



Analisis Pengaruh Game Online *Mobile Legends* dalam Pembelajaran IPS

Analysis of the Influence of the Online Game Mobile Legends in Social Studies Learning

Muhammad Abdul Aziz¹, Desy Safitri², Sujarwo³

¹Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta,
Email: muhammadabdulaziz_1407621070@mhs.unj.ac.id*

²Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta,
Email : desysafitri@unj.ac.id

³Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta,
Email : sujarwo-fis@unj.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 25-05-2024

Revised : 27-05-2024

Accepted : 29-05-2024

Published : 31-05-2024

Abstract

In the current era of development, the level of use of technology such as cellphones, computers, laptops, and so on is increasing. The use of this technology cannot be denied because times are increasingly advanced and humans must be able to follow developments so as not to be left behind by changing times. The impact of this technological development is such as easy access to the internet to search for various information, people are more likely to play on cellphones and not care about their surroundings, the increase in online games, and many more. The aim of this research is to be able to analyze various sources regarding the influence of the Mobile Legends Online Game on Social Studies Learning. This research method uses the Systematic Literature Review (SLR) method. With the stages of collecting, identifying, analyzing and evaluating the results of previous research regarding the influence of the online game Mobile Legends which will have an impact on one of the school subjects, namely Social Sciences.

Keywords : Mobile Legends, Online Games, Social Studies Learning

Abstrak

Pada masa perkembangan zaman pada saat ini meningkatnya tingkat penggunaan teknologi seperti *Handphone*, Komputer, Laptop, dan lain sebagainya. Penggunaan teknologi tersebut sudah tidak dapat dipungkiri kembali dikarenakan zaman yang semakin maju dan manusia harus bisa mengikuti perkembangannya agar tidak tertinggal pada perubahan zaman. Dampak dari adanya perkembangan teknologi ini yaitu seperti mudahnya akses internet dalam mencari berbagai informasi, lebih cenderung bermain HP dan tidak peduli terhadap sekitar, meningkatnya game online, dan masih banyak lagi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk dapat menganalisis dari berbagai sumber terkait pengaruh Game Online *Mobile Legends* dalam Pembelajaran IPS. Metode Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review (SLR)*. Dengan tahapan mengumpulkan, mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi hasil penelitian terdahulu tentang pengaruh game online *Mobile Legends* yang akan berdampak pada salah satu mata pelajaran di sekolah yaitu IPS.

Kata Kunci: Game Online, Mobile Legends, Pembelajaran IPS



PENDAHULUAN

Kemajuan yang dicapai umat manusia telah mencapai babak baru, yakni sebuah era yang kini akrab dengan sebutan era 4.0. Era ini hadir menggantikan era industri 3.0, era ini ditandai dengan cyber fisik dan kolaborasi manufaktur. Istilah 4.0 sendiri berasal dari sebuah proyek yang diinisiasi oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerisasi manufaktur. Perubahan yang dibawa oleh revolusi ini di antaranya bisa dilihat pada digital *economy*, *artificial intelligence*, *big data*, *robotic*, dan lain sebagainya. Perubahan signifikan atau bahkan radikal era ini dari era sebelumnya menjadikan era ini juga disebut *disruptive era*.

Teknologi komunikasi modern via internet atau jejaring sosial seperti gadget, tablet, smartphone, dan lain-lain yang dapat mengakses informasi baik pendidikan, politik, ekonomi entertainment hingga hiburan. (Permana, 2015) menyatakan bahwa komunikasi masyarakat saat ini semakin modern dan canggih, hal ini menyebabkan tuntutan manusia terhadap kebutuhan informasi, hiburan, dan segala bentuk aktivitas yang ada di internet.

Perkembangan teknologi dimasa kini memiliki perkembangan yang sangat pesat, perkembangan yang cepat ini memaksakan manusia untuk bisa mengikuti perkembangan tersebut. Perkembangan teknologi telekomunikasi dan informasi membuat semua kalangan mampu mengakses berbagai media dengan sangat mudah dan cepat. Dengan adanya perkembangan teknologi tersebut diikutilah dengan adanya perkembangan internet yang digunakan untuk dapat mengakses segalanya yang bisa diakses.

