



Dampak Game Mobile Legend Pada Hasil Pembelajaran Siswa SMK Taruna Terpadu 1

Grecia Angelita¹, Bunga Tirta Amelia Hidayat², Rully Hilal Winnas Pangestu³

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Budaya, Universitas Pakuan, Indonesia

Abstract

This research discusses the impacts of the online game Mobile Legends that occur among students at Taruna Terpadu Vocational School 1. This research aims to find out what impacts the Mobile Legends game has on learning outcomes and social life for students and to find a solution to this problem. Using qualitative methods, this research conducted interviews accompanied by documentation to analyze and understand each individual. The impact of the Mobile Legends game results in a decline in academic grades due to a lack of time to study and do schoolwork. In fact, the tendency to be lazy about going to school increases due to dependence on these games, as well as reducing the quality of sleep and health of students who play these games.

Keywords: Mobile Legends, Games, Online Games, Negative Impact of Online Games

Abstrak

Penelitian ini membahas dampak-dampak yang ditimbulkan dari game online Mobile Legends yang terjadi di kalangan siswa SMK Taruna Terpadu 1. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak apa saja yang ditimbulkan dari game Mobile Legends seperti terhadap hasil pembelajaran dan kehidupan sosial bagi siswa serta mencari sebuah solusi untuk masalah ini. Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini melakukan wawancara disertai dokumentasi untuk menganalisis, memahami setiap individu. Dampak dari game Mobile Legends ini mengakibatkan penurunan nilai akademis karena kurangnya waktu untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah. Bahkan, kecenderungan untuk malas pergi ke sekolah meningkat akibat ketergantungan pada game tersebut, serta menurunkan kualitas tidur dan kesehatan para siswa yang memainkan game tersebut.

Kata Kunci: Mobile Legends, Games, Game Online, Dampak Negatif Game Online

Email Address : bungatirta60@gmail.com

Received 1 Januari 2025, Accepted 20 Januari 2025, Published 22 Januari 2025

Pendahuluan

Game online merupakan permainan di dunia maya yang didalamnya pertandingan manusia dengan manusia menggunakan device yang terhubung ke jaringan internet dan pertandingan bisa dalam antar lokal, antar negara bahkan skala dunia. Sedangkan Bandwidth merupakan luas atau lebar cakupan frekuensi yang digunakan oleh sinyal dalam medium transmisi (Tantoni et al., 2019)

Mobile Legends adalah game *multiplayer* berbasis daring yang bergenre *moba*, yang dimainkan oleh sebagian besar orang di seluruh dunia. *Mobile Legend* mulai dirilis untuk *global* pada perangkat *android* tahun 2016. Perkembangan game ini sangat cepat karena peminatnya yang banyak yaitu dari kalangan yang tua maupun muda. *Game Mobile Legends* dapat membuat kecanduan yang kuat bagi para penggunanya karena *game* tersebut menimbulkan keseruan dan rasa ingin tahu yang mendalam pada para pemainnya. Namun, efek dari kecanduan *Game Mobile Legends* tersebut dapat berakibat fatal bagi psikis dan fisik para penggunanya, salah satunya terhadap kalangan remaja. Hal-hal seperti menurunnya nilai akademis siswa, memburuknya kesehatan mata ataupun badan siswa, terganggunya pola tidur siswa, dll itu adalah efek negatif yang ditimbulkan dari *game online* tersebut.

Berdasarkan teori yang telah dikaji dan dari hasil analisis data, kesimpulannya adalah bahwa kurangnya perhatian keluarga dapat berpengaruh terhadap perilaku gangguan kecanduan game online (Hardiyansyah Masya & Dian Adi Candra, 2016).

Metode Penelitian

Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini melakukan wawancara disertai dokumentasi untuk menganalisis, memahami setiap individu. Objek pada penelitian ini adalah dampak mobile legend terhadap hasil pembelajaran siswa SMK Taruna Terpadu 1. Penelitian ini melibatkan 8 orang siswa yang bermain game mobile legend.

Hasil dan Pembahasan

Dengan menggunakan metode kualitatif, penelitian ini menganalisis perilaku siswa yang ditimbulkan dari *Mobile Legends*. Teknik analisis yang digunakan adalah wawancara kepada siswa SMK Taruna Terpadu 1. Seiring dengan perkembangan teknologi, permainan daring seperti *Mobile Legends* telah menjadi daya tarik bagi banyak kalangan, terutama generasi muda.

