

Analysis of the Influence of the Online Game Mobile Legends on Class V Students' Interest in Learning at SDN Cibunigeulis 1

Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Di SDN Cibunigeulis 1

Helmi Ajis^{1)*}; Riza Fatimah Zahrah²⁾; Hatma Heris Mahendra³⁾

^{1,2,3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Email: ¹⁾ helmiajjs20@gmail.com, ²⁾ rizafatimah@unper.ac.id, ³⁾ hatmaheris@unper.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [10 september 2024]

Revised [15 November 2024]

Accepted [01 desember 2024]

KEYWORDS

Game online, mobile legendss, Interest in Learning, SDN Cibunigeulis 1

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis pengaruh *game online mobile legends* terhadap minat belajar siswa kelas V di SDN Cibunigeulis 1. Permasalahan dalam penelitian Rendahnya minat belajar siswa kelas V di SDN Cibunigeulis 1 yang dipengaruhi oleh *game online mobile legends*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diantaranya observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebiasaan bermain game online, khususnya Mobile Legends, di kalangan siswa kelas V SDN Cibunigeulis dipengaruhi oleh beberapa faktor penting yang berdampak signifikan pada kehidupan akademis dan sosial mereka. Penelitian ini juga mengungkap bahwa motivasi di balik kebiasaan bermain game bervariasi antara siswa, dengan faktor-faktor seperti pengaruh teman sebaya, kompetisi, aksesibilitas, dan pelarian dari stres menjadi pendorong utama.

ABSTRACT

This study aims to determine the analysis of the influence of the online game mobile legends on the learning interest of fifth grade students at SDN Cibunigeulis 1. Problems in the study The low learning interest of fifth grade students at SDN Cibunigeulis 1 which is influenced by the online game mobile legends. The method used in this study is descriptive qualitative. Data collection techniques in this study include observation, interviews and documentation. The results of the study showed that the habit of playing online games, especially Mobile Legends, among fifth grade students at SDN Cibunigeulis was influenced by several important factors that had a significant impact on their academic and social lives. This study also revealed that the motivation behind the habit of playing games varied between students, with factors such as peer influence, competition, accessibility, and escape from stress being the main drivers.

PENDAHULUAN

Kiprah penting dunia pendidikan dalam memperoleh sumber daya manusia yang berkelanjutan serta dapat menjadi kemajuan bangsa. Menurut Alpiyan Yayan (2019), pada Jurnal Buana pengabdian 1 "Pentingnya Pendidikan bagi manusia," pendidikan secara umum memiliki makna suatu proses kehidupan dalam menyebarkan setiap individu untuk bisa hayati dan menjalankan kehidupan. Jadi menjadi orang yang berpendidikan sangat krusial. Insan dididik menjadi insan yang bermanfaat bagi Negara, Nusa serta Bangsa. Perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi setidaknya ada 2 teknologi informasi yang berkembang pesat yaitu penggunaan *handphone* serta internet. *Handphone* ialah alat komunikasi yang sifatnya audio visual. Sangat berperan dalam kehidupan sehari-hari serta menyediakan fitur-fitur yang semakin canggih, sedangkan internet merupakan kependekan dari *interconnected networking* yaitu sebuah jaringan personal komputer yang luas serta mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu Negara ke Negara lain seluruh global, yang didalamnya ada berbagai sumberdaya informasi dari mulai yang statis sampai yang dinamis dan interaktif kecil yang saling berafiliasi menggunakan jaringan telekomunikasi yang ada diseluruh dunia (Manuel Castells, 1995). Berdasarkan data yang dirilis Sukirno (2020), jumlah pemain game online tahun 2020 diprediksi naik dari 23,7 juta orang di tahun 2019 menjadi 28,1 juta orang pada tahun 2020. Menurut Vika Azkiya Dihn (2022) Filipina berada pada urutan pertama di dunia menggunakan persentase pengguna internet bermain video game sebanyak 96,4% atau 964.000.000 orang. Indonesia sebagai urutan ke-tiga didunia dengan presentase pengguna internet bermain video game sebesar 94,5% atau 263.420.981 orang. di Indonesia remaja usia 15-18 tahun yang

mengalami kecanduan *game online* sebesar 77,5% atau 887.003 remaja putra serta 22,5% atau 241.989 remaja putri (Gurusinga, 2021). sementara menurut data yang diungkapkan Michael (2021) melalui merdeka.com, dilihat dari esport (sebuah kompetisi game), kurang lebih 58% atau 12.876.174 orang berasal dari anak muda berusia dibawah 18 tahun. di tahun 2019 data dari PT.Telkomsel mencatat pertumbuhan mengakses game online di wilayah Nusa Tenggara Timur relatif tinggi bahkan di Flores tercatat 50 % atau 2,6 juta orang. Pengguna layanan data di Nusa Tenggara Timur mencapai 33% atau 2,5 juta orang. Sedangkan di Kabupaten Sikka di saat wawancara pribadi di Grapari Telkomsel Maumere tanggal 9 April 2022 ibu Klarita selaku ketua PC Game Maumere mengatakan, buat pada Kabupaten Sikka jumlah pemain game online di tahun 2022 mencapai 500 orang dengan usia homogen-rata 12-19 tahun (Heribatus Ariyanto,2022).