Salah satu perkembangan di bidang teknologi yaitu dengan internet yang semakin pesat, hal ini ditandai dengan munculnya salah satu jenis permainan audio visual dan komputer yaitu game elektronik, salah satu contohnya yaitu Game Online (N. K. W. Putra, 2017). Game Online adalah salah satu perkembangan internet yang cepat berkembang dan sangat digemari banyak orang karena permainan ini dapat dimainkan secara tim atau pun individu, selain itu permainan ini juga cukup menghubungkan ke suatu jaringan (Putra P, 2017).

Seiring perkembangan waktu, game online terus berevolusi. Bila sebelumnya game online banyak dimainkan melalui PC (personal computer), maka sekarang para provider game mulai mengalihkan perhatian mereka pada game yang dapat diakses melalui smartphone. Evolusi game dari PC ke smartphone memudahkan para gamers memainkan game yang mereka sukai dimana saja dan kapan saja.

Salah satu Game Online yang sangat digemari saat ini yaitu game Mobile Legends. Mobile Legends bang-bang merupakan sebuah game developer dari Moonton yang dirilis di Android di seluruh dunia. Genre dari game ini adalah MOBA (Massive Online Battle Arena) yaitu genre game online yang memadukan antara jenis genre game Real Time Strategis (RTS) dan Role Playing Game (RPG). Game online *Mobile Legends* merupakan permainan yang terhubung melalui jaringan internet dan dimainkan secara individu atau kelompok. Game online *Mobile Legends* berdampak bagi para remaja yang dapat mengubah perilaku remaja pemain game online *Mobile Legends*.

Hasil dari penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Irwandi et, al.,2021) yang menyatakan bahwa fokus pada jenis game mobile legends pada korelasi tingkat kecanduan mereka dalam bermain game dengan prestasi belajar prodi mahasiswa pendidikan matematika. Penelitian kedua oleh (Ramadhan et.al., 2023) menyatakan bahwa dampak dari game online lebih mendominasi



kepada siswa seperti lebih banyak berkomunikasi dalam dunia virtual, berkurangnya rasa empati, jarang melakukan interaksi (abai terhadap sekitar), terganggunya kesehatan, dll. Penelitian ketiga oleh (Mufadhal et al., 2023) menyatakan bahwa game online mobile legends merupakan pemicu turunnya motivasi belajar siswa, yang mana seorang siswa harusnya memiliki semangat belajar yang tinggi dikarenakan tugas seorang siswa adalah belajar dan mempersiapkan masa depan yang gemilang, namun memiliki kecanduan berlebih terhadap game online.

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* atau *SLR*. *Systematic Literature Review* merupakan metode penelitian yang dilakukan dengan para peneliti mencari referensi jurnal ilmiah maupun bahan penelitian lain yang dapat dijadikan acuan maupun landasan teori bagi penelitian yang baru ketika sudah mendapatkan bahan atau pedoman dari referensi oleh peneliti lain. Peneliti dapat menemukan beberapa kerangka berpikir untuk dapat menemukan rumusan masalah yang akan dikaji menjadi pokok pembahasan serta melalui beberapa tahap-tahap yang sudah ditentukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada masa perkembangan teknologi di masa kini perubahan dalam bidang teknologi membuat perubahan zaman dimasa remaja. Menjadikan mereka kedalam zaman gen-z. Zaman gen-z merupakan generasi yang sangat memiliki ketergantungan terhadap perkembangan teknologi secara berlebih dan tidak mau melakukan usaha sendiri untuk melakukan perubahan terhadap dirinya. Perkembangan yang mempengaruhi dari segala aspek ini membuat banyak kelebihan dan kekurangan yang berdampak kepada kita. Perkembangan yang membawa kita mengenal dunia maya dan game online salah satunya yaitu game online *Mobile Legends*. Dengan beberapa dampak sebagaimana yang akan peneliti teliti dan telaah lebih dalam kembali.

