

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA DI SMA

“ANALYSIS OF THE IMPACT OF THE ONLINE GAME MOBILE LEGENDS BANG BANG ON STUDENTS’ LEARNING CONCENTRATION IN SENIOR HING SCHOOL”

Nur Aini

Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Labuhanbatu
Email: nurainii21092001@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas bermain game online Mobile Legends: Bang Bang terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat, Kecamatan Bilah Hilir, Kabupaten Labuhanbatu. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain field research. Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas XI sebanyak 108 orang, dengan teknik total sampling. Data diperoleh melalui kuesioner berskala Likert, observasi, wawancara, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan uji validitas, reliabilitas, dan regresi linear sederhana dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa. Semakin tinggi intensitas bermain, semakin rendah konsentrasi belajar yang ditunjukkan. Penelitian ini menegaskan perlunya pengaturan waktu bermain yang bijak agar aktivitas digital tidak mengganggu proses belajar.

Kata Kunci: game online, Mobile Legends, konsentrasi belajar, siswa SMA

Abstract

This study aims to analyze the impact of the playing intensity of the online game Mobile Legends: Bang Bang on the learning concentration of 11th-grade students at SMA Swasta Has Sepakat, Bilah Hilir District, Labuhanbatu Regency. The research employed a quantitative approach with a field research design. The population consisted of 108 students, selected using a total sampling technique. Data were collected through a Likert-scale questionnaire, observation, interviews, and documentation, and analyzed using validity and reliability tests as well as simple linear regression with SPSS. The results revealed that the playing intensity of online games significantly affects students’ learning concentration. The higher the intensity of playing, the lower the concentration level observed. This study highlights the importance of wise time management in playing online games to prevent negative impacts on learning activities.

Keywords: online games, Mobile Legends, learning concentration, high school students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi. Dalam konteks globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat, sistem pendidikan menghadapi tantangan baru, terutama dalam menjaga kualitas pembelajaran siswa di tengah arus digitalisasi. Revolusi Industri 4.0 membawa berbagai kemajuan teknologi yang berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Salah satu dampak utama dari perkembangan teknologi ini adalah meningkatnya akses informasi dan hiburan digital, yang dapat memberikan manfaat, tetapi juga menghadirkan tantangan tersendiri bagi proses belajar-mengajar (Wena, 2020).

Fenomena kecanduan *game online* semakin banyak ditemukan di kalangan pelajar, termasuk di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Beberapa siswa mengaku menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game*, bahkan hingga larut malam, yang berdampak pada pola tidur mereka. Hal ini berpotensi menyebabkan kelelahan di pagi hari, kurangnya konsentrasi saat belajar, dan penurunan hasil akademik. Berdasarkan wawancara awal dengan beberapa siswa kelas XI di SMA Swasta Has Sepakat, ditemukan bahwa sebagian dari mereka lebih sering bermain *game* daripada belajar, bahkan ada yang bermain di sela-sela jam pelajaran.

Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* secara berlebihan dapat mempengaruhi tingkat konsentrasi siswa saat menerima materi pelajaran di kelas.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam *game online* dapat mengganggu fokus dan daya ingat siswa. Studi yang dilakukan oleh Santoso (2022) menemukan bahwa siswa yang bermain *game online* lebih dari tiga jam per hari cenderung memiliki tingkat perhatian yang lebih rendah di kelas dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain *game* secara berlebihan. Selain itu, penelitian oleh Herlina (2023) menyebutkan bahwa *game online* dapat mempengaruhi fungsi kognitif siswa, terutama dalam hal pemecahan masalah dan pengambilan keputusan di lingkungan akademik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis field research. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI SMA Swasta Has Sepakat sebanyak 108 orang dengan teknik total sampling. Data dikumpulkan melalui kuesioner berskala Likert, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Uji validitas menggunakan Pearson Product Moment, uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha, dan analisis data dilakukan dengan regresi linear sederhana menggunakan SPSS.