Game bisa menyebabkan dampak negatif seperti dampak hubungan sosial cenderung lebih senang menyendiri di kamar, individualis, tidak senang berteman dengan lingkungan serta hanya suka bermain game. dalam hal berinteraksi dengan teman kurang sebab lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis virtual. Terbilang lainnya aktivitas di dunia nyata. Keterikatan di saat penyelesaian tugas pada game dan rasa asik memainkannya sering membuat banyak sekali kegiatan terbelengkalai. diantaranya ketika beribadah, tugas sekolah, pekerjaan menjadi terbelengkalai sebab bermain game atau memikirkannya. Perubahan pola makan dan istirahat, perubahan pola istirahat dan pola makan sudah seringkali terjadi pada pemain game online sebab menurunnya kontrol diri, saat makan menjadi tak teratur serta mereka seringkali tidur pagi demi mendapat akses internet murah di malam-pagi hari, pemborosan uang, merusak kesehatan, duduk terus menerus didepan layar handphone selama berjam-jam jelas menyebabkan dampak negatif bagi tubuh. Fenomena yang terjadi di kelas V SDN Cibunigeulis 1 ada beberapa siswa yang mengalami kecanduan game online, ada 5 peserta didik yang seringkali bermain game online didalam ketika belajar serta terkadang tertidur dikelas dikarenakan siswa begadang untuk bermain game online, tidak mengerjakan tugas sekolah dan malas untuk sekolah. Konsentrasi belajar merupakan sesuatu yang sulit diatasi oleh siswa, sebab banyak hal yang bisa mempengaruhi konsentrasi siswa pada belajar, untuk dapat membantu siswa berkonsentrasi dalam belajar membutuhkan waktu yang lama, kesabaran guru dalam menghadapi siswa dan juga adanya bimbingan dan perhatian. dari guru bisa meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam belajar. Konsentrasi belajar juga dianggap pemusatan pada mata pelajaran tertentu, dalam proses perubahan tingkah laku yang dinyatakan pada bentuk dominasi, penggunaan, dan penilaian atau mengenai sikap dan nilai, pengetahuan dasar dan keterampilan yang terkandung pada berbagai bidang studi. Proses pembelajaran dikatakan berhasil bila tujuan pembelajaran tercapai, berhasil tidaknya pencapaian tujuan pembelajaran tergantung dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik. Bila konsentrasi peserta didik rendah maka akan mengakibatkan rendahnya kualitas kegiatan dan dapat mengakibatkan tidak berfokus dalam belajar dan kemampuan memahami materi akan berkurang maka konsentrasi belajar sangat diperlukan pada setiap proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan aspek yang mendukung peserta didik pada belajar ialah konsentrasi. Jika siswa tidak bisa berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung, dampaknya akan merugikan peserta didik itu sendiri karena tidak mendapatkan apa-apa dari pelajaran tersebut. karena konsentrasi sangat penting bagi siswa, konsentrasi dapat menjadi prasyarat bagi peserta didik dalam belajar untuk berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya konsentrasi belajar pada siswa menentukan prestasi belajarnya, konsentrasi belajar bisa dilihat dari fokus belajar peserta didik dan dapat dilihat dari karakteristik konsentrasi belajar itu sendiri. menurut Aunurrahman konsentrasi belajar merupakan salah satu bentuk kesulitan belajar siswa. Pentingnya konsentrasi dapat menghasilkan peserta didik lebih menguasai materi yang diberikan serta meningkatkan semangat dan motivasi untuk lebih aktif selama proses belajar mengajar. Konsentrasi sangat berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar mengajar, Bila proses belajar mengajar berhasil maka prestasi belajar akan berhasil, Bila seseorang mengalami kesulitan berkonsentrasi maka proses belajar mengajar tidak maksimal. Ini akan membuang waktu, energi serta uang. Ciri-ciri orang yang tidak konsentrasi antara lain bosan menggunakan sesuatu, selalu berpindah tempat, tidak mendengarkan saat diajak bicara, mengalihkan pembicaraan, seringkali mengobrol, serta Mengganggu teman lain. oleh karena itu, untuk membuat kemampuan berkonsentrasi yang lebih baik perlu diupayakan seperti memiliki motivasi yang tinggi, mempunyai tempat belajar tertentu dengan meja belajar yang bersih dan rapi, mencegah kebosanan atau kebosanan, menjaga kesehatan dan memperhatikan kelelahan dan upaya untuk memecahkan persoalan yang Mengganggu dan tekad untuk mencapai hasil terbaik setiap kali belajar juga mempengaruhi upaya untuk mengembangkan keterampilan konsentrasi yang lebih baik. Penjelasan diatas sejalan dengan penelitian Ainia Alfatimah pada tahun 2022 di SMAN 1 Seputih Agung. berdasarkan penelitian tersebut, semakin tinggi intensitas penggunaan game online maka minat belajar anak semakin menurun serta sebaliknya. Hal tersebut bisa terjadi sebab adanya faktor dari teman sebaya/pergaulan, faktor motivasi dan lingkungan keluarga. Dengan itu, sangatlah penting untuk membuat penelitian pada rangka mengetahui dampak game online *Mobile Legends* terhadap minat belajar peserta didik. Penelitian ini sangat penting demi memperbaiki minat belajar anak-anak SD

yang ketika ini mulai tidak fokus belajar serta justru hanya menghabiskan waktu mereka setiap hari dengan bermain game.

