

Received: 07-03-2026 | Accepted: 03-04-2026 | Published: 05-06-2026

**PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS
TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI
GUNONG KLENG****Irmawati¹, Nurul Hadisah², Febry fahreza³, Lindayani⁴, khausar⁵ Nurjannah⁶**^{1,2,3,4}*Universitas Cipta Mandiri. Aceh Barat,**Email Korespondensi: yirma0395@gmail.com***ABSTRACT**

This study aims to determine whether the online game Mobile Legends has an influence on the learning achievement of fourth-grade students at SD Negeri Gunong Kleng. This research employed a quantitative approach with a causal design. The population consisted of 21 students from class IV A and 25 students from class IV B, resulting in a total sample of 46 students selected through cluster random sampling. Data were collected through questionnaires, report-card documentation, and observation sheets, using instruments that had been validated by two validators. The data were analyzed using the Kolmogorov-Smirnov normality test, Levene's homogeneity test, and an independent samples t-test with the aid of SPSS 25. The results show that the data were normally distributed and homogeneous, and that there is a significant influence of playing the Mobile Legends online game on students' learning achievement. The magnitude of this influence was 62.8%, while the remaining 37.2% was attributable to other variables not examined in this study.

Keywords: *Online Game, Mobile Legends, Learning Achievement, Elementary School Students***ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunong Kleng. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis hubungan kausal (sebab-akibat). Populasi penelitian adalah siswa kelas IV A yang berjumlah 21 orang dan kelas IV B yang berjumlah 25 orang, sehingga total sampel berjumlah 46 siswa yang ditentukan melalui teknik cluster random sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, dokumentasi nilai rapor, dan lembar observasi, dengan instrumen yang telah divalidasi oleh dua validator. Data dianalisis menggunakan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov, uji homogenitas Levene, dan uji hipotesis dengan teknik independent samples t-test berbantuan SPSS 25. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan homogen, serta terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa. Besarnya pengaruh permainan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunong Kleng adalah sebesar 62,8%, sedangkan 37,2% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Kata Kunci: *Game Online, Mobile Legends, Prestasi Belajar, Siswa Sekolah Dasar*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan hiburan. Kemudahan akses internet membuat masyarakat, khususnya anak-anak dan remaja, memiliki keleluasaan yang besar dalam mengakses hiburan digital, salah satunya game online. Game online merupakan permainan berbasis jaringan yang memungkinkan interaksi antarpemain secara real-time, baik dalam bentuk kolaborasi maupun kompetisi. Salah satu game online yang paling populer saat ini adalah Mobile Legends: Bang Bang, sebuah permainan bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dirancang untuk perangkat seluler dan menuntut strategi, kerja sama tim, serta ketangkasan individu. Menurut data Asosiasi Game Indonesia (2022), Mobile Legends termasuk dalam lima besar game yang paling banyak dimainkan di Indonesia dengan jutaan pengguna aktif setiap bulan, dan popularitas ini turut merambah ke lingkungan sekolah, termasuk sekolah dasar.

Bermain game online seperti Mobile Legends memiliki potensi dampak positif berupa peningkatan keterampilan berpikir strategis, kerja sama tim, dan koordinasi tangan-mata. Namun demikian, dampak negatif yang sering dikhawatirkan adalah menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya waktu belajar, hingga penurunan prestasi akademik akibat kecanduan bermain. Nawawi dkk. (2021) mengungkapkan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berkorelasi dengan penurunan motivasi belajar dan prestasi akademik. Faktor escapism dan rasa senang saat bermain (playfulness) juga sering menjadi pemicu perilaku adiktif terhadap game (Lubis, 2021), yang pada akhirnya dapat menurunkan konsentrasi belajar dan menimbulkan kebiasaan menunda tugas akademik (Putra, 2022). Mustikasari dkk. (2020) menambahkan bahwa bermain game online secara berlebihan dapat memunculkan pikiran yang sulit dihilangkan untuk mengidentifikasi diri dengan tokoh imajinasi dari game yang dimainkan, sehingga berpotensi mengganggu perilaku sosial anak.

