

ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS BANG BANG TERHADAP KONSENTRASI BELAJAR SISWA KELAS V DI SD IT NURUL YAQIEN

Syarif Akhmad¹, Radif Khotamir Rusli², Irma Inesia Sri Utami³
Universitas Djuanda
syarifakhmad822@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak permainan dari Mobile Legends Bang Bang terhadap sikap belajar siswa kelas V SD IT Nurul Yaqien. Metode analisis yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan tiga langkah, yaitu reduksi data, analisis data, dan penalaran data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aksesibilitas terhadap teknologi, pengaruh teman sebaya, stres, dan metode pengajaran yang kurang ketat merupakan faktor kunci yang mendorong siswa lebih banyak bermain Mobile Legends dibandingkan dengan pembelajaran di kelas tradisional. Dampak yang teridentifikasi meliputi penurunan konsentrasi belajar, gangguan tidur, serta emosi, dan stres yang tidak stabil. Studi menunjukkan bahwa untuk mengatasi masalah ini, guru dan siswa harus meningkatkan rentang perhatian mereka dan mengembangkan metode pengajaran yang lebih kreatif. Meskipun Mobile Legends adalah permainan dengan beberapa manfaat, dampak negatifnya terhadap sikap belajar siswa memerlukan pertimbangan lebih lanjut dari pihak administrasi sekolah dan siswa. Ada juga aspek positif seperti peningkatan kerja sama tim dan akuntabilitas individu.

Kata Kunci: Game Online, Mobile Legends, Konsentrassi Belajar

PENDAHULUAN

Munculnya bangkit teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pendidikan secara signifikan di era digital. Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah pendidikan secara signifikan di era digital. Akses internet yang semakin akses internet fleksibel dan meningkatnya penggunaan perangkat seluler telah mengubah cara siswa belajar dan terlibat dengan materi pelajaran. dan meningkatnya penggunaan perangkat seluler telah mengubah cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Dengan keadaan keadaan saat initeknologi saat dari, pendidikan harus terus berubah untuk memanfaatkan potensi positif teknologi dalam proses belajar mengajar. Teknologi, pendidikan, harus terus berubah agar dapat memanfaatkan potensi positif teknologi, proses belajar mengajar. Namun, Kapan ketika teknologi yang seharusnya menjadi alat bantu pembelajaran, bantu pembelajaran malah menjadi penghambat konsentrasi siswa di kelas, menjadi terjadilah krisis (Dewi, 2023). Sikap belajar merupakan adalah krusial dalam mencapai hasil belajar yang optimal. komponen penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa mampu mempertahankan fokus pada materi pembelajaran. Materi pembelajaran akhirnya mencapai standar akademik akhirnya mencapai lebih standar akademis yang lebih tinggi. Oleh karena itu Alasannya, hal ini penting bagi pendidikan untuk memahami dampak penggunaan teknologi, seperti bermain game daring, terhadap konsentrasi siswa selama pembelajaran. dampak penggunaan teknologi, seperti bermain game daring terhadap konsentrasi siswa selama pembelajaran.

Ketika teknologi yang seharusnya menjadi alat bantu belajar justru menghambat konsentrasi siswa di kelas, maka akan terjadi krisis (Dewi, 2023). Sikap belajar merupakan komponen penting dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa yang mampu mempertahankan fokus pada materi pembelajaran pada akhirnya akan mencapai standar akademik yang lebih tinggi. Oleh karena itu, penting bagi dunia pendidikan untuk memahami dampak penggunaan teknologi, seperti bermain

game online, terhadap konsentrasi siswa selama pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidikan untuk memahami dampak penggunaan technology, seperti bermain game daring, terhadap konsentrasi siswa selama pembelajaran.

Mengingat hal ini, sikap belajar menjadi lebih umum dan intens di antara siswa di kelas V SD IT Nurul Yaqien. Fenomena ini terjadi dengan menurunnya jumlah waktu yang dihabiskan orang untuk bermain gim dare, khususnya Mobile Legends Bang Bang. Game ini berpotensi mengubah persepsi siswa tentang perjuangan akademis mereka meskipun menawarkan tantangan yang menarik dan tantangan strategis (Haji, Nasab, & Tabar, 2023). Ada bukti yang menunjukkan bahwa permainan yang intens dalam gim ini dapat mengurangi kemampuan siswa untuk menjaga ketenangan selama kegiatan belajar. Hal ini relevan karena kesadaran merupakan komponen penting dari proses pembelajaran yang efektif dan prestasi akademik yang optimal. Penurunan konsentrasi dapat menciptakan hambatan dalam pencapaian pendidikan yang diharapkan. Hal ini dapat berdampak negatif dalam jangka panjang pada kinerja akademik. Berdasarkan pada permasalahan yang ternyata berkaitan dengan game Mobile Legends Bang Bang, permasalahan tersebut tidak hanya terjadi di SDIT Nurul Yaqien saja, banyak sekali sekolah di seluruh Indonesia yang mengalami permasalahan dengan berbagai macam kendala dan masalah yang timbul akibat penggunaan game Mobile Legends Bang Bang oleh siswanya. Mobile Legends Bang Bang. Dengan demikian, hal itu menyebabkan terganggunya proses belajar dan mengajar. Berdasarkan informasi tersebut sebelumnya, atas, beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang dampak permainan seluler Mobile Legends Bang Bang terhadap tantangan belajar siswa.