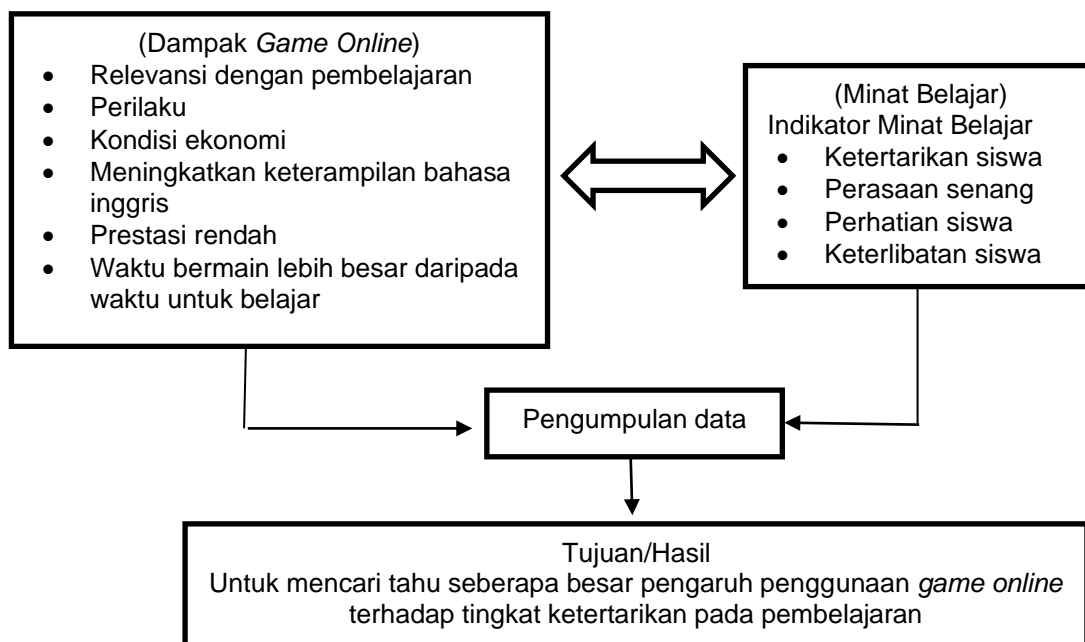
LANDASAN TEORI

Game Online

Game online ialah suatu permainan yang pemainnya menerima banyak tantangan yang bisa membentuk pemainnya menjadi kecanduan buat terus memainkannya serta apabila hal tersebut sudah sebagai norma maka akan sulit buat berhenti dan mengakibatkan pemainnya lupa akan waktu pada Janttika dan Juniarta (2020). Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga menyampaikan tantangan yang menarik buat diselesaikan sebagai akibatnya individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini mengakibatkan pemain game online tidak hanya sebagai penikmat game online tetapi jua bisa menjadi pecandu game online berdasarkan Pratiwi (2016). Setiap game online memiliki tingkat kesulitan/level yang tidak sama. umumnya permainan ini dilengkapi pernak-pernik senjata, amunisi, karakter dan peta permainan yang tidak sinkron. buat menuntaskan level atau mengalahkan musuh secara efisien dibutuhkan taktik. Game online juga merupakan teknologi daripada sirkulasi, sebuah prosedur buat menghubungkan pemain beserta berasal pada pola tertentu gameplay. Game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan smartphone atau personal komputer. salah satu keuntungan berasal game online adalah kemampuan buat terhubung ke pemain lain. Untung ke 2 berasal game online merupakan bahwa permainan ini tidak memerlukan pembayaran. juga ketiga ialah ketersediaan aneka macam jenis permainan buat semua jenis pemain game. keliru satu contoh yang mampu pada angkat adalah mirip free fire serta Mobile Legend yang popular kini ini, yang poly pada mainkan di kalangan peserta didik pada smartphone mereka.

Minat Belajar

Peserta didik yang benar-benar-benar-benar dalam mengikuti pembelajaran yang diminati diklaim minat belajar. Minat yang ada pada diri seorang, dapat menyampaikan banyak pengalaman belajar yang bisa membuat anak tertarik terhadap pelajaran (Hudaya, 2018). Hudaya, A. (2018) mengatakan bahwa minat belajar sangat berpengaruh akbar terhadap belajar, bila bahan pelajaran yang dipelajari tak sesuai menggunakan minat siswa, maka pelajaran yang diterima kurang maksimal karena peserta didik tidak mempunyai daya tarik. Hal serupa diungkapkan sang Hudaya, A (2018) ketertarikan seseorang pada suatu bidang serta mempunyai rasa senang saat melakukannya terhadap hal yang diminati merupakan bagian berasal minat belajar. Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar mempunyai peran yang akbar terhadap hasil belajar anak. Anak akan memfokuskan diri Jika memiliki minat pada suatu bidang yang ditekuni, serta berperan aktif dan mempunyai keantusiasan sebagai akibatnya menimbulkan perasaan suka.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2020) metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan pengumpulan data yang berbentuk katakata atau gambar-gambar, sehingga tidak menekankan pada angka. Data yang terkumpul setelah dianalisis selanjutnya dideskripsikan sebagai akibatnya praktis dipahami oleh orang lain. pada penelitian ini dimaksudkan buat menyampaikan ilustrasi, menguraikan serta menafsirkan keadaan yang terdapat terkait akibat game online *Mobile Legends* terhadap minat belajar peserta didik kelas V.