3. HASIL PENELITIAN

Setiap individu memiliki kemampuan konsentrasi belajar yang berbeda dalam menyerap dan memahami materi pelajaran. Konsentrasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Konsentrasi belajar adalah kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian sepenuhnya pada materi yang sedang dipelajari dalam waktu tertentu tanpa mudah teralihkan. Tingkat konsentrasi ini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik internal maupun eksternal. Menurut Walgito (2010), faktor internal yang mempengaruhi konsentrasi belajar antara lain adalah kondisi psikologis siswa seperti minat, motivasi, kebiasaan serta kesehatan fisik dan mental. Sementara faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan belajar, kondisi keluarga, penggunaan media teknologi, serta kegiatan lain di luar pembelajaran yang menyita perhatian siswa, termasuk bermain *game online*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan gurumata pelajaran di SMA Swasta HAS Sepakat, diperoleh informasi bahwa tingkat konsentrasi belajar siswa, khususnya di kelas XI, mengalami penurunan. Guru menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, masih banyak siswa yang tampak tidak fokus, sering melamun, atau bermain ponsel di tengah pembelajaran. Hal ini sangat mengganggu kelancaran proses belajar mengajar di kelas. Siswa juga cenderung tidak aktif bertanya, jarang menjawab pertanyaan guru, dan sering terlihat kelelahan meskipun pelajaran masih berlangsung. Dari hasil wawancara lebih lanjut dengan guru wali kelas, diperoleh informasi bahwa kecanduan bermain *game online*, terutama *Mobile Legends*, menjadi salah satu penyebab utama turunnya konsentrasi belajar siswa. Banyak siswa yang bermain *game* hingga larut malam sehingga mereka datang ke sekolah dalam kondisi lelah dan mengantuk. Tidak sedikit dari mereka yang lebih fokus membicarakan strategi permainan saat jam istirahat daripada materi pelajaran. Bahkan terdapat siswa yang menolak tugas rumah karena merasa tidak sempat mengerjakannya akibat terlalu banyak waktu digunakan untuk bermain *game*.

Penelitian ini dilakukan terhadap 108 siswa kelas XI di SMA Swasta HAS Sepakat. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, dan wawancara. Hasilnya disajikan berdasarkan dua variabel:

X (Intensitas Bermain *Game Mobile Legends*)

Y (Konsentrasi Belajar Siswa)

Uji Validitas Instrumen

Dalam penelitian yang berjudul "Analisis Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Konsentrasi Belajar Siswa di Kelas XI di SMA Swasta HAS Sepakat",

instrumen yang digunakan adalah angket tertutup yang disusun dalam bentuk pernyataan untuk mengukur dua variabel, yaitu intensitas bermain game Mobile Legends (X) dan konsentrasi belajar siswa (Y). Sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama, angket tersebut terlebih dahulu diuji validitasnya untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan pada instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk mengetahui validitas kuesioner, peneliti menggunakan rumus *Product moment*, yaitu:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n(\sum x^2) - (\sum x)^2\} \{n(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r = koefisiensi validitas (koefiensi korelasi antara variabel X dan Y)

n = Banyaknya subjek (sampel)

$\sum x$ = Jumlah skor variabel x

$\sum y$ = Jumlah skor total dari variabel y

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel x

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor variabel y

x = Nilai Perbandingan (variabel bebas)

y = Nilai dari yang akan dicari validitasnya (variabel terikat)

Uji validitas Pada Variabel X dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi Pearson Product Moment dengan bantuan program IBM SPSS. Validitas butir pernyataan ditentukan dengan membandingkan antara nilai r hitung dan r tabel. Pada taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) dan jumlah responden uji coba sebanyak 108 siswa, diperoleh nilai r tabel sebesar 0.157.

Uji validitas menunjukkan semua item instrumen valid, dan uji reliabilitas menghasilkan nilai Alpha Cronbach 0,754, yang tergolong reliabel. Analisis regresi sederhana menghasilkan persamaan $Y = 55,925 + 0,334X$ dengan signifikansi 0,036 ($< 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa, meskipun pengaruhnya relatif kecil ($\text{Beta} = 0,202$). Data lapangan menunjukkan siswa yang bermain lebih dari 3 jam per hari cenderung mengalami gangguan tidur, kelelahan, dan kesulitan fokus di kelas. Hal ini memperkuat kesimpulan bahwa pengaturan waktu sangat diperlukan agar aktivitas bermain tidak mengganggu proses belajar.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa fenomena ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti dampak negatif intensitas bermain game online terhadap fokus belajar. Selain faktor internal siswa, faktor eksternal seperti lingkungan sekolah dan pengawasan orang tua juga berperan penting. Dukungan guru dalam memberikan literasi digital serta pengawasan orang tua yang konsisten menjadi upaya preventif untuk menekan dampak negatif penggunaan game online. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya relevan bagi siswa, tetapi juga penting sebagai

masukan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merancang strategi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends dengan konsentrasi belajar siswa kelas XI SMA Swasta HAS Sepakat. Analisis regresi linier sederhana yang dilakukan menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain game, semakin menurun tingkat konsentrasi belajar siswa. Temuan ini diperoleh melalui uji validitas, reliabilitas, serta analisis data menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics, yang menghasilkan nilai signifikansi $< 0,05$, menandakan adanya pengaruh yang nyata secara statistik.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa durasi bermain game, khususnya pada malam hari, secara langsung memengaruhi pola tidur mereka. Siswa yang menghabiskan waktu 3–5 jam bermain Mobile Legends setiap hari cenderung mengantuk saat pelajaran berlangsung. Mereka juga mengaku kesulitan untuk fokus karena memikirkan permainan yang mereka tinggalkan atau strategi yang akan digunakan di sesi berikutnya. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Kuss & Griffiths (2015) yang menyebutkan bahwa keterlibatan berlebihan dalam game online dapat mengarah pada gejala Internet Gaming Disorder (IGD), yang salah satunya adalah gangguan dalam aktivitas akademik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan beberapa hal. Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur intensitas bermain game online Mobile Legends (variabel X) dan konsentrasi belajar siswa (variabel Y) dinyatakan valid dan reliabel. Seluruh butir pernyataan memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,157) dengan nilai Alpha Cronbach sebesar 0,754 pada kedua variabel, yang termasuk kategori reliabel. Hasil analisis regresi linier sederhana menghasilkan persamaan: $Y = 55,925 + 0,334X$