Game Mobile Legends adalah permainan online beregu atau tim yang melakukan pertandingan. Bermain *game Mobile Legends* juga terbukti memiliki aspek positif, seperti meningkatkan pola pikir dan membangun kreativitas melalui strategi permainan, kemampuan solidaritas bekerjasama dengan tim, dan juga membangun hubungan sosial lewat media *online*. Namun terlepas dari itu, berikut alasan mengapa *game online* tersebut dapat berdampak negatif terhadap penyesuaian psikososial anak. Bermain *game Mobile Legends* dalam waktu yang lama dapat membuat kecanduan yang mengakibatkan terganggunya pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Anak tersebut akan sulit untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan cenderung memiliki kebiasaan yang buruk seperti berkata kasar, emosi yang tak terkontrol dimana itu bisa saja diakibatkan karena

depresi atau gejala kecemasan yang dialami sang anak. Namun, di balik itu, ada dampak yang perlu dipertimbangkan secara serius. Dampak tersebut bisa mencakup aspek-aspek seperti mengganggu konsentrasi dalam belajar, menurunnya kualitas pola tidur, kesehatan dan produktivitas serta psikologis para remaja. Orang tua harus selalu mendampingi anak-anak mereka karena remaja sekarang cenderung lebih banyak menggunakan internet untuk mengakses game dan media sosial.(Sukirman, 2017).

Salah satu yang paling mencolok adalah pengaruh terhadap pendidikan. Ketika seseorang sudah mengalami kecanduan terhadap *game Mobile Legends*, itu akan berpengaruh terhadap psikologisnya yang menyebabkan produktivitas seseorang menjadi menurun, seperti contohnya malas mengerjakan tugas-tugas yang diberikan dari sekolah, malas mempelajari ulang materi yang telah diberikan guru, minimnya literasi dan juga berkurangnya konsentrasi ketika belajar. Hal tersebut akan berakibat fatal karena bisa menyebabkan menurunnya prestasi akademik para siswa dan juga berpengaruh pada kualitas SDM yang semakin rendah.

Selain dampak pada pendidikan, *game Mobile Legends* juga berdampak buruk bagi kesehatan. Bermain game online bisa memberi dampak negatif pada pertumbuhan anak. Anak cenderung melupakan waktu dan menghabiskan berjam-jam dalam aktivitas bermain game online(Mubarok, 2023). Para siswa yang bermain *Mobile Legends* akan terus menerus melihat pada layar ponsel yang bisa menyebabkan kesehatan mata terganggu akibat radiasi dari layar smartphome. Dampak dari kecanduan *game* tersebut menjadikan seseorang lupa akan waktu sehingga mereka juga biasanya melewatkan jam makan karena terlalu asik bermain *game Mobile Legends*. Biasanya orang yang kecanduan game online dapat berpengaruh pada kesehatannya dan menyebabkan gangguan pada mata, saraf, bahkan otak penggunaannya. Hal ini disebabkan oleh kecenderungan bermain game online secara berlebihan(Syahril Ramadhan & Hadikusuma Ramadan, 2023).

Simpulan

Kesimpulan dari pembahasan yang kelompok kami riset dari sekolah yang kami kunjungi ada beberapa efek positif, beberapa siswa menunjukkan peningkatan keterampilan kognitif, termasuk pemecahan masalah dan waktu respons yang cepat, ketika mereka berinteraksi dengan game *Mobile Legends*. Dengan memainkan permainan secara tim, keterampilan kerja sama dan komunikasi dapat ditingkatkan. Lalu ada juga efek negatifnya yaitu siswa cenderung terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *Mobile Legends* yang dapat mengganggu waktu belajar dan aktivitas akademik lainnya. Beberapa siswa kehilangan minat dalam kegiatan ekstrakurikuler atau sosial karena permainan yang intens. Kualitas konten game *Mobile Legends* berperan penting dalam menentukan dampaknya terhadap pembelajaran. Permainan yang mengandung unsur edukasi atau strategi yang dapat merangsang berpikir kritis mempunyai efek yang lebih positif. Peran kepemimpinan orang tua dan guru hendaknya berperan aktif dalam mengarahkan dan mengontrol waktu anak dalam bermain game *Mobile Legend* ini. Guru dan orang tua harus bekerja sama untuk memahami keseimbangan yang diperlukan antara hiburan dan pembelajaran. Rekomendasi untuk meningkatkan efek positif Mengintegrasikan elemen pembelajaran ke dalam permainan atau menggunakan permainan sebagai alat pembelajaran tambahan. Mendidik siswa oleh orang tua tentang potensi dampak dan strategi manajemen waktu yang baik bagi anak-anaknya.

Daftar Pustaka

- Hardiyansyah Masya, & Dian Adi Candra. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*.
- Mubarok, A. (2023). DAMPAK GAME MOBILE LEGEND TERHADAP PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL DAN SPIRITUAL ANAK USIA REMAJA KELURAHAN KARYAMULYA KOTA CIREBON. *Educatioanl Journal: General and Specific Research*, 3(Juni), 302-310.
- Sukirman. (2017). INTEGRASI PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME UNTUK MENGAJARKAN PERILAKU SANTUN DI MEDIA SOSIAL. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol 27, No.2, Desember 2017, p-ISSN: 1412-3835; e-ISSN: 2541-4569 .
- Syahril Ramadhan, N., & Hadikusuma Ramadan, Z. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430-441. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>
- Tantoni, A., Zaen, M. T. A., & Imtihan, K. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN KECEPATAN BANDWIDTH GAME ONLINE (Free fire, Mobile Legends, PUBG mobile). *JIRE (Jurnal Informatika & Rekayasa Elektronika)*.