Tabel 1 Fokus Penelitian

Fokus Penelitian	Definisi	Aspek Yang Di Teliti
Dampak <i>Game Online Legends Mobile</i>	<i>Game online</i> adalah permainan yang di mainkan dengan menggunakan komputer maupun handpone android dengan bantuan sambungan dari jaringan internet.	<ul style="list-style-type: none"> • Motivasi belajar • Konsentrasi belajar • Perilaku • Prestasi belajar • Intensitas bermain
Minat Belajar	Siswa yang sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran yang diminati	Indikator Minat Belajar <ul style="list-style-type: none"> • Ketertarikan siswa • Perasaan senang • Perhatian siswa • Keterlibatan siswa

Sumber: Dokumen Pribadi, 2023

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Deskripsi Hasil Penelitian

Tabel 2 Kegiatan Penelitian analisis Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cibunigeulis 1

Pertemuan	Tanggal	Kegiatan Yang dilakukan
1.	22 Juli 2024	Observasi Pembelajaran Di Kelas V SDN Cibunigeulis 1
2.	24 Juli 2024	Mewawancarai Guru Kelas V .
3.	26 Juli 2024	Mewawancarai guru dan siswa kelas seacara langsung serta mengamati kegiatan pembelajaran dikelas tentang Game Mobile Legend
4.	29 Juli 2024	Mewawancarai siswa kelas seacara langsung serta mengamati kegiatan pembelajaran dikelas tentang Game Mobile Legend
5.	1 Agustus 2024	Mewawancarai Orang Tua siswa secara langsung serta mengamati kegiatan di rumahnya masing masing
6.	5 Agustus 2024	Mewawancarai Orang Tua siswa secara langsung serta mengamati kegiatan di rumahnya masing masing

Peneliti melakukan wawancara terstruktur dengan narasumber, yang melibatkan Guru Kelas, Orang Tua Siswa dan beberapa peserta didik. Wawancara ini dilakukan dengan mengajukan serangkaian pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk memperoleh informasi tentang kegiatan yang telah dilakukan oleh peneliti.

Deskripsi Hasil Observasi

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Observasi

NO	Tanggal Observasi	Fokus Observasi	Temuan Utama	Rekomendasi
1.	22 Juli 2024	Pengaruh game terhadap konsentrasi belajar dan interaksi sosial	Siswa yang sering bermain Mobile Legend menunjukkan penurunan konsentrasi, cepat bosan, sulit fokus, dan sering bermain saat pelajaran. Terdapat pembentukan kelompok eksklusif antar pemain, mengurangi interaksi sosial dengan siswa lain. Prestasi akademik cenderung menurun.	Batasi waktu bermain, perkenalkan game edukatif, sesi konseling untuk siswa terkait manajemen waktu dan dampak game.

2.	24 Juli 2024	Wawancara guru tentang dampak game terhadap perilaku siswa	Siswa sering mengantuk dan mudah teralihkannya, diduga karena bermain hingga larut malam. Terbentuk kelompok sosial eksklusif antar pemain, mengisolasi siswa lain. Prestasi akademik beberapa siswa yang sering bermain menurun.	Orang tua perlu lebih ketat mengawasi waktu bermain anak, dan diperlukan edukasi tentang manajemen waktu serta dampak negatif bermain game.
3.	26 Juli 2024	Wawancara siswa dan observasi perilaku di kelas	Siswa yang aktif bermain Mobile Legend sering lelah dan sulit berkonsentrasi. Ada pembentukan kelompok eksklusif dan penurunan disiplin. Beberapa siswa merasa terisolasi karena tidak bermain game.	Kerjasama orang tua dan guru dalam mengawasi waktu bermain, serta edukasi tentang dampak negatif bermain game dan pentingnya manajemen waktu yang baik.
4.	29 Juli 2024	Wawancara orang tua terkait kebiasaan bermain siswa	Orang tua siswa pertama dan keempat khawatir dengan kebiasaan bermain game anak mereka. Siswa kedua lebih terkontrol dalam waktu bermain. Siswa ketiga tidak terlalu terpengaruh oleh game, lebih fokus pada aktivitas lain.	Pengawasan lebih ketat dari orang tua, terutama pada siswa dengan intensitas bermain tinggi. Dukungan emosional bagi siswa yang merasa terisolasi dari game.
5.	2 Agustus 2024	Wawancara orang tua terkait kebiasaan bermain siswa	Orang tua siswa pertama dan keempat khawatir dengan kebiasaan bermain game anak mereka. Siswa kedua lebih terkontrol dalam waktu bermain. Siswa ketiga tidak terlalu terpengaruh oleh game, lebih fokus pada aktivitas lain.	Orang tua harus memperkenalkan batasan yang jelas dalam bermain game. Alternatif kegiatan yang positif perlu diperkenalkan untuk mengalihkan fokus anak dari game.
6.	5 Agustus 2024	Wawancara orang tua mengenai faktor pendorong siswa bermain game	Faktor pendorong bermain: pengaruh teman sebaya, motivasi kompetisi, akses mudah ke perangkat digital, dan pelarian dari stres. Siswa pertama dan kedua sangat terpengaruh oleh teman dan kompetisi dalam game, sementara siswa ketiga lebih memilih kegiatan lain.	Peningkatan kontrol orang tua atas akses ke perangkat digital, serta dukungan emosional bagi siswa yang menggunakan game sebagai pelarian dari stres atau tekanan akademis.

Observasi ke-1

Pengaruh game Mobile Legend terhadap siswa kelas V SDN Cibunigeulis cukup signifikan, terutama dalam hal konsentrasi belajar dan interaksi sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua untuk mengelola dan meminimalisir dampak negatif tersebut agar proses belajar siswa dapat berjalan dengan lebih optimal.