Meskipun banyak penelitian yang fokus pada dampak permainan video terhadap anak-anak dan remaja, terdapat beberapa penelitian dalam literatur yang khusus membahas dampak Mobile Legends: Bang Bang terhadap sikap belajar siswa di Sekolah Menengah Atas Dasar. penelitian biasanya fokus pada pendahuluan pada

area tertentu seperti area mekanisme permainan, seperti mekanisme permainan, permainan agresif, atau tantangan sosial secara umum. permainan agresif, atau membaca sosial secara umum. Intensitas hubungan bermain Mobile Legends dengan tingkat konsentrasi siswa kelas V masih cukup rendah. Penting untuk mempertimbangkan tingginya prevalensi permainan ini dan potensinya untuk berdampak negatif pada kinerja akademis siswa. Penting untuk mempertimbangkan tingginya prevalensi permainan dan potensinya untuk memberi dampak negatif pada kinerja akademis siswa. Oleh Karena Itu, Tujuan Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis fenomena tersebut di atas dan memberikan pemahaman yang lebih akurat tentang hubungan antara pemain Mobile Legends dengan siswa guru di SD IT Nurul Yaqien.

METODE PENELITIAN

Pada metodologi penelitian, penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui dampak game online Mobile Legends Bang Bang terhadap sikap belajar siswa kelas V SD IT Nurul Yaqien. Menurut Bogdan dan Tyler, penelitian deskriptif adalah suatu proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa teks tertulis atau lisan dari partisipan beserta keluaran yang mungkin (Arikunto, 2006: 146). Tujuan sasaran penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena seperti subjektivitas, motivasi, perilaku, dan tindakan subjek penelitian secara holistik. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk memahami fenomena seperti subjektivitas, motivasi, perilaku, dan tindakan subjek penelitian secara holistik. Pendekatan menggunakan ini lisan deskripsi deskripsi dalam konteks analitis dan memanfaatkan beberapa teknik analisis (Moloeng, 2004: 6).

Dalam konteks penelitian kualitatif pengumpulan data ini dilakukan dengan cara deskripsi verbatim yaitu menggambarkan seluruh aspek yang relevan dengan objek penelitian yaitu tentang dampak permainan online mobile legends terhadap sikap siswa terhadap pembelajaran di kelas V SD IT Nurul Yaqien. Informasi disajikan

disajikan dalam bentuk kata-kata dan kalimat untuk menjelaskan dan menguraikan secara jelas fenomena yang diteliti. Dalam bentuk kata-kata dan kalimat untuk menjelaskan dan menguraikan secara jelas fenomena yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Faktor Faktor- yang mempengaruhi siswa untuk bermain Mobile Legends Bang Bang lebih memilih bermain Mobile Legends Bang Bang dari pada berkonsentrasi belajar.**

a. **Kemudahan Akses Informasi**

Kemudahan dalam Mengakses Jika dibandingkan dengan sedang belajar fokus faktor utama yang menghambat kemampuan siswa V untuk bermain Mobile Legends Bang Bang adalah kemudahan akses teknologi. Siswa dapat bermain game kapan pun dan di mana pun mereka ingin dengan ponsel pintar dan akses internet yang mudah. Hal ini secara signifikan mengurangi kecenderungan bermain game daripada belajar. sedang belajar.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh instruktur tingkat V SD IT Nurul Yaqien, SDR menyatakan bahwa:

