

ANALISIS DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD KATOLIK St. YOSEPH SARONGSONG

Yoki F. Barus, Roos M. S. Tuerah, Lucia A. M. Pati

Universitas Negeri Manado.

e-mail: yokibarus07@gmail.com, roostuerah@unima.ac.id,
patilucia25@gmail.com

ABSTRAK

Hasil dari penelitian ini adalah siswa-siswi di SD Katolik St. Yoseph sarongsong dalam bermain *game online*, rata-rata bermain dengan waktu 1-4 jam dalam sehari. Penggunaan *game online mobile legends* pada siswa dapat memiliki dampak yang kompleks tergantung pada cara dan frekuensi penggunaannya, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, *game* ini dapat menjadi sarana hiburan dan rekreasi bagi siswa setelah mengerjakan sejumlah tugas sekolah. Bermain *game online mobile legends* memberikan dampak positif dan negatif. Dimana dampak negatif yang ditimbulkan lebih banyak dari pada dampak positifnya. Beberapa dampak positifnya antara lain menghilangkan stres pada siswa, meningkatkan kemampuan berbahasa asing seperti bahasa Inggris, siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik dan melatih siswa berkomunikasi dengan baik. Sedangkan beberapa dampak negatif yang ditimbulkan antara lain siswa akan kecanduan bermain *game online mobile legends*, siswa juga akan malas mengikuti pembelajaran di sekolah, waktu anak bermain *game* akan lebih sering dari pada belajar, siswa akan suka berkata kasar, konsentrasi anak akan menurun atau kurang memperhatikan pembelajaran yang diberikan oleh guru, siswa akan cepat merasa lelah karena kurang tidur dan siswa akan merasa kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Bermain *game online mobile legends* dapat memotivasi siswa untuk belajar jika siswa tersebut diberikan tantangan oleh orang tua mereka, jika tidak mereka tidak akan termotivasi untuk belajar karena siswa tersebut lebih tertarik untuk bermain *game*. Tantangan yang dimaksud oleh peneliti adalah siswa akan diperintahkan untuk mengerjakan tugas rumahnya (PR) atau belajar oleh orang tuanya supaya mereka dapat bermain *game* kembali. Dari situ mereka akan termotivasi untuk belajar jika tidak mereka akan lebih termotivasi untuk bermain *game* dari pada belajar. Seperti menurut ibu Trully bermain *game* tersebut akan membuat mereka menjadi kecanduan dan kurang tertarik akan belajar. Mereka akan lebih suka untuk bermain *game* bersama teman-temannya dari pada belajar.

Kata kunci : Dampak *Game online*, Motivasi Belajar, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kedudukan manusia karena pendidikan adalah salah satu proses pembentukan sikap, kepribadian dan keterampilan manusia dalam menghadapi cita-cita dimasa depan. Pendidikan menurut Sinaga, (2020:3) merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia saat ini dalam membentuk dan pengembangan kualitas sumber daya manusia dalam menghadapi kemajuan zaman. menurut Silaban, dkk (2021:162) bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk meningkatkan potensi dirinya. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat menentukan bagi perkembangan diri individu, terutama bagi bangsa dan Negara. Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dalam tantangan zaman yang selalu berubah-ubah. Pada era globalisasi saat ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menghasilkan mesin-mesin canggih atau produk-produk yang berteknologi tinggi. Produk-produk tersebut memberikan

manfaat dan kemudahan bagi manusia. Di berbagai bidang seperti pendidikan, kesehatan, bahkan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu *game online*, yaitu *game* yang dimainkan oleh lebih dari satu pemain secara berkelompok melalui jaringan internet. Selain itu *game* ini tidak hanya dapat dimainkan oleh pemain lokal saja, tetapi bahkan hingga ke luar negeri. Bermain *game* telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya. Hal ini terjadi karena *game* menawarkan banyak pilihan, dimana para pemain *game* diajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering kali terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin bermain *game*, dan akhirnya menjadi kecanduan *game*.