Observasi ke-2

Secara keseluruhan, wawancara ini mengungkapkan bahwa dampak game Mobile Legend terhadap siswa kelas V SDN Cibunigeulis cukup serius, terutama dalam hal konsentrasi belajar, interaksi sosial, dan prestasi akademik. Guru merasa perlu ada langkah-langkah konkret untuk mengatasi masalah ini agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lebih efektif.

Observasi ke-3

Secara keseluruhan, hasil observasi ini menunjukkan bahwa game Mobile Legend memiliki dampak yang nyata pada dinamika pembelajaran di kelas V SDN Cibunigeulis. Selain menurunkan tingkat konsentrasi dan disiplin siswa, permainan ini juga memengaruhi interaksi sosial di kelas, dengan terbentuknya kelompok-kelompok eksklusif yang bisa mengurangi rasa kebersamaan di antara seluruh siswa. Guru merasa perlu untuk bekerja sama dengan orang tua dalam mengatasi masalah ini, dengan memberikan edukasi tentang pentingnya pengaturan waktu bermain dan meningkatkan kesadaran akan dampak negatif yang bisa ditimbulkan jika permainan ini tidak diawasi dengan baik. Observasi ini menyimpulkan bahwa meskipun game Mobile Legend bisa menjadi sarana hiburan yang menyenangkan

bagi siswa, penting untuk menjaga keseimbangan agar tidak mengganggu proses belajar dan perkembangan sosial mereka di sekolah.

Observasi ke-4

Observasi ini menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam Mobile Legend memiliki dampak yang bervariasi, tergantung pada intensitas dan cara mereka mengelola waktu bermain. Dampaknya bisa berkisar dari gangguan kecil dalam konsentrasi hingga penurunan prestasi akademis dan isolasi sosial. Hal ini menegaskan perlunya pengawasan dan pembinaan yang tepat dari guru dan orang tua untuk membantu siswa menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban akademis.

Observasi ke-5

Observasi ini mengungkapkan bahwa pengaruh game online, khususnya Mobile Legend, terhadap siswa sangat bergantung pada bagaimana waktu bermain dikelola di rumah. Siswa yang memiliki kontrol waktu bermain yang baik cenderung tidak mengalami dampak negatif yang signifikan, sementara mereka yang bermain berlebihan menunjukkan tanda-tanda ketergantungan, yang dapat memengaruhi rutinitas sehari-hari dan prestasi akademis. Peran orang tua sangat penting dalam mengatur dan memantau aktivitas bermain game anak-anak mereka, serta dalam memberikan alternatif kegiatan yang lebih seimbang.

Observasi ke-6

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa ada beberapa faktor yang memengaruhi siswa untuk bermain Mobile Legend, termasuk pengaruh teman sebaya, dorongan untuk berkompetisi dan mencapai prestasi, aksesibilitas mudah ke perangkat digital, dan penggunaan game sebagai sarana untuk meredakan stres. Faktor-faktor ini bekerja secara berbeda pada setiap siswa, tergantung pada minat, lingkungan sosial, dan kondisi emosional mereka. Observasi ini menekankan pentingnya memahami motivasi di balik kebiasaan bermain siswa agar orang tua dan pendidik dapat memberikan arahan dan dukungan yang tepat, membantu siswa menjaga keseimbangan antara bermain dan kewajiban lainnya.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siswa kelas V SDN Cibunigeulis dalam bermain game online, khususnya Mobile Legend, serta bagaimana faktor-faktor tersebut memengaruhi rutinitas dan perilaku mereka baik di sekolah maupun di rumah. Dengan meliputi data Intensitas penggunaan game online Mobile Legends, Dampak game online *Mobile Legends* terhadap minat belajar siswa. Faktor yang mensugesti peserta didik bermain game online Mobile Legends.

Data Intensitas penggunaan game online *Mobile Legends*

Data intensitas penggunaan game online seperti *Mobile Legends* merujuk pada informasi yang menggambarkan seberapa sering, berapa lama, dan dalam kondisi apa siswa menggunakan game tersebut. elemen-elemen yang biasanya termasuk dalam data intensitas penggunaan, Data seperti ini biasanya dikumpulkan melalui survei, wawancara, atau observasi langsung terhadap siswa. Data intensitas ini penting untuk memahami kebiasaan bermain siswa dan potensi dampaknya terhadap aspek lain dalam kehidupan mereka. Data intensitas bermain game online akan mempengaruhi terhadap konsentrasi dan belajar anak sesuai yang dikatakan oleh Ni Putu dkk (2019), Bahwa Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia Sekolah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah. Penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mereview literature terkait penggunaan gadget dan penurunan konsentrasi belajar pada anak usia sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap empat siswa kelas V SDN Cibunigeulis, ditemukan bahwa intensitas penggunaan game online *Mobile Legends* bervariasi di antara para siswa, namun secara umum menunjukkan tren penggunaan yang cukup sering. Tiga dari empat siswa dilaporkan bermain game ini setiap hari, dengan durasi berkisar antara 1 hingga 4 jam per hari. Salah satu siswa bahkan sering kali bermain hingga larut malam, yang berdampak negatif pada kualitas tidurnya dan mengakibatkan kelelahan serta penurunan konsentrasi saat di sekolah. Sesuai Penelitian yang dilakukan oleh Common Sense Media (2022) mencatat bahwa penggunaan perangkat digital dan waktu layar di kalangan anak-anak usia sekolah dasar terus meningkat, dengan game online menjadi salah satu aktivitas utama. Hal ini menimbulkan keprihatinan terkait dampak jangka panjang terhadap perkembangan kognitif dan sosial mereka jika tidak diimbangi dengan pengawasan yang tepat dari orang tua dan pendidik. Dampak dari intensitas bermain yang tinggi terlihat jelas dalam berbagai aspek. Siswa yang bermain dalam waktu yang lebih lama cenderung mengalami kesulitan untuk fokus selama pelajaran, menunjukkan tanda-tanda kelelahan, dan menjadi lebih tertarik untuk berinteraksi hanya dengan teman-teman yang juga