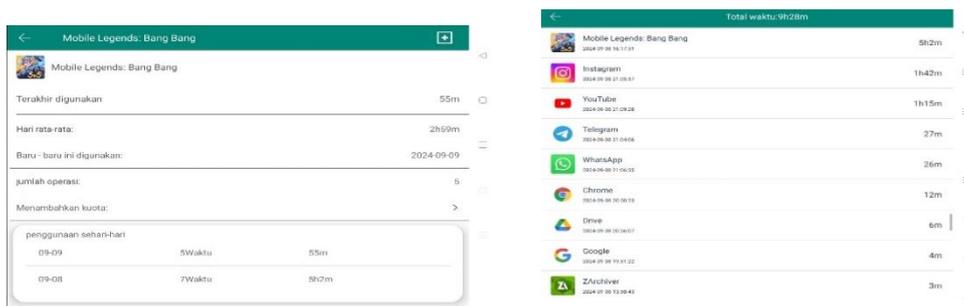
"Siswa bisa main kapan aja dan di mana aja begitu dengan akses teknologi salah satunya yah, dengan smartphome dan internetyangselaluada

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan Siswa kelas V SD IT Nurul Yaqien, MNA yang menyatakan sebagai berikut: "Saya bisa bermain Mobile Legends Bang Bang setiap hari karena selalu ada komputer dan internet.

Berdasarkan pada hal ini, dapat disimpulkan bahwa kemudahan akses terhadap teknologi seperti smartphome dan internet memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap

siswa. siswa tingkat V dalam memilih bermain Mobile Legends Bang Bang dibandingkan dengan fokus pembelajaran. Akses yang mudah dan berkelanjutan mengakses seperti ini membuat siswa cenderung tidak mengorbankan waktu belajarnya demi bermain.

gadget siswa kelas V yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Riwayat Penggunaan Gadget

Berdasarkan informasi ini, ada kemungkinan Informasi ini, mungkin saja dengan membayar game seperti Mobile Legends Bang Bang dapat meningkatkan motivasi seseorang untuk bermain. Permainan servis ini tidak hanya sebagai sumber hiburan, tetapi juga sebagai platform media social yang populer di kalangan pelajar. Keterlibatan dalam permainan sering kali dipicu oleh keinginan untuk terhubung dan berinteraksi dengan teman-teman sebayanya, hal ini menunjukkan bahwa faktor sosial Faktor mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap motivasi siswa dalam bermain game. memiliki dampak yang signifikan terhadap motivasi siswa untuk bermain game online.

1. Faktor Faktor- yang mempengaruhi siswa untuk bermain Mobile Legends Bang Bang lebih memilih bermain Mobile Legends Bang Bang dari pada berkonsentrasi belajar.
 - a. Kemudahan Akses Informasi

Salah satu faktor kunci faktor yang mendorong siswa untuk lebih sering bermain game adalah kemudahan akses ke teknologi, khususnya telepon pintar dan internet. Menurut Davis (1989), aksesibilitas merupakan salah satu faktor utama yang mempengaruhi bagaimana teknologi diadopsi dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks ini, siswa dapat dengan mudah mengakses game Mobile Legends Bang Bang melalui akses internet terbatas dan ketersediaan telepon pintar. Siswa dapat dengan mudah mengakses permainan Mobile Legends Bang Bang melalui akses internet terbatas dan ketersediaan telepon pintar. penelitian yang dilakukan oleh Prensky (2001), yang mengatakan bahwa kemajuan teknologi telah mengubah cara anak-anak berinteraksi dengan dunia luar, dengan video game menjadi media yang paling populer. kemampuan untuk menciptakan situasi di mana permainan dapat diakses kapan saja untuk meningkatkan daya saing bermain permainan di kalangan siswa.

Penelitian Hasanah (2018) juga mengungkapkan bahwa kemudahan akses teknologi pada siswa sekolah dasar berpengaruh negatif terhadap frekuensi penggunaan gadget untuk bermain game jika dibandingkan dengan kegiatan akademik .mengungkapkan bahwa , dibandingkan dengan kegiatan akademis , kemudahan akses teknologi di kalangan siswa di sekolah dasar berdampak negatif terhadap frekuensi penggunaan gadget untuk bermain game . Dengan cara ini , aksesibilitas terhadap teknologi menjadi faktor krusial yang menyebabkan siswayang menyebabkan siswa bermain game lebih lama daripada saat mereka belajar.

b. Teman Pengaruhi Sebaya

Teman sebaya melawan peran besar untuk membentuk kebiasaan siswa dalam bermain game. Menurut Erikson (1968), tahapan perkembangan identitas anak usia sekolah ditandai oleh interaksi (1968), terutama dengan teman sebayanya. Tahapan Perkembangan Identitas Anak usia sekolah ditandai oleh interaksi sosial, terutama dengan teman sebayanya. Dalam konteks ini konteks, Mobile Legends Bang Bang berfungsi sebagai alat media untuk mempererat ikatan sosial antar pelajar dan lebih dari sekadar permainan hiburan.

