



PROSIDING

Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro

“Tranformasi Pendidikan: Pilar Membangun Masyarakat Madani di Era 5.0”

PENGARUH MOBILE LEGENDS TERHADAP PRESTASI BELAJAR PPKN SISWA KELAS IX SMP GUSDUR

Bayu Setiyawan¹, Dr. Ernia Duwi Saputri, S.Pd., M.H.², Drs. Heru Ismaya, M.H.³

IKIP PGRI Bojonegoro. Email: bayuarega123@gmail.com

Abstract

The intensity of play online games, particularly Mobile Legends, has become a concerning phenomenon among students due to its potential to disrupt academic performance, including in Pancasila and Civic Education (PPKn), which requires high concentration. The studying aims to analyze the effect of the intensity of playing Mobile Legends on the PPKn learn achievement of IX grade students of SMP Gusdur Soko..The research employs a quantitative approach with a correlation descriptive design. The research sample consisten in 14 Class IX students selected through purposive sampling based on the criterion of a minimum gaming intensity of 2 hours per day. Data was collected use a gaming intensity questionnaire and documentation of PPKn Midterm Exam (UTS) scores. The research instruments have been teste for validity and reliability. Data analysis was conducted use a simple linear regression test. The results show that the intensity of playing Mobile Legends had a negative and significant effect on PPKn learned achievement (sig. = 0.000 < 0.05), with a regression coefficient of -1.025. This finding proves that the high intensity of play Mobile Legends, the lower the students' learn achievement in PPKn.

Keywords: Mobile Legends, Learning Achievement, Pancasila and Civic Education (PPKn), Online Games

Abstrak

Intensitas bermain game online, khususnya Mobile Legends, telah menjadi fenomena yang mengkhawatirkan di kalangan pelajar karena berpotensi mengganggu prestasi akademik, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Penelitian ini bertujuan guna menganalisis pengaruh intensitas bermain Mobile Legends terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas IX SMP Gusdur Soko. Pendekatan penelitian yang dipakai adalah kuantitatif dengan desain penelitian deskriptif korelasional. Sampel penelitian terdiri dari 14 siswa kelas IX yang diambil melalui teknik purposive sampling berdasarkan kriteria intensitas bermain minimal 2 jam per hari. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner intensitas bermain game dan dokumentasi nilai Ujian Tengah Semester (UTS) PPKn. Instrumen penelitian telah diuji validitas serta reliabilitas. Analisis data dilakukan memakai uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa intensitas bermain Mobile Legends berpengaruh negatif dan signifikan terhadap prestasi belajar PPKn (sig. = 0.000 < 0.05), dengan koefisien regresi senilai -1.025. Temuan ini membuktikan bahwa semakin tinggi intensitas bermain Mobile Legends, semakin rendah prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn.

Kata Kunci: Mobile Legends, Prestasi Belajar, PPKn, Game Online

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya sadar serta terencana guna membangun siswa dengan bimbingan, pengajaran, serta pelatihan untuk menghadapi kehidupan yang lebih baik di masa depan (Rika et al., n.d.). Pendidikan yang ideal, menurut Fidiyawati dan Ismaya (2020), tidak hanya mengembangkan potensi peserta didik, tetapi juga membangkitkan semangat dan motivasi untuk berkontribusi dalam pembangunan bangsa secara menyeluruh.

Namun, di tengah pesatnya kemajuan teknologi informasi di era digital, idealisme Masyarakat saat ini menghadapi tantangan nyata. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi gaya hidup masyarakat, tetapi juga berdampak signifikan terhadap pola belajar dan kebiasaan generasi muda, khususnya dalam hal penggunaan teknologi untuk hiburan. Salah satu fenomena yang mencolok adalah meningkatnya popularitas game online seperti *Mobile Legends*. Game ini menawarkan tantangan, kerja sama tim, serta interaksi sosial yang menarik, sehingga sangat digemari oleh kalangan pelajar.