bermain Mobile Legends. Hal ini tidak hanya mempengaruhi kinerja akademis mereka, tetapi juga dinamika sosial di dalam kelas, dengan terbentuknya kelompok-kelompok kecil yang mengurangi rasa kebersamaan dan meningkatkan potensi konflik antar siswa.

Di sisi lain, siswa yang bermain dengan durasi lebih terbatas menunjukkan dampak yang lebih ringan, meskipun tetap ada kecenderungan untuk fokus pada pencapaian dalam game dan sedikit mengabaikan aktivitas lain. Keseluruhan hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan Mobile Legends, jika tidak diawasi dengan baik, dapat memberikan pengaruh negatif yang signifikan terhadap perkembangan akademis dan sosial siswa. Rekomendasi yang muncul dari penelitian ini meliputi perlunya pengawasan lebih ketat dari orang tua terkait waktu bermain anak, serta pentingnya edukasi tambahan di sekolah mengenai manajemen waktu dan kesadaran akan dampak negatif dari ketergantungan pada game online. Ini diharapkan dapat membantu siswa menemukan keseimbangan antara hiburan dan kewajiban akademis serta sosial mereka. Sesuai dengan pernyataan Wicaksono (2017) Bahwasannya pengaruh Game online tergantung dengan pengawasan orang tua dan berapa lama anak memainkannya. Maka dari itu pentingnya pengawasan dari orang tua dalam membimbing anaknya.

Dampak game online *Mobile Legends* terhadap minat belajar siswa

Observasi dan wawancara ini mengungkapkan beberapa faktor penting terkait pengaruh game Mobile Legend terhadap perilaku dan interaksi siswa di kelas. Pertama, ditemukan bahwa siswa yang sering bermain Mobile Legend, terutama hingga larut malam, menunjukkan tanda-tanda kelelahan yang signifikan. Mereka tampak mengantuk dan sulit mempertahankan konsentrasi selama pelajaran berlangsung. Siswa-siswa ini sering kali melamun atau tidak sabar menunggu waktu istirahat, yang mengindikasikan bahwa pikiran mereka masih terfokus pada permainan yang dimainkan sebelumnya. Kedua, pengaruh sosial dari permainan ini juga menjadi faktor penting. Siswa yang aktif bermain Mobile Legend cenderung lebih dekat dengan teman-teman yang memiliki minat yang sama, membentuk kelompok-kelompok kecil di dalam kelas. Di sisi lain, siswa yang tidak terlibat dalam permainan ini sering kali merasa terisolasi, karena mereka tidak dapat berpartisipasi dalam percakapan yang dominan tentang game tersebut. Hal ini menciptakan dinamika sosial yang kurang inklusif di dalam kelas. Didukung dengan teori Teori Belajar Sosial dari Albert Bandura (2009) Menurut teori ini, siswa dapat meniru perilaku teman-temannya yang sering bermain game, terutama jika mereka melihat bahwa bermain game membawa kesenangan atau status sosial di antara kelompok teman sebaya. Ini bisa menyebabkan siswa lebih memilih bermain game daripada belajar, terutama jika lingkungan sosial mereka sangat mendukung aktivitas tersebut.

Secara keseluruhan, hasil wawancara dan observasi ini menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legend tidak hanya mempengaruhi konsentrasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga berdampak pada interaksi sosial mereka di kelas. Faktor-faktor ini menegaskan pentingnya pengawasan terhadap waktu bermain game dan perlunya upaya untuk menjaga keseimbangan antara aktivitas rekreasi dan kewajiban akademis.

Faktor yang mensugesti peserta didik bermain game online *Mobile Legends*

Hasil observasi dengan wawancara langsung terhadap orang tua dari empat siswa kelas V SDN Cibunigeulis, serta pengamatan terhadap kegiatan mereka di rumah. Observasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong siswa bermain game online, khususnya Mobile Legend, serta bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi kebiasaan bermain mereka. Dari hasil wawancara, beberapa faktor utama terungkap. Siswa pertama cenderung dipengaruhi oleh teman sebaya, di mana cerita menarik dan dorongan untuk bermain dalam kelompok mendorongnya semakin aktif bermain Mobile Legend. Siswa kedua lebih termotivasi oleh rasa kompetisi dan pencapaian, di mana keinginan untuk mencapai level yang lebih tinggi daripada teman-temannya menjadi pendorong utama dalam kebiasaannya bermain di dukung dengan pernyataan Ali (2019) bahwa Permainan: Jika teman sebayanya bermain *Mobile Legends* atau game lain, siswa juga cenderung mengikuti untuk tetap terhubung dan berbagi pengalaman dengan teman-temannya.