Mark Griffiths dalam Young & Abreu (2011: 75) seorang ahli kecanduan video game di Northingham Trent University di Amerika Serikat, mengungkapkan bahwa penelitiannya menunjukkan bahwa hampir sepertiga orang bermain gamesetiap hari di usia remaja. Menurut Sarwono dalam Mulinda & Conia (2020) periode remaja adalah periode transisi atau peralihan dari periode anak-anak ke periode dewasa. Herlina dalam Haerani, Khairun, & Conia, (2020) mengemukakan bahwa pada tahap ini remaja sudah mampu berpikir secara sistematis, dengan melakukan bermacam-macam penggabungan, memahami adanya bermacam-macam aspek pada suatu persoalan yang dapat diselesaikan seketika. Lebih mengkhawatirkan lagi bahwa 7% dari mereka menghabiskan bermain game setidaknya 30 jam selama seminggu.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis dari beberapa artikel yang peneliti gunakan sebagai acuan. Didapat beberapa pembahasan yang akan peneliti bahas dan kaji kembali disini. Serta peneliti juga akan mengembangkan pembahasan dari artikel yang peneliti gunakan sebagai acuan untuk bisa memperkaya wawasan dan pengetahuan para pembaca.



Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji dalam beberapa ruang lingkup yang banyak. Ruang lingkup pembelajaran IPS yaitu sosial, budaya, masyarakat, pribadi, keluarga, dan lainnya dalam lingkup yang luas seperti ekonomi, geografi, filsafat, antropologi, dan masih banyak lagi. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dibuat dan didesain dengan sekumpulan fakta berupa fenomena atau kejadian serta masalah yang disertai dengan fakta. Dalam penyelesaian masalah pada pembelajara IPS dikaitkan dengan pendekatan interdisipliner. Hal ini dikaitkan karena penyelesaian masalah dalam pembelajaran IPS dikaji dalam beberapa bidang ilmu.

Pembelajaran IPS merupakan implementasi dari pendidikan ips di sekolah yaitu rintangan dan hambatan yang sangat kompleks, mulai dari keahlian sampai dengan manajemen yang tidak sepenuhnya mendukung dalam pencapaian tujuan dan hakekat pendidikan IPS. Dalam tahap melaksanakan pembelajaran berbasis pendidikan karakter, peserta didik mempraktikan semua nilai karakter yang sudah direncanakan sebelumnya. Pada tahap pelaksanaan terdapat 3 bagian yaitu pendahuluan, inti dan penutup pembelajaran. Proses ini yang harus dilaksanakan ketika proses pembelajaran IPS berlangsung.

Dampak pertama yaitu bahwa Game Online *Mobile Legends* dimainkan oleh kalangan remaja untuk mengisi waktu luang mereka sebagai hiburan dan tidak mengetahui dampak yang signifikan dan perubahan gaya hidup mereka akibat dari game online tersebut. tidak jarang dari mereka lebih sering berada di dalam rumah daripada berkumpul bersama teman-teman sebaya mereka di rumah. Hal ini menjadikan game online *Mobile Legends* memberikan dampak yang begitu negatif yaitu digunakan sebagai hiburan dan lebih menginginkan di rumah daripada berkumpul dan bertemu teman-temannya di luar rumah.

Dampak kedua yaitu perilaku dan perkembangan remaja yang tidak terkontrol melalui game online *Mobile Legends*. Hal ini membuat kurangnya kontrol orang tua yang membuat siswa memiliki akses lebih dalam memainkan game online *Mobile Legends* bahkan sampai tidak mengenal waktu. Siswa tersebut tidak terkontrol dan akhirnya tidak memiliki waktu untuk dapat mengulang kembali pelajaran mereka selama di sekolah, atau bahkan mereka akan melupakan tugas sekolah mereka karena terlalu asyik dalam bermain game.

Dampak ketiga yaitu adanya kecanduan dalam bermain game. Kecanduan adalah suatu kondisi seseorang kehilangan kontrol akan suatu hal yang diikuti dengan keinginan dan kegemaran yang kuat terhadap satu hal. Kecanduan ini membuat anak menjadi melakukan kebiasaan buruk seperti bermain game online sehingga sangat sulit untuk menghentikan habit buruk yang sudah tertanam di dalam diri mereka.

Dampak keempat yaitu membahayakan kesehatan seseorang. Kesehatan mereka sebagai seorang pelajar akan menurun apabila mereka bermain game lebih dari 1 hingga 2 jam lebih. Bahkan tidak sedikit dari anak-anak tersebut yang tidak tidur demi bermain game sampai pagi. Kesehatan juga akan terpengaruhi seperti kurangnya makan, kurang minum, terlalu lama duduk, kurang olahraga, terganggunya kesehatan mata, dan lain sebagainya.