Meskipun game online memiliki beberapa manfaat, penggunaan yang berlebihan sering kali dikaitkan dengan dampak negatif terhadap proses belajar. Salah satu mata pelajaran yang berpotensi terdampak adalah PPKn. Sebagai mata pelajaran yang memiliki peran krusial dalam membentuk karakter, kesadaran berbangsa, serta pengamalan nilai-nilai Pancasila, PPKn membutuhkan konsentrasi dan pemahaman yang mendalam. Ketergantungan terhadap game online dapat mengganggu fokus belajar siswa dan mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk memahami materi pelajaran tersebut.

Konteks penelitian ini berfokus pada siswa Kelas IX SMP Gusdur Soko, di mana banyak siswa menghabiskan waktu bermain *Mobile Legends* hingga mengabaikan waktu belajar. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, jumlah pengguna aktif *Mobile Legends* di Indonesia hingga 221 juta orang, dengan sebagian besar adalah remaja. Kondisi ini memunculkan kekhawatiran akan dampaknya terhadap prestasi akademik, khususnya pada mata pelajaran PPKn yang membutuhkan penalaran dan penghayatan nilai-nilai kebangsaan.

Kajian pustaka mengungkap bahwa game online memiliki dua sisi dampak. Di satu sisi, *Mobile Legends* dapat melatih kemampuan berpikir strategis, kerja sama tim, dan pengambilan keputusan (Alfatimah, 2022). Di sisi lain, kecanduan game online dapat mengurangi waktu belajar, mengganggu konsentrasi, dan menurunkan prestasi akademik (Nurdin dkk., 2022). Penelitian sebelumnya oleh Nada (2019) juga menunjukkan bahwa game online memengaruhi sikap belajar siswa, sementara penelitian oleh Aqwa (2021) menemukan hubungan negatif antara intensitas bermain game dengan minat belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah guna menganalisis sejauh mana intensitas bermain *Mobile Legends* memengaruhi prestasi belajar mata pelajaran PPKn terhadap siswa kelas IX SMP Gusdur Soko Tahun Pelajaran 2024/2025. Dengan memakai pendekatan kuantitatif, penelitian ini diharapkan mampu menyajikan data empiris terkait dampak game online terhadap capaian akademik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan rekomendasi bagi guru, orang tua, dan pihak sekolah dalam mengarahkan penggunaan game

online secara bijak. Temuan dari studi ini juga dapat dijadikan rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang membahas keterkaitan antara teknologi dan dunia pendidikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan deskriptif-analitik untuk menguji pengaruh game online Mobile Legends terhadap prestasi belajar PPKn siswa. Desain penelitian dipilih untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel independen (intensitas bermain Mobile Legends) dan variabel dependen (prestasi belajar PPKn). Populasi penelitian mencakup seluruh siswa Kelas IX SMP Gusdur Soko yang totalnya 20 siswa, jumlah sampel sebanyak 14 siswa yang aktif bermain Mobile Legends. Teknik pengambilan sampel dilaksanakan dengan purposive sampling, mengambil kriteria siswa yang bermain game lebih dari 1 jam per hari dan memiliki catatan nilai PPKn.

Sumber data primer diperoleh melalui kuesioner yang berisis 10 pertanyaan sebagai variabel X (Mobile Legends) dan variabel Y (prestasi belajar PPKn) di peroleh dari guru PPKn berupa nilai ujian tengah semester. Kuesioner menggunakan skala Likert untuk mengukur frekuensi bermain game dan dampaknya terhadap pembelajaran. Selain itu, data sekunder diperoleh dari dokumentasi nilai ujian tengah semester siswa.

Analisis data variabel X (game online mobile legends) dilakukan melalui beberapa tahap. Pertama, uji validitas memakai Korelasi Product Moment Pearson serta reliabilitas instrumen memakai Alpha Cronbach sedangkan prestasi belajar PPKn tidak di uji validitas maupun reliabilitas karena data diperoleh langsung dari nilai tengah semester siswa. Selanjutnya, uji normalitas data memakai Shapiro-Wilk guna memastikan distribusi data memenuhi syarat analisis parametrik. Analisis utama menggunakan regresi linier sederhana dengan bantuan SPSS guna menguji hipotesis. Kriteria pengambilan keputusan didasarkan pada nilai signifikansi ($\alpha = 0.05$), di mana H_0 ditolak apabila nilai $p < 0.05$. Hasil analisis menyatakan bahwa, dengan koefisien regresi sebesar -1.025, mengindikasikan bahwa setiap peningkatan intensitas bermain game menurunkan prestasi belajar sebesar 1.025 satuan.