Berbeda dengan dua siswa tersebut, siswa ketiga bermain Mobile Legend lebih sebagai aktivitas santai yang dilakukan ketika merasa bosan, tanpa dorongan kuat dari faktor eksternal. Sementara itu, siswa keempat tampaknya bermain game sebagai bentuk pelarian dari stres akademis dan menemukan kenyamanan dalam tantangan permainan tersebut. Pengamatan di rumah menunjukkan bahwa faktor-faktor ini memang berpengaruh terhadap pola bermain siswa. Siswa pertama sering terlihat bermain setelah berinteraksi dengan teman-temannya, sementara siswa kedua fokus pada peningkatan level dalam game. Siswa ketiga hanya sesekali bermain, lebih sering terlibat dalam kegiatan lain, dan siswa keempat menggunakan game sebagai sarana untuk meredakan stres setelah hari yang berat di sekolah.

Hasil observasi ini menunjukkan bahwa pengaruh teman sebaya, kompetisi, aksesibilitas, dan pelarian dari stres adalah faktor-faktor utama yang memengaruhi kebiasaan bermain Mobile Legend di

kalangan siswa. Faktor-faktor ini bervariasi pada setiap siswa, tergantung pada kondisi pribadi mereka. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami motivasi di balik kebiasaan bermain ini agar dapat memberikan arahan yang tepat dan membantu siswa menjaga keseimbangan antara bermain game dan memenuhi tanggung jawab lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa kebiasaan bermain game online, khususnya Mobile Legends, di kalangan siswa kelas V SDN Cibunigeulis dipengaruhi oleh beberapa faktor penting yang berdampak signifikan pada kehidupan akademis dan sosial mereka. Intensitas penggunaan game online berhubungan langsung dengan penurunan konsentrasi, kelelahan, dan kinerja akademis, terutama bagi siswa yang bermain dengan durasi panjang setiap hari. Selain itu, permainan ini juga memengaruhi dinamika sosial di kelas, di mana siswa cenderung membentuk kelompok berdasarkan minat bermain game yang sama, yang berpotensi menyebabkan isolasi sosial bagi siswa yang tidak terlibat.

Penelitian ini juga mengungkap bahwa motivasi di balik kebiasaan bermain game bervariasi antara siswa, dengan faktor-faktor seperti pengaruh teman sebaya, kompetisi, aksesibilitas, dan pelarian dari stres menjadi pendorong utama. Pemahaman yang lebih baik tentang faktor-faktor ini oleh orang tua dan pendidik sangat penting untuk mengarahkan siswa agar dapat menyeimbangkan antara kegiatan rekreasi dan tanggung jawab akademis mereka. Dengan demikian, diperlukan pengawasan yang lebih ketat dan pendekatan edukatif yang lebih menyeluruh untuk membantu siswa mengelola waktu bermain game mereka dengan lebih baik.

Saran

1. Peningkatan Pengawasan Orang Tua: Orang tua diharapkan lebih aktif dalam mengawasi dan mengatur waktu bermain anak-anak mereka, terutama terkait dengan game online seperti Mobile Legends. Orang tua perlu menetapkan batasan waktu bermain yang jelas dan memastikan anak-anak memiliki waktu yang cukup untuk belajar, beristirahat, dan beraktivitas fisik.
2. Pengembangan Program Edukasi di Sekolah: Sekolah dapat mengembangkan program edukasi yang mengajarkan manajemen waktu dan penggunaan teknologi yang sehat. Program ini bisa meliputi sosialisasi kepada siswa tentang dampak negatif dari kecanduan game online serta pentingnya menjaga keseimbangan antara hiburan dan kewajiban akademis.
3. Penerapan Strategi Pembelajaran yang Interaktif: Guru disarankan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, yang dapat memotivasi siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Penggunaan metode seperti diskusi kelompok, pembelajaran berbasis proyek, dan penggunaan teknologi yang positif dapat membantu mengalihkan perhatian siswa dari game online.
4. Pelatihan Kepercayaan Diri dan Manajemen Stres: Sekolah dapat menyediakan pelatihan atau kegiatan yang membantu siswa mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan manajemen stres. Ini akan memberikan alternatif yang positif bagi siswa yang menggunakan game online sebagai pelarian dari tekanan akademis.
5. Kolaborasi antara Sekolah dan Orang Tua: Diperlukan kolaborasi yang lebih erat antara sekolah dan orang tua dalam memantau kebiasaan bermain siswa. Sekolah dapat mengadakan pertemuan rutin atau workshop bagi orang tua untuk berbagi strategi dalam mengawasi anak-anak mereka dan memberikan dukungan yang sesuai di rumah.
6. Evaluasi Berkala terhadap Perilaku Siswa: Penting bagi sekolah untuk melakukan evaluasi berkala terhadap perilaku dan kinerja akademis siswa, terutama mereka yang terindikasi memiliki intensitas bermain game online yang tinggi. Evaluasi ini dapat digunakan untuk menilai dampak dari kebiasaan bermain game dan menyesuaikan pendekatan pembelajaran atau intervensi yang diperlukan.

Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan dampak negatif dari kebiasaan bermain game online dapat diminimalkan, dan siswa dapat mengembangkan pola hidup yang lebih seimbang antara bermain dan belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus, dkk. (2018). *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ali, Zulfikar dkk. "Pengaruh dari Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019", *Genta Mulia*, Volume X No. 1, Juli 2019.
- Aghniya, S. L. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN JARAK JAUH UNTUK SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI TENGAH PANDEMI* [Preprint]. Open Science Framework.