Santrock (2011) berpendapat bahwa Orang tua memiliki pengaruh yang signifikan pengaruh tentang perkembangan anak-anak mereka, termasuk kemampuan mereka untuk memilih kegiatan rekreasi. Selain itu, penelitian sebelumnya risetoleh Sukmawati (2020) menunjukkan bahwa game daring seperti Mobile Legends sering digunakan sebagai sarana interaksi sosial di kalangan pelajar. fenomena menunjukkan bahwa ini Siswa lebih cenderung berinteraksi dengan rekan satu timnya saat bermain game, bahkan jika melakukannyasatu jadi lebih pendek bermain game, meskipun hal itu mempersingkat waktu belajar mereka. Waktu belajar mereka. Berinteraksi dengan sesama siswa menumbuhkan rasa persahabatan yang tidak dapat ditiru dalam kegiatan akademis, sehingga membuat siswa tidak bias bersemangat untuk bermain game. Direplikasi dalam kegiatan akademis, sehingga membuat siswa lebih bersemangat bermain game.

c. Pelarian dari Stres

Faktor kedua yang mendorong siswa bermain game adalah penggunaan stres sebagai semacam penguatan. Game seperti Mobile Legenda memberikan gangguan yang mungkin yang dapat

mengurangi kebosanan dan tekanan siswa akibat mengurangi kebosanan dan tekanan siswa akibat kegiatan belajar yang berulang-ulang. Menurut teori koping yang dikemukakan oleh Lazarus dan Folkman (1984), bermain game dapat bertindak sebagai mekanisme koping emosional di mana siswa menggunakan game untuk menghadapi atau meredakan perasaan stres. Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Kováčová et al. (2020), yang menemukan bahwa game sering digunakan oleh siswa sebagai bentuk pelarian dari tekanan akademik, memberikan mereka jeda mental dari tuntutan sekolah.

Lebih lanjut, penelitian oleh Pratama (2019) juga menyatakan bahwa bermain game dapat memberikan sensasi kepuasan yang instan, yang sulit diperoleh dari kegiatan belajar yang membutuhkan usaha dan konsentrasi lebih. Dalam konteks ini, game seperti Mobile Legends menawarkan hiburan cepat yang memberikan relaksasi sementara dari beban stres akademik.

2. Dampak Positif dan Negatif Bermain Game Online Mobile Legends Siswa Kelas V di SDIT Nurul Yaqien

a. Dampak Positif

1) Keterampilan Sosial

Mainkan Mobile Legenda Bang Bang memiliki dampak positif pada peningkatan kerja sama tim dan komunikasi terhadap peningkatan kerjasama dan komunikasi antar siswa Kelas V SDIT Nurul Yaqien. Di antara siswa kelas V SDIT Nurul Yaqien. Hal ini mirip dengan teori pembelajaran sosial teori pembelajaran sosial di kemukakan oleh Bandura (1977), yang menyatakan bahwa orang belajar melalui interaksi sosial dan observasi. Permainan dengan daring elemen berbasis waktu, seperti Mobile Legends, mendorong pemain untuk berkomunikasi dan bekerja sama dengan sesama pemain, meningkatkan tingkat kerja sama

merekapemain lainnya dan sehingga meningkatkan tingkat kerja sama dan interaksi sosial mereka .

Menurut Anderson dkk .et (tahun 2010). (2010), permainan berani berdasarkan waktu dapat meningkatkan keterampilan koordinasi dan komunikasi. Hal ini juga juga konsisten dengan penelitian oleh Granic et al. (2014), yang menunjukkan bahwa game online memiliki potensi untuk meningkatkanpermainan keterampilan kerja sama tim. Dalam konteks sekolah dasar, kemampuan berkolaborasi dengan baik merupakan kualitas penting untuk pertumbuhan akademis dan sosial mereka, yang dapat membantu mereka baik di dalam maupun di luar kelas.