Perkembangan zaman yang semakin modern terutama pada era globalisasi seperti sekarang ini menuntut adanya sumber daya manusia yang unggul dan mampu bersaing dalam tantangan zaman yang selalu berubah-ubah. Permainan *Game Mobile legends* sedang marak dimasyarakat, peminatnya



tidak pandang bulu, mulai dari anak-anak sampai remaja. *Game Mobile legends* yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah *Mobile legends* yaitu suatu permainan yang dirancang untuk ponsel pintar. Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan berjuang menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka. Pemain *Game Mobile legends* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. *Game online* menurut Burhan, (Kustiawan & Utomo, 2019:28) didefinisikan sebagai *game* komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut Abi Remigius dkk, (2020: 450) Permainan modern seperti *game online* memiliki dampak negatif terutama terhadap keterampilan sosial anak. misalnya anak yang sudah terbiasa bermain permainan *game online* akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman-temannya. karena dalam permainan tersebut anak akan mengalami kesulitan dalam bersosialisasi dengan teman- temannya. Permainan elektronik tersebut bersifat individualistik dan tidak memerlukan adanya interaksi dengan orang lain. Sehingga keterampilan sosial anak rendah. Bermain *Game Mobile legends* adalah

suatu kegiatan yang dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan apa yang akan terjadi dari kegiatan tersebut. Menurut Bobby Bodenheimer (Agustitarika & Adam, 2020) , “*Game online* diartikan sebagai program permainan yang tersambung melalui jaringan yang dapat dimainkan kapan saja, dimana saja dan dapat dimainkan bersamaan secara kelompok diseluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan atau yang didukung oleh komputer”. Bermain *Game Mobile legends* memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis pada diri sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya. Kepuasan psikologis yang dimaksud berakibat membuat seseorang yang bermain *Game Mobile legends* menjadi kecanduan sehingga melupakan kegiatan aktivitas di luar dari *game*. Bermain *Game Mobile legends* seolah menjadi gaya hidup tersendiri dan banyak digemari kalangan segala usia karena bisa memberi bentuk rasa kepuasan dan hiburan di waktu luang. *Game Mobile legends: Bang Bang (MLBB)* yang rilis pada tanggal 11 Juli 2016 di terbitkan oleh Moonton. Moonton adalah sebuah perusahaan yang berasal dari kota China,

dimana perusahaan montoon yang mengembangkan *game* moba MLBB, walaupun masih banyak perusahaan *game online* yang berbasis moba lainnya. Bang Bang adalah *Game Mobile legends* yang merupakan salah satu *game online* yang paling digemari oleh masyarakat pada saat ini.

Motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang mendorong untuk berbuat atau merupakan *diving force*. Dalam pengertian umum, motivasi dikatakan sebagai kebutuhan yang mendorong perbuatan kearah suatu tujuan tertentu. Menurut M. Utsman Najati motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktivitas pada makhluk hidup, dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkannya menuju tujuan tertentu. Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan adanya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut Winkle belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap ditambahkannya motivasi belajar

adalah motor penggerak yang mengaktifkan siswa untuk melibatkan diri. Rusman menjelaskan bahwa belajar adalah salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Dalam suatu kegiatan belajar dapat terjadi pengembangan sikap, pengetahuan, dan keterampilan dalam kombinasi dan penekanan yang bervariasi. Menurut Henry (2015:53) bahwa *game* itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan baik dari dalam diri peserta didik maupun dari luar yang akan menimbulkan suatu perubahan pada diri individu tersebut sebagai pengalaman dari individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran adalah proses yang bertujuan, sehingga segala sesuatu yang dilakukan guru dan siswa diarahkan untuk mencapai tujuan. Motivasi dalam belajar sangat diperlukan. Keberhasilan tujuan pembelajaran bergantung seberapa besar antusias peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki motivasi belajar masing-masing. Pada umumnya motivasi belajar datang dari dua arah, yaitu motivasi dari dalam diri

peserta didik itu sendiri (intrinsik), dan motivasi yang datang dari luar diri peserta didik (ekstrinsik).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Menurut Moleong (2017:6) penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif menurut Hendryadi, et. al, (2019:218) merupakan proses penyelidikan naturalistik yang mencari pemahaman mendalam tentang fenomena sosial secara alami. Penelitian kualitatif menghasilkan deskripsi dari orang dan perilaku yang diamati. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkas berbagai kondisi, berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter,

sifat, model, tanda, gambaran tentang kondisi, situasi, dan fenomena tertentu, sehingga dapat membantu pembaca mengetahui apa yang terjadi di lingkungan tersebut secara detail, rinci, dan mendalam. Menurut Arikunto 2019 penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksud untuk menyelidiki suatu kondisi keadaan atau peristiwa lain kemudian hasilnya akan dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas V di SD Katolik St. Joseph Sarongsong, untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif dalam penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas V SD Katolik St. Joseph Sarongsong dan untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Katolik St. Joseph Sarongsong. Subjek penelitian yang diteliti adalah siswa di SD Katolik St. Joseph Sarongsong, subjek penelitian lain yakni guru kelas di SD Katolik St. Joseph Sarongsong. yang beralamat di Lansot, Lingkungan 3, Kecamatan Tomohon Selatan, Kota Tomohon, Sulawesi Utara. Penelitian yang dilakukan di sekolah ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai Analisis