Nilai konstanta sebesar 55,925 menunjukkan bahwa ketika intensitas bermain game online bernilai nol, konsentrasi belajar siswa berada pada 55,925 poin. Koefisien regresi positif 0,334 menunjukkan adanya pengaruh searah antara intensitas bermain game online dan konsentrasi belajar, meskipun pengaruhnya tergolong kecil ($\text{Beta} = 0,202$). Uji signifikansi menunjukkan nilai $p\text{-value}$ sebesar 0,036 ($< 0,05$) dan t_{hitung} sebesar 2,214 $> t_{tabel}$ 1,982. Hal ini membuktikan bahwa intensitas bermain game online berpengaruh signifikan terhadap konsentrasi belajar siswa kelas XI SMA Swasta HAS Sepakat.

Hasil observasi dan wawancara mendukung temuan statistik, di mana kebiasaan bermain

game hingga larut malam menyebabkan kelelahan, menurunnya fokus belajar, dan penurunan capaian akademik. Faktor kurangnya pengelolaan waktu, rendahnya motivasi belajar, serta gangguan pola tidur menjadi penyebab utama.

Dari sisi psikologi perkembangan remaja, masa SMA adalah tahap penting dalam pembentukan identitas, pengendalian diri, dan pengembangan fungsi eksekutif otak seperti konsentrasi, perencanaan, dan manajemen waktu (Santrock, 2021). Jika masa ini lebih banyak digunakan untuk aktivitas yang bersifat hedonistik dan tidak terkontrol seperti bermain *game* secara berlebihan, maka kemampuan konsentrasi bisa terganggu. Hal ini diperkuat oleh teori *Self-Determination* dari Deci & Ryan (1985), yang menjelaskan bahwa motivasi intrinsik (seperti keinginan belajar dan berkembang) bisa tergeser oleh motivasi ekstrinsik yang diperoleh dari *game*, seperti reward, pencapaian, atau pengakuan sosial dalam komunitas game.

Dalam konteks *Mobile Legends*, *game* ini menyediakan sistem peringkat (rank), skor kemenangan, hadiah harian, dan komunitas pemain yang kompetitif. Hal ini mendorong pemain untuk terus bermain agar tidak tertinggal dari rekan satu tim atau untuk mempertahankan reputasi mereka. Jika tidak diatur dengan baik, aktivitas ini dapat menurunkan prioritas siswa terhadap belajar dan kewajiban akademik. Sebagaimana dikemukakan oleh Sari & Wahyuni (2020), kecanduan game dapat menurunkan motivasi belajar karena perhatian siswa lebih banyak tersita untuk mencapai tujuan dalam *game* daripada dalam proses belajar itu sendiri. Temuan ini juga menunjukkan bahwa pengaruh *game* terhadap konsentrasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh durasi bermain, tetapi juga oleh faktor-faktor lain.

Diperlukan upaya kolaboratif antara sekolah, orang tua, dan siswa untuk mengelola penggunaan *game online* secara sehat. Sekolah perlu menerapkan kebijakan penggunaan ponsel yang bijak dan menyisipkan pendidikan literasi digital ke dalam kurikulum. Orang tua perlu memberikan batasan waktu bermain dan menjadi panutan dalam mengelola waktu secara seimbang. Sementara itu, siswa harus diberikan pemahaman dan pembinaan mengenai pentingnya mengutamakan tanggung jawab akademik serta menjaga pola hidup sehat, termasuk tidur yang cukup dan manajemen waktu yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

Aldris, M. (2023). Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Mobile Legend dengan Kecerdasan Emosi pada Remaja di Game Center Makronet MMTC Medan. Skripsi. Universitas Medan Area.

Alfatimah, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar di SMAN 1. Jurnal Pendidikan, 3(2), 11449–11468.

Bulan, A. S. (2024). Dampak Game Online Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas VIII di MTs Annurain Lonrae. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 65–75.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2015). Internet Gaming Disorder: A Systematic Review of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(3), 381–404.

Santrock, J. W. (2021). *Educational Psychology*. McGraw-Hill.