Melalui metode ini, penelitian ini dapat secara jelas menunjukkan pengaruh permainan Mobile Legends terhadap prestasi belajar PPKn siswa, serta memberikan saran yang berdasarkan data untuk membantu sekolah mengatasi masalah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap temuan penting terkait pengaruh game online *Mobile Legends* terhadap prestasi belajar PPKn siswa kelas IX SMP Gusdur Soko. Berdasarkan analisis terhadap 14 responden, yang terdiri atas 9 siswa laki-laki serta 5 siswa perempuan, ditemukan adanya pola keterkaitan yang signifikan antara intensitas bermain game dan pencapaian akademik siswa. Hasil awal menyatakan bahwa ketika siswa kerap bermain game, maka semakin kecil pula prestasi belajar yang diperoleh.

Sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, instrumen penelitian diuji validitas serta reliabilitas terhadap instrumen penelitian berupa kuesioner. Semua item pertanyaan terbukti

valid, dengan nilai *r-hitung* melebihi batas minimal yang disyaratkan. Selain itu, uji reliabilitas memakai Alpha Cronbach memperoleh hasil senilai 0,978 untuk variabel intensitas bermain game (X) dan untuk prestasi belajar (Y), tidak dilakukan uji reliabilitas karena nilai prestasi belajar yang digunakan merupakan hasil evaluasi resmi dari guru.

Data deskriptif menunjukkan fakta yang cukup mengkhawatirkan. Sebanyak 42,85% siswa berada dalam kategori intensitas bermain game “sangat tinggi”, sementara hanya 7,14 % siswa yang mempunyai prestasi belajar dengan kategori “sangat tinggi”. Bahkan, hampir sejumlah 50% responden berada pada kategori prestasi belajar “rendah-cukup”. Hal ini mengindikasikan adanya kecenderungan negatif antara frekuensi bermain game dengan capaian akademik siswa, khususnya dalam pelajaran PPKn. Analisis statistik melalui regresi linear sederhana memperkuat temuan tersebut. Persamaan regresi yang dihasilkan adalah $Y = 50.123 - 1.025X$, yang berarti setiap peningkatan satu satuan dalam intensitas bermain game akan melemahkan prestasi belajar senilai 1.025 satuan. Hasil uji signifikansi menghasilkan nilai *p* senilai 0.000 ($p < 0.05$), artinya pengaruh intensitas bermain game terhadap prestasi belajar dinyatakan signifikan secara statistik dan tidak terjadi secara kebetulan.

Hasil ini sejalan dengan teori *Cognitive Load* dari Sweller (2020), yang menyatakan bahwa game online seperti mobile legends dapat meningkatkan beban kognitif ekstrinsik (usaha mental yang tidak relevan dengan pembelajaran) karena kecanduan game mengalihkan sumber daya kognitif dari tugas akademik. Sehingga kemampuan mereka dalam memahami dan mengolah informasi pelajaran menjadi menurun. Hal ini sangat berpengaruh terhadap mata pelajaran seperti PPKn yang menuntut pemahaman konseptual dan penginternalisasian nilai.

Temuan penelitian ini diperkuat dengan beberapa penelitian sebelumnya. Alfatimah (2022) menemukan bahwa game online berdampak negatif terhadap prestasi akademik. Penelitian Rudiansyah dkk. membuktikan pengaruh game terhadap motivasi belajar, sedangkan Ika Qothrun Nada (2019) meneliti pengaruhnya terhadap sikap belajar. Irwandi dkk. (2021) menunjukkan adanya korelasi kecanduan game dan penurunan prestasi mahasiswa, sementara Janttaka (2020) dan Daud dkk. (2022) meneliti dampak psikologis dan komunikasi dalam keluarga akibat game online.