Secara konseptual, prestasi atau hasil belajar dipahami sebagai kemampuan atau kompetensi yang dicapai peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang tercermin dalam perubahan perilaku dan dapat diukur melalui instrumen penilaian yang valid dan reliabel seperti nilai ulangan, tes pencapaian, dan angket minat belajar (Nugraha, 2020; Wulandari, 2021). Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor fisiologis maupun psikologis, seperti intelegensia, minat, bakat, motivasi, dan perhatian siswa terhadap kegiatan pembelajaran. Ketika perhatian dan waktu siswa lebih banyak tercurah pada aktivitas bermain game online, maka faktor-faktor psikologis tersebut berpotensi terganggu, sehingga capaian hasil belajar dapat menurun.

Fenomena tersebut juga ditemukan di SD Negeri Gunong Kleng. Berdasarkan pengamatan awal, sebagian siswa kelas IV sangat sering bermain game online Mobile Legends, bahkan pada saat jam istirahat di sekolah dengan cara menyembunyikan telepon seluler di dalam tas. Siswa yang gemar bermain game ini cenderung menunjukkan semangat belajar yang kurang, seperti tidak mengerjakan

pekerjaan rumah, mengantuk saat belajar, kurang fokus, dan sering terlambat ke sekolah. Selain itu, siswa yang sering bermain Mobile Legends juga menunjukkan perbedaan perilaku dalam bergaul dan berbicara dibandingkan siswa lainnya, seperti lebih memilih bergaul dengan sesama pemain game dan sesekali menggunakan kata-kata yang kurang pantas yang terbawa dari kebiasaan bermain. Kondisi ini memunculkan pertanyaan mengenai sejauh mana pengaruh permainan tersebut terhadap prestasi belajar siswa, sehingga penelitian ini penting dilakukan sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik, orang tua, dan pemangku kebijakan pendidikan dalam mengelola penggunaan teknologi oleh anak-anak.

Penelitian terdahulu mendukung urgensi kajian ini. Allwasy dkk. (2025) menemukan pengaruh signifikan antara penggunaan Mobile Legends dan perilaku sosial siswa, sementara kajian JAF-FISIB Unpak (2024/2025) menunjukkan bahwa selain berdampak pada penurunan konsentrasi belajar, bermain Mobile Legends secara terkontrol juga dapat meningkatkan keterampilan strategi dan kerja sama tim. Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh permainan Game Online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa Kelas IV SD Negeri Gunong Kleng, dengan pendekatan kuantitatif agar besarnya pengaruh tersebut dapat diukur secara objektif dan terukur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kausal (sebab-akibat), yaitu untuk menguji hubungan antara intensitas bermain game online Mobile Legends (variabel X) dan prestasi belajar siswa (variabel Y). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Gunong Kleng, yang terdiri atas kelas IV A berjumlah 21 siswa dan kelas IV B berjumlah 25 siswa, sehingga total populasi/sampel berjumlah 46 siswa. Teknik penentuan sampel menggunakan cluster random sampling.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah intensitas bermain game online Mobile Legends, yang diukur melalui aspek durasi bermain, frekuensi bermain, jenis mode permainan, dan tingkat kecanduan siswa terhadap game tersebut. Variabel dependen adalah prestasi belajar siswa, yang diukur melalui nilai akademik (rata-rata nilai rapor), kehadiran, dan partisipasi siswa di kelas.

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: (1) angket/kuesioner untuk mengukur intensitas bermain Mobile Legends; (2) dokumentasi nilai rapor semester ganjil sebagai indikator prestasi belajar; dan (3) lembar observasi untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Seluruh instrumen penelitian telah divalidasi oleh dua orang validator yang terdiri atas dosen metode penelitian dan guru mata pelajaran, meliputi aspek materi, konstruksi, dan bahasa.

Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif (mean dan standar deviasi) untuk mendeskripsikan karakteristik data. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji homogenitas menggunakan uji Levene, keduanya dengan bantuan program SPSS 25. Setelah data memenuhi asumsi normalitas dan

homogenitas, pengujian hipotesis dilakukan dengan teknik independent samples t-test untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara kedua variabel, dilanjutkan dengan perhitungan koefisien determinasi (R^2) untuk mengetahui besarnya kontribusi pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Validasi Instrumen

Instrumen penelitian yang telah disusun divalidasi oleh dua validator (V1 dan V2). Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rekap Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Instrumen	Skor V1 (%)	Skor V2 (%)	Rata-rata (%)	Kriteria
Observasi Siswa	81,25	87,5	84,37	Valid
Observasi Guru	86,67	90	88,33	Valid
Angket	82,5	87,5	85,00	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Berdasarkan Tabel 1, ketiga instrumen (observasi siswa, observasi guru, dan angket) memperoleh rata-rata skor validasi di atas 80% dan dinyatakan valid, sehingga layak digunakan untuk pengumpulan data penelitian.

Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian terdiri atas data intensitas bermain game online Mobile Legends (hasil angket) dan data prestasi belajar (nilai rata-rata rapor). Ringkasan statistik deskriptif kedua data tersebut disajikan pada Tabel 2.

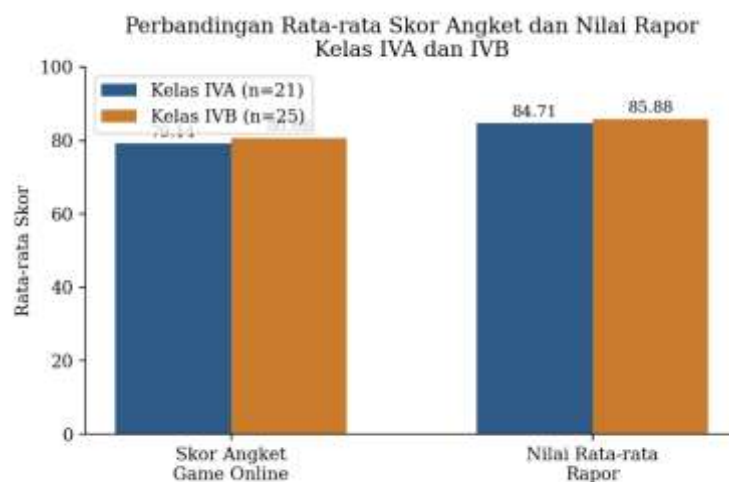
Tabel 2. Statistik Deskriptif Data Angket dan Nilai Rapor

Kelompok	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Angket – Kelas IV A	21	97	55	79,14
Angket – Kelas IV B	25	98	51	80,68
Rapor – Kelas IV A	21	89,33	78,72	84,71

Kelompok	N	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata
Rapor – Kelas IV B	25	91,41	78,81	85,88

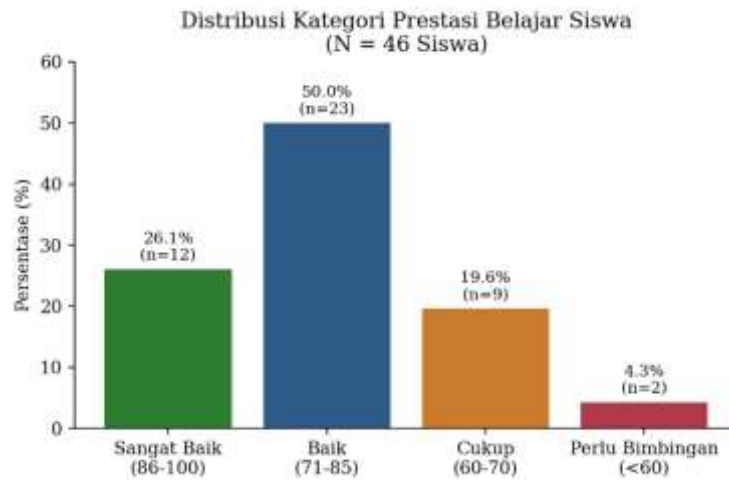
Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata skor angket maupun nilai rapor kelas IV B sedikit lebih tinggi dibandingkan kelas IV A. Untuk memperjelas perbandingan tersebut, data disajikan dalam bentuk diagram batang pada Gambar 1.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Skor Angket dan Nilai Rapor Kelas IV A dan IV B

Selain itu, hasil dokumentasi nilai rapor 46 siswa menunjukkan distribusi kategori prestasi belajar sebagaimana disajikan pada Gambar 2, yaitu 12 siswa (26,1%) berkategori sangat baik, 23 siswa (50,0%) berkategori baik, 9 siswa (19,6%) berkategori cukup, dan 2 siswa (4,3%) memerlukan bimbingan.