Game online Mobile legends pada siswa V. Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara mengumpulkan data informasi yang relevan dan diperlukan dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2020). Data yang dikumpulkan dalam penelitian akan digunakan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah. Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2020) dapat dilakukan dengan cara wawancara, kuesioner, observasi, dokumentasi, dan triangulasi. Dalam penelitian ini, teknik atau metode yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data adalah Observasi merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuan hanya dapat bekerja berdasarkan data yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi (Sugiyono, 2022). Teknik Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung ke lapangan secara sistematis fenomena yang diteliti, dalam artian peneliti mendatangi langsung objek penelitian Wawancara menurut Sugiyono (2022), wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara terbagi menjadi 3

macam yaitu: Wawancara terstruktur (Structured Interview), wawancara semi struktur (Semistruktur Interview) dan wawancara tidak berstruktur (Unstructured Interview). Pada penelitian ini peneliti memakai wawancara semi struktur dengan informan terkait. Wawancara dilakukan berdasarkan pertanyaan yang telah disusun oleh peneliti. Dokumentasi dilakukan untuk mendapatkan bukti-bukti penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan. Dalam hal ini yang dimaksud dokumentasi adalah data berupa foto atau gambar yang diperoleh dari proses observasi, wawancara dan dokumen-dokumen yang mendukung penelitian. Suatu hasil penelitian akan dapat lebih dipercaya jika didukung dengan adanya suatu dokumentasi. Teknik keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai data dan sumber yang telah ada, empat jenis macam triangulasi data yaitu, triangulasi dengan sumber, triangulasi dengan metode, triangulasi dengan penyidik dan triangulasi dengan teori. Analisis data merupakan proses menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dan

bahan-bahan lain yang relevan sehingga mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada khalayak umum (Sugiyono, 2022). Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas V SD Katolik St. Joseph Sarongsong

Penggunaan *game online* seperti *mobile legends* pada siswa dapat memiliki dampak yang kompleks tergantung pada cara dan frekuensi penggunaannya, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, *game* ini dapat menjadi sarana hiburan dan rekreasi bagi siswa setelah mengerjakan sejumlah tugas sekolah. Namun, perlu diingat bahwa penggunaan *game* harus diawasi dengan baik agar tidak mengganggu keseimbangan kehidupan siswa. Rata-rata sebagian siswa bermain *game* 3-4 jam dalam sehari. Menurut Siregar (2013), kecanduan *game* adalah salah satu bentuk adiksi yang disebabkan oleh adanya pemikiran secara terus menerus sehingga menimbulkan perilaku yang *excessive* dimana pemain menunjukkan motivasi tinggi dalam

bermain dan pemain dapat menghabiskan waktu lebih dari 35 jam per minggu atau 3 jam dalam sehari untuk bermain. Siswa tidak hanya bermain di rumah saja tetapi mereka juga bermain *game mobile legends* di sekolah karena mereka di bebaskan membawa hp ke sekolah. Siswa perlu memahami batasan waktu dan memastikan bahwa mereka tidak terlalu lama terlibat dalam permainan hingga mengabaikan tugas sekolah dan tanggung jawab lainnya.

Dampak positif dan negatif penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas V SD Katolik St. Joseph Sarongsong.

Bermain *game online mobile legends* memberikan dampak positif dan negatif. Dimana dampak negatif yang ditimbulkan lebih banyak dari pada dampak positifnya. Beberapa dampak positifnya antara lain menghilangkan stres pada siswa, meningkatkan kemampuan berbahasa asing seperti bahasa inggris, siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik dan melatih siswa berkomunikasi dengan baik. Sedangkan beberapa dampak negatif yang ditimbulkan antara lain siswa akan kecanduan bermain *game online mobile legends*, siswa juga akan malas mengikuti

pembelajaran di sekolah, waktu anak bermain *game* akan lebih sering dari pada belajar, siswa akan suka berkata kasar, konsentrasi anak akan menurun atau kurang memperhatikan pembelajaran yang di berikan oleh guru, siswa akan cepat merasa lelah karena kurang tidur dan siswa akan merasa kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Sehingga diharapkan guru serta orang tua siswa dapat meberikan arahan serta membatasi anak dalam bermain *game*, agar anak dapat mengatur waktunya untuk belajar dan melakukan kegiatan lainnya sehingga anak tidak kecanduan bermain *game*.