Dampak terakhir yaitu mendorong rasa untuk melakukan tindakan kriminal. Tindakan kriminal bisa terjadi dikarenakan tidak terima dengan kekalahan yang diterima dari game yang



dimainkannya, sehingga memiliki rasa puas dalam bermain game. Mereka akan melakukan apapun untuk mendapatkan rasa puas dari diri mereka untuk memenuhi rasa puas mereka dalam bermain game.

Jika dikaitkan dampak dari game online *Mobile Legends* pada pembelajaran khususnya dalam bidang ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah anak lebih sering bermain game ketika pulang sekolah dibandingkan mengerjakan PR nya di rumah. Anak yang tidak terkontrol orang tua akan sulit membagi waktunya untuk tugas dan untuk hiburan. Sulitnya membagi waktu tidur karena anak sudah terbiasa terbangun sampai larut malam. Dampak-dampak tersebut merupakan dampak yang sudah dirasakan dimasa kita sekarang ini, generasi penerus mulai kehilangan semangat untuk mengejar cita-cita mereka di masa depan. Akhirnya dunia hiburan saja yang mereka tekunin, dan masa depan mereka akhirnya tidak dikejar lagi.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari pembahasan diatas yaitu dampak dari adanya game online *mobile legends* ternyata dominan ke ranah negatif, sedangkan dilihat dari ranah positif dapat digunakan sebagai hiburan semata dan kerja sama yang dapat dikembangkan bersama. Dampak tersebut tentunya sangat berdampak dalam semua materi di sekolah salah satunya yaitu pada pembelajaran IPS. Kurangnya komunikasi sosial secara langsung dengan lingkungan, kurangnya rasa simpati terhadap suatu kejadian kecil maupun besar, kurangnya kepekaan sosial yang didapat secara langsung dibandingkan dengan secara virtual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada seluruh pihak yang berperan aktif dalam penyusunan artikel ini, terima kasih juga kepada dosen pembimbing dan kepada peneliti-peneliti sebelumnya yang memberikan inspirasi serta referensi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyusun artikel ini dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Barseli, M., & Sriwahyuningsih, V. (2023). Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 164-169.
- Daud, R. F., Marini, M., & Monica, D. (2022). Pengaruh Game Online “Mobile Legend” dan Psikologi Anak Terhadap Efektivitas Komunikasi Antar Pribadi dalam Keluarga. *Empiricism Journal*, 3(2), 254-263.
- Halijah, H., Satnawati, S., & Ulfa, A. Y. (2023). Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran. *JURNAL PTI (PENDIDIKAN DAN TEKNOLOGI INFORMASI) FAKULTAS KEGURUAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITA PUTRA INDONESIA" YPTK" PADANG*, 93-99.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172.
- Hrp, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). Buku Ajar Belajar dan Pembelajaran.



- Irwandi, D., Masykur, R., & Suherman, S. (2021). Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 2(3), 292-299.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan media big book untuk menumbuhkan minat membaca di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446-452.
- Putri, R. C. S., & Kokotiasa, W. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1-7.
- Ramadhan, N. S., & Ramadan, Z. H. (2023). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 430-441.
- Ramadhan, R. F., Dalimunthe, R. Z., & Conia, P. D. D. (2023). Hubungan kecanduan game online mobile legends terhadap perilaku trash talking. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 1-11.
- Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.
- Sekolah Menengah Pertama Negeri 268 Jakarta. "Alamat Sekolah". Tersedia di Smpn268jakarta.sch.id
- Sari, W. N. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 1(1), 10-14.
- Soeharno, A., & Pamungkas, A. A. (2023). Opini Siswa terhadap Siswa yang Mengalami Kecanduan Game Online di Kelas XI IPS 1 SMAN 2 Tanggul. *Jurnal Parenting dan Anak*, 1(1), 10-10.
- Swadharma, I. K. N. (2022). Lingkungan Sebagai Media Pembelajaran IPS SMP Negeri 9 Denpasar Bali. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 521-528.