Gambar 2. Distribusi Kategori Prestasi Belajar Siswa (N = 46)

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov berbantuan SPSS 25, dengan kriteria data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Kelompok	N	Asymp. Sig. (2-tailed)	Keterangan
Kelas IV A	21	0,149	Normal
Kelas IV B	25	0,200	Normal

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2026

Kedua nilai signifikansi pada Tabel 3 lebih besar dari 0,05, sehingga data pada kelas IV A dan IV B dinyatakan berdistribusi normal dan memenuhi salah satu syarat untuk dilanjutkan pada analisis statistik parametrik.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan menggunakan Levene's Test untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar antara kelas IV A dan IV B bersifat homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Hasil pengujian disajikan pada Tabel 4

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas (Levene's Test)

Dasar Pengujian	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	22,354	1	48	0,137
Based on Median	5,051	1	48	0,029
Based on Trimmed Mean	14,979	1	48	0,112

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2026

Berdasarkan nilai Based on Mean pada Tabel 4, diperoleh signifikansi sebesar 0,137 ($> 0,05$), sehingga varians data hasil belajar siswa kelas IV A dan IV B dinyatakan homogen. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas dan homogenitas, data telah layak dianalisis lebih lanjut menggunakan uji beda (independent samples t-test).

Uji Hipotesis (Independent Samples T-Test)

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa. Hasil uji independent samples t-test disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis (Independent Samples T-Test)

Statistik	Equal Variances Assumed	Equal Variances Not Assumed
T	-1,170	-1,156
Df	44	40,113
Sig. (2-tailed)	0,000	0,000
Mean Difference	-102,429	-102,429

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 5, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh adalah 0,000, jauh lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends (variabel X) terhadap prestasi belajar siswa (variabel Y) kelas IV SD Negeri Gunong Kleng.

Koefisien Determinasi

Koefisien determinasi (R Square) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Hasil perhitungan disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Koefisien Determinasi (Model Summary)

Model	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0,628	0,376	12,400

Sumber: Hasil Pengolahan Data SPSS 25, 2026

Berdasarkan Tabel 6, diperoleh nilai R Square sebesar 0,628. Nilai ini menunjukkan bahwa besarnya pengaruh permainan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunong Kleng adalah sebesar 62,8%, sedangkan sisanya sebesar 37,2% dipengaruhi oleh variabel lain di luar penelitian ini, seperti motivasi belajar, disiplin belajar, kontrol diri, dan dukungan orang tua.

Hasil Oservasi

Selain data angket dan nilai rapor, penelitian ini juga melibatkan observasi terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil observasi disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil Observasi Aktivitas Siswa dan Guru

Aspek yang Diobservasi	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase	Kategori
Aktivitas Siswa	30	40	75,00%	Baik
Aktivitas Guru	65	72	90,27%	Baik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Penelitian, 2026

Hasil observasi pada Tabel 7 menunjukkan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berada pada kategori baik (75,00%) dan aktivitas guru juga berada pada kategori baik (90,27%). Hal ini mengindikasikan bahwa proses belajar mengajar di kelas IV SD Negeri Gunong Kleng berlangsung dengan cukup kondusif selama masa penelitian, meskipun sebagian siswa tetap menunjukkan kebiasaan bermain game online di sela-sela waktu belajar mereka.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa data telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas, sehingga pengujian hipotesis menggunakan independent samples t-test dapat dilakukan secara valid. Hasil pengujian pada Tabel 5 membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas bermain game online Mobile Legends dengan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunong Kleng, dengan kontribusi pengaruh sebesar 62,8% sebagaimana ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi pada Tabel 6. Pengaruh tersebut dapat dijelaskan karena intensitas bermain game online yang tinggi berpotensi mengurangi waktu belajar, waktu mengerjakan tugas, dan waktu istirahat siswa, sehingga konsentrasi siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi berkurang. Sebaliknya, apabila penggunaan game dapat dikendalikan dengan baik, siswa masih dapat membagi waktu antara bermain dan belajar sehingga dampaknya terhadap prestasi belajar dapat diminimalkan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman dan Fitri (2023) yang menemukan bahwa intensitas bermain game online memengaruhi motivasi belajar dan kedisiplinan waktu siswa, serta penelitian Allwasy dkk. (2025) yang menunjukkan pengaruh signifikan antara penggunaan Mobile Legends dengan perilaku sosial siswa. Semakin tinggi intensitas bermain game online, semakin besar kemungkinan terjadinya penurunan fokus belajar, motivasi belajar, dan pencapaian hasil belajar siswa. Data distribusi kategori prestasi belajar pada Gambar 2 turut memperkuat temuan ini, di mana masih terdapat sebagian siswa (23,9%) yang berada pada kategori cukup hingga perlu bimbingan, yang mengindikasikan adanya pengaruh faktor eksternal seperti kebiasaan bermain game terhadap capaian belajar mereka.

