game mobile legends*. Berdasarkan diagram tersebut diketahui bahwa 66,7% rsponden menyukai *game mobile legends*.

2. Berapa lama anda bermain *game mobile legends* dalam sehari?



Berdasarkan diagram tersebut dapat dijelaskan bahwa, pertanyaan kedua tersebut diajukan untuk mengetahui berapa lama responden bermain *game Mobile Legends* dalam sehari. Berdasarkan diagram tersebut diketahui bahwa kebanyakan responden bermain *game mobile legends* kurang dari 30 menit dalam sehari.

3. Apakah dengan bermain *game mobile legends* anda jadi termotivasi untuk belajar?



Berdasarkan diagam tersebut dapat dijelaskan bahwa, pertanyaan ketiga tersebut diajukan untuk mengetahui dampak *game mobile legends* terhadap

meningkatnya motivasi belajar.

Berdasarkan diagram tersebut diketahui bahwa 66,7% responden mengalami penurunan motivasi untuk belajar.

Motivasi belajar dapat dilihat pada sebuah prestasi dan perspektif dari siswa. Baik pelajar di sekolah dasar maupun hingga perguruan tinggi yang banyak menimbulkan perbedaan terhadap motivasi belajar. Hal ini menjadi sebuah kesadaran bahwa sebuah motivasi belajar tidak hanya dilihat dari umur dan status pendidikan saja, tetapi dilihat dari gaya hidup masing-masing para individu itu sendiri yang pastinya perbedaan individu ini menjadi sebuah acuan bahwa motivasi yang dimiliki oleh setiap orang itu berbeda-beda. Jika dilihat pada saat ini, sudah banyak anak yang kurang memiliki motivasi dalam belajar karena ketergantungan terhadap game online seperti *game mobile legends*, akibatnya anak menjadi tidak mau belajar, kurang bersosialisasi dengan individu lain, dan yang pasti waktu terbuang sia-sia.

Game online akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh seorang anak pada usia perkembangannya. Seorang anak yang sudah ketergantungan terhadap game

online akan mempengaruhi terhadap motivasi belajarnya, sehingga anak tersita waktu belajarnya karena terlalu banyak bermain *game online* seperti *game mobile legends*. Permasalahan dalam motivasi belajar pada era digital ini sangat miris sekali tidak sedikit orang yang mengalami dampak negatif akibat perkembangan digital pada saat ini, contohnya masalah yang tidak asing lagi di Indonesia ini akibat perkembangan game online yang sangat pesat banyak siswa yang kecanduan terhadap game online salah satunya adalah *mobile legends*.

Berdasarkan termasuk penelitian yang telah diperoleh bahwa intensitas siswa bermain *game* ke dalam kategori akut. *Game online* yang dimainkan salah satunya yaitu *game Mobile Legends*, *game* ini merupakan *game* pertarungan atau *game action*.

Simpulan

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi motivasi belajar anak khususnya *game online mobile legends*. Jika dimainkan berlebihan maka akan berdampak buruk pada akademik siswa. Bagi siswa yang

memainkan *game mobile legends* akan susah berkonsentrasi pada pelajaran di sekolah. Hal ini disebabkan karena pikirannya selalu ingin bermain *game online* saja. Tidak ada pengaruh positif terhadap *game online* melainkan hanya terdapat dampak negatif saja.

Daftar Pustaka

- Agustria, N. (2022). Pengaruh penggunaan game mobile legends terhadap perilaku komunikasi siswa sman 1 x koto di batas kab. Solok provinsi Sumatera Barat. [Skripsi]: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim. <http://repository.uin-suska.ac.id>
- Ali, Z., Dwikurnuningsih, Y., Setyorini. (2019). Pengaruh dari dampak game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII smp kristen 2 Salatiga. Ajaran 2018/2019. *Genta mulia*, 2019, 10 (1), 122-133. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id>
- Emda, A. (2017). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 2017, 5 (2), 93-196. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id> Nisrinafatin. Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal edukasi nonformal*, 2715-2634. <https://ummaspul.ejournal.id>
- Rahyuni, Yunus, M. Hamid, S. (2021). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar dan prestasi belajar siswa sd kecamatan Pammana kabupaten Wajo. <https://journal.unibos.ac.id>
- Ramdani, N. (2018). Pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas IV sdn bawakerang 1 kota Makasar. [Skripsi]: Universitas Muhammadiyah. Makassar. <https://digilibadmin.unismuh.ac.id>