<https://doi.org/10.31219/osf.io/5pga6>

Ansyah, J. A., Zhannisa, U. H., & Herlambang, T. (2023). PENGARUH PERMAINAN COLORFUL BALL RUN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LARI JARAK PENDEK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (ABK) DI SLB N REMBANG. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 20–28.

<https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11523>

Arsani, S., Hadi, N., & Purwasih, J. H. G. (2019). PERAN ORANG TUA DALAM PEMBELAJARAN DARING ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI SEKOLAH INKLUSI SDN MOJOREJO I KOTA BATU.

Asfiati, A., & Mahdi, N. I. (2020). Merdeka Belajar bagi Anak Kebutuhan Khusus di SLB Kumala Indah Padangsidempuan. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 59.

<https://doi.org/10.24014/kjiece.v3i1.9620>

Ciremay, R. R., & Kartiko, D. C. (2020). Pengaruh metode pembelajaran tutor sebaya terhadap hasil belajar dribbling sepakbola pada anak berkebutuhan khusus (ABK). *Journal of Physical Education*, 1.

Dewi, Y., Januar, H., & Nuvitalia, D. (2016). Analisis Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Meningkatkan Antusiasme Anak Berkebutuhan Khusus di SDN Pedurungan Lor 02.

Djamaluddin, D. A., Ag, S., Sos, S., & Wardana, D. (2021). 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis.

Hakim, M. L. (2020). Multimedia Interaktif Bagi Siswa Berkebutuhan Khusus. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 3(1), 48–55. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v3i1.5903>

Hazhani, A., Gantina, N., & Maulana, B. (2022). ANALISIS PELAKSANAAN PEMBELAJARAN ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNANETRA) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DI SKH GLOBAL INSANI MADANI.

Jauhari, M. N., & Dewi, D. P. (2019). PELAKSANAAN COOPERATIVE LEARNING MODEL PADA MATA KULIAH MEDIA PEMBELAJARAN ABK BAGI MAHASISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS PRODI PENDIDIKAN KHUSUS FKIP UNIVERSITAS PGRI ADIBUANA SURABAYA. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 15(27), 79–89.

<https://doi.org/10.36456/bp.vol15.no27.a1791>

Khuzaini, N. (2018). *EVALUASI HASIL DAN PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA*.

Koswara, Deded. (2013). Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Berkesulitan Belajar Spesifik, Jakarta: Luxima Metro Media

Lestari, D. P. (2019). Peningkatan Kreatifitas Melalui Funcooking pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 18-28. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v6i1.5370>

Mahriza, R., Rahmah, M., & Santi, N. E. (2020). Stop Bullying: Analisis Kesadaran dan Tindakan Preventif Guru pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 891-899. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.739>

Minsih, M., Nandang, J. S., & Kurniawan, W. (2021). Problematika Pembelajaran Online Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.876>

Na'imah, T., Widyasari, Y., & Herdian, H. (2020). Implementasi Sekolah Ramah Anak untuk Membangun Nilai-Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 747.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.283>

Nurfadhillah, S., Alia, F., Setyadi, A. R., Leornadho, R., Berliana, N., Gunawan, A. N., & Safitri, T. (2021). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB ANAK LAMBAN BELAJAR (SLOW LEARNER) DI SD NEGERI JELAMBAR 01 JAKARTA BARAT. 3.

Nurfadhillah, S., Syariah, E. N., Mahromiyati, M., Nurkamilah, S., Anggestin, T., & Manjaya, R. A. H. (2021). ANALISIS KARAKTERISTIK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (AUTISME) DI SEKOLAH INKLUSI SDN CIPONDOH 3 KOTA. 3.

Palittin, I., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). HUBUNGAN MOTIVASI BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR SISWA. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.

<https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801>

Rahayu, A. W., Januar, H., Miyono, N., & Khasanah, S. K. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Berkebutuhan Khusus Slow Learner di SDN Karanganyar Gunung 02.

Rahman, A. A., Pd, M., Nasryah, C. E., & Pd, M. (2021). *EVALUASI PEMBELAJARAN*.

Rahman, S. (2021). *PENTINGNYA MOTIVASI BELAJAR DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR*.

Rakhmawati, E. M. (2021). Analisis Faktor Pendukung Hasil Pembelajaran Daring pada Anak Berkebutuhan Khusus.

Safitri, U., & Miranda, D. (2017). PELAKSANAAN PENILAIAN HASIL BELAJAR ANAK USIA DINI DI TK LKIA II PONTIANAK.

Sari, L., Pratama, R. A., & Permatasari, B. I. (2020). Media Pembelajaran Puzzle Angka dan Corong Angka

- (PANCORAN) Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 88–100. <https://doi.org/10.15294/kreano.v11i1.23618>
- Subekti, A. S., & Susyetina, A. (2019). PELATIHAN MENGAJAR DAN MENULIS LAPORAN HASIL BELAJAR DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK GURU SMP/SMA TUMBUH YOGYAKARTA. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 3(2), 89–96. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v3i2.1368>
- Arikunto, Suharsimi dkk. (2009). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneliiian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta
- Wardhani, M. K. (2020). Persepsi dan Kesiapan Mengajar Mahasiswa Guru Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus dalam Konteks Sekolah Inklusi. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(2), 152–161. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i2.p152-161>
- Widiastuti, N. L. G. K. (2020). Layanan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i2.25067>
- Zulaikhah, D., Sirojuddin, A., & Aprilianto, A. (2021). Analisis Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013 Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 1(1), 54–71. <https://doi.org/10.31538/tijie.v1i1.6>