Dampak *game online mobile legends* terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Katolik St. Joseph Sarongsong

Bermain *game online mobile legends* dapat memotivasi siswa untuk belajar jika siswa tersebut di berikan tantangan oleh orang tua mereka, jika tidak mereka tidak akan termotivasi untuk belajar di karenakan siswa tersebut lebih tertarik untuk bermain *game*. Tantangan yang di maksud oleh peneliti adalah siswa akan diperintahkan untuk mengerjakan tugas rumahnya (PR) atau belajar oleh orang tuanya supaya mereka dapat bermain *game*

kembali. Dari situ mereka akan termotivasi untuk belajar jika tidak mereka akan lebih termotivasi untuk bermain *game* dari pada belajar. Seperti menurut ibu trully bermain *game* tersebut akan membuat mereka menjadi kecanduan dan kurang tertarik akan belajar. mereka akan lebih suka untuk bermain *game* bersama teman-temannya dari pada belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *game online mobile legends* pada siswa kelas V SD Katolik St. Joseph Sarongsong berpariasi antar informan, dengan waktu bermain 1-4 jam dalam sehari. Penggunaan *game online mobile legends* pada siswa dapat memiliki dampak yang kompleks tergantung pada cara dan frekuensi penggunaannya, baik secara positif maupun negatif. Di satu sisi, *game* ini dapat menjadi sarana hiburan dan rekreasi bagi siswa setelah mengerjakan sejumlah tugas sekolah. Bermain *game online mobile legends* memberikan dampak positif dan negatif. Dimana dampak negatif yang ditimbulkan lebih banyak dari pada dampak positifnya. Beberapa dampak positifnya antara lain menghilangkan stres pada siswa, meningkatkan kemampuan

berbahasa asik seperti bahasa inggris, siswa akan mendapatkan pengetahuan tentang teknologi dan internet yang lebih baik dan melatih siswa berkomunikasi dengan baik. Sedangkan bebrapa dampak negatif yang ditimbulkan antara lain siswa akan kecanduan bermain *game online mobile legends*, siswa juga akan malas mengikuti pembelajaran di sekolah, waktu anak bermain *game* akan lebih sering dari pada belajar, siswa akan suka berkata kasar, konsenterasi anak akan menurun atau kurang memperhatikan pembelajaran yang di berikan oleh guru, siswa akan cepat merasa lelah karena kurang tidur dan siswa akan merasa kesulitan memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru. Bermain *game online mobile legends* dapat memotivasi siswa untuk belajar jika siswa tersebut di berikan tantangan oleh orang tua mereka, jika tidak mereka tidak akan termotivasi untuk belajar di karenakan siswa tersebut lebih tertarik untuk bermain *game*. Tantangan yang di maksud oleh peneliti adalah siswa akan diperintahkan untuk mengerjakan tugas rumahnya (PR) atau belajar oleh orang tuanya supaya mereka dapat bermain *game* kembali. Dari situ mereka akan termotivasi untuk belajar jika tidak mereka akan lebih termotivasi untuk

bermain *game* dari pada belajar. Seperti menurut ibu trully bermain *game* tersebut akan membuat mereka menjadi kecanduan dan kurang tertarik akan belajar. mereka akan lebih suka untuk bermain *game* bersama teman-temannya dari pada belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2019. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bobby Bodenheimer (2020). *Definisi Game online*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Hendryadi, Tricahyadinata, I., & Zannati, R. (2019). *Metode Penelitian: Pedoman Penelitian Bisnis dan Akademik*. Jakarta: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Publikasi Imperium (LPMP Imperium).
- Henry (2015). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: STIEY.
- Kustiawan, & Utomo. (2019). *Jangan Suka Game online* (1st ed.). CV. AE Medika Grafika.
- Moleong, Lexy J. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sinaga, R. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema Indahnya Kebersamaan Di kelas IV. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 6(2), 344–349.
- Sinaga, R., Sitorus, & Janson Silaban, P. (2021). Pengaruh Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar



Siswa Kelas IV Di SD Negeri
114344 Blok III Tanjung Pasir.
XII(1), 162–169.

Sugiyono. 2016. Metode Penelitian
Kombinasi (Mixed Methods).
Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2022. Metode Penelitian
Kualitatif. Bandung: Alfabeta.

Siregar, 2013 Penerapan Cognitive
Behavior Therapy (CBT) Terhadap
Pengurangan Durasi Bermain
Games Pada Individu yang
Mengalami *Games* Addiction.