Oleh karena itu, pengawasan dari orang tua dan guru sangat diperlukan agar siswa mampu mengatur waktu bermain dan belajar secara seimbang, sehingga penggunaan game online tidak mengganggu proses belajar dan prestasi akademik siswa. Guru dan orang tua juga perlu bekerja sama dalam menanamkan kedisiplinan waktu dan menumbuhkan motivasi belajar siswa agar dampak negatif dari penggunaan game online dapat diminimalkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen, serta terdapat pengaruh yang signifikan antara permainan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunong Kleng, dengan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000 ($< 0,05$). Besarnya pengaruh permainan game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar siswa adalah sebesar 62,8%, sedangkan 37,2% sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti motivasi belajar, disiplin belajar, kontrol diri, dan dukungan orang tua. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara guru, orang tua, dan siswa dalam mengendalikan penggunaan game online agar tidak mengganggu proses belajar dan pencapaian prestasi akademik siswa. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan sampel yang lebih besar serta menambahkan variabel lain,

seperti motivasi belajar dan kontrol diri, agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

Daftar Pustaka

- Allwasy, A.M., dkk. (2025). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Perilaku Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Universitas Pasundan.
- Andika. (2022). Pengaruh permainan Mobile Legends terhadap kerja sama tim dan kepercayaan diri remaja. *Jurnal Psikologi Remaja Digital*, 5(2), 45–56.
- Asosiasi Game Indonesia. (2022). Laporan Tahunan Industri Game Indonesia 2022. Jakarta: AGI Press.
- Baharuddin & Wahyuni, E.N. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djamarah, S.B. (2020). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat & Lestari. (2022). Penyusunan dan kelayakan instrumen pengumpulan data penelitian pendidikan. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 89–101.
- Lubis, R. (2021). Faktor-faktor penyebab kecanduan game online pada remaja. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 215–224.
- Mustikasari, R.B., Sari, L., & Rahman, A. (2020). Dampak permainan game online terhadap kesehatan mental remaja. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 6(1), 12–20.
- Nawawi, A., Putri, S., & Rahmawati, D. (2021). Intensitas bermain Mobile Legends dan korelasinya dengan prestasi akademik mahasiswa. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Digital*, 7(1), 101–109.
- Novrialdy, E. (2020). Dampak game Mobile Legends terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33–42.
- Nugraha, dkk. (2020). Penilaian hasil belajar dalam pembelajaran berbasis kurikulum baru. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 3(2), 56–69.
- Putra. (2022). Ketergantungan permainan daring dan dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 145–153.
- Rahman, A., & Fitri, D. (2023). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 120–129.
- Ramadana, F. (2023). Dampak durasi bermain Mobile Legends terhadap kesehatan dan waktu belajar siswa. *Jurnal Kesehatan Remaja*, 4(1), 55–64.

Sugiyanto. (2021). Karakteristik dan dinamika permainan daring Mobile Legends. Jurnal Studi Sosial & Pendidikan, 6(2), 78–90.

Wulandari, S. (2021). Pengaruh hasil belajar terhadap kemandirian belajar siswa. Jurnal Pendidikan Modern, 8(4), 188–197.