Selain itu, kecenderungan bermain game berdasarkan jenis kelamin berbeda. Siswa laki-laki cenderung bermain game dengan intensitas yang lebih besar daripada siswa perempuan. Hal tersebut mungkin disebabkan oleh daya tarik kompetitif dari game *Mobile Legends* yang lebih sesuai dengan karakteristik psikologis laki-laki, sebagaimana dijelaskan dalam studi Anderson & Dill (2000). Faktor gender ini penting diperhatikan dalam menyusun strategi edukatif yang lebih efektif.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyatakan bahwa tingginya intensitas bermain *Mobile Legends* berdampak negatif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn. Oleh karena itu, kolaborasi antara sekolah serta orang tua sangat dibutuhkan guna membatasi waktu penggunaan gadget dan game. Temuan ini juga membuka peluang untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih relevan dengan minat siswa, seperti

gamifikasi dalam pembelajaran, guna mengalihkan minat bermain game ke aktivitas akademik yang lebih produktif. Meskipun penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah dan cakupan responden, hasilnya memberikan dasar empiris bagi kebijakan pendidikan yang lebih adaptif terhadap tantangan era digital.

Tabel 1 Uji Normalitas (*shapiro wilk*)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
X	.186	14	.200	.970	14	.871
Y_Nilai UTS	.199	14	.137	.897	14	.102

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 Uji Hipotesis

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	50.123	6.500		7.711	.000
	Game Online Mobile Legends (X)	-1.025	.250	-.645	-4.100	.000

a. Dependent Variable: Prestasi Belajar PPKn Y (Nilai UTS)

SIMPULAN

Penelitian ini mengungkap bahwa intensitas bermain game online *Mobile Legends* berpengaruh signifikan terhadap penurunan prestasi belajar PPKn siswa kelas IX SMP Gusdur Soko. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan hubungan negatif antara kedua variabel, dengan koefisien regresi sebesar -1.025, artinya semakin besar frekuensi bermain game, semakin kecil nilai akademik siswa. Hasil Penelitian ini diperkuat oleh uji hipotesis yang menghasilkan signifikansi 0.000 (< 0.05), yang artinya H_0 ditolak sedangkan H_1 diterima. Implikasinya, siswa yang tidak dapat mengatur waktu bermain game cenderung mengalami gangguan konsentrasi dan berkurangnya waktu belajar, sedangkan siswa dengan manajemen waktu yang baik mampu mempertahankan prestasi. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dan pembatasan penggunaan game online.

DAFTAR RUJUKAN

- Alfatimah, A. (2022). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Konsentrasi Belajar Di Sman 1 Seputih Agung Kecamatan Seputih Agung Kabupaten Lampung Tengah*. 43–45.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4),

772-790.

- Aqwa, M. F. (2021). Pengaruh Bermain Game Online Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar PAI Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Ngadiluwih. *Skripsi (Institut Agama Islam Negeri (Iain) Kediri)*, 1–80.
- 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. <https://doi.org/10.36312/ej.v3i2.1005>
- Fidiyawati, P., & Ismaya, H. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PPKn MATERI POKOK KEBERAGAMAN SARA DALAM BINGKAI BHINNEKA TUNGGAL IKA DI SEKOLAH MTS HIDAYATUL ATHFAL KALIREJO FPIPS, IKIP PGRI BOJONEGORO. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*, 1(1), 1–12. <http://ejurnal.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/JPE>
- 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. <https://doi.org/10.46306/lb.v2i3.87>
- Nada, I. Q. (2019). Pengaruh Game online mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas Xi Mipa 2 Sman 1 Taman Sidoarjo. *Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya*, 1–106.
- Nugrananda Janttaka. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132–141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Rika, N., Kholidah, J., & Saputri, E. D. (n.d.). (2019). Pandangan mahasiswa program studi pendidikan pancasila dan kewarganegaraan terhadap profesi pendidik. *Ed-Humanistics: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (1).
- Sweller, J. (2020). *Cognitive Load Theory and Educational Technology*. Educational Technology Research and Development, 68(1), 1-16.