2) Kepuasan Pribadi

Pertumbuhan pribadi siswa yang dialami siswa setelah berhasil mencapai tingkat atau dataran tinggi tertentu juga menjadi salah satu hal terpenting. Pengalaman setelah berhasil mencapai level atau plateau tertentu juga menjadi salah satu hal yang paling penting. fenomena tersebut dijelaskanini di dalam Teori Penentuan Nasib Sendiri (SDT) Keputusan Deci dan Ryan (1985). orang termotivasi oleh kebutuhan untuk merasakan kompeten, memiliki otonomi, dan berinteraksi dengan orang lain. Dalam konteks ini context, permainan Mobile Legends memberikan siswa kesempatan untuk mengalami pembelajaran dan pertumbuhan dari pengalaman mereka, yang meningkatkan rasa tanggung jawab pribadi mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh Przybylski et al. (2010) juga menunjukkan bahwa game yang menyediakan tantangan dan memungkinkan pemain untuk merasakan kemajuan (seperti naik level) dapat memberikan motivasi intrinsik dan kepuasan psikologis. Hal ini menjelaskan mengapa siswa merasa termotivasi untuk terus bermain,

karena mereka memperoleh rasa pencapaian yang sulit ditemukan dalam aktivitas lain, seperti kegiatan belajar di sekolah.

b. Dampak Negatif

1) Penurunan Konsentrasi Belajar

Kebiasaan bermain game juga menimbulkan dampak negatif, salah satunya adalah penurunan konsentrasi belajar. Penurunan ini dapat dijelaskan melalui teori multitasking kognitif yang dikemukakan oleh Ophir et al. (2009), di mana bermain game berlebihan dapat mengganggu kemampuan siswa untuk fokus pada tugas akademik. Ketika siswa terbiasa dengan rangsangan visual dan interaktif dari game, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam beralih ke aktivitas yang lebih pasif dan memerlukan konsentrasi, seperti belajar di kelas.

Frustrasi berlebihan akibat bermain game daring pertandingan dapat menyebabkan siswa menjadi kurang perhatian di kelas, yang dapat memengaruhi pemahaman mereka terhadap materi dan berdampak negatif pada kinerja akademis mereka. Dapat menyebabkan siswa menjadi kurang memperhatikan di kelas, yang dapat mempengaruhi pemahaman mereka terhadap materi dan berdampak negatif kinerja akademis. Penelitian yang dilakukan oleh Kirschner dan Karpinski (2010) mengungkapkan bahwa penggunaan ini mengungkapkan teknologi digital, termasuk game online, berkorelasi negatif dengan termasuk permainan daring, berkorelasi negatif dengan penurunan prestasi akademik. Penurunan prestasi akademis . Hal ini menunjukkan itu sebuah bias bias gamer dapat menyebabkan perubahan persepsi dan sikap mereka terhadap materi pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memengaruhi performa pembelajaran mereka. dapat mengakibatkan perubahan persepsi dan sikap mereka terhadap materi pembelajaran, yang pada akhirnya dapat memengaruhi prestasi belajar.

2) Kurang Tidur dan Kelelahan

Bermain Mobile Legends Bang Bang sampai larut malam bikin pelajar dibuat durasi tidur siswa Kelas V SD IT Nurul Yaqien menjadi tidak Kelas, hal tersebut dapat menimbulkan gangguan kesehatan fisik seperti kelelahan dan rasa gelisah di dalam kelas .Durasi tidur V SD IT Nurul Yaqien berfluktuasi , yang dapat menimbulkan masalah kesehatan fisik termasuk kelelahan dan kecemasan di kelas . Hal ini juga mempengaruhi siswa kecenderungan belajar dan kesehatan umum sedang belajar.disposisi dan kesehatan umum . Menurut Dement (2011), tidur berlebihan dapat berdampak negatif pada fungsi kognitif dan kesehatan fisik, termasuk kantuk di siang hari, masalah perhatian, dan peningkatan risiko masalah kesehatan fisik termasuk obesitas. Siswa tidak mendapatkan istirahat yang cukup, yang berakibat pada penurunan kualitas belajar dan kesehatan secara keseluruhan, dalam bentuk bermain game.

Penelitian oleh Cain dan Gradisar (2010) mendukung hal ini, di mana penggunaan teknologi, khususnya game, sebelum tidur secara signifikan mengurangi durasi dan kualitas tidur pada anak-anak dan remaja. Kondisi kurang tidur dapat memperburuk performa akademik dan menyebabkan siswa merasa lelah serta tidak fokus selama jam sekolah.

3) Stres dan Mudah Marah

Dampak negatif timbulnya stress dan sulit bergaul dengan teman - teman sekelas di V SD IT Nurul Yaqien yang sering bermain video game .munculnya stress dan sulit bergaul dengan teman sekelas di V SD IT Nurul Yaqien yang sering bermain video game . Menurut untuk Lazarus dan Folkmandan Folkman (1984),muncul ketika orang percaya bahwa tantangan yang mereka hadapi melampaui kemampuan mereka

untuk mengatasinya .Kecemasan muncul saat orang yakin bahwa tantangan yang mereka hadapi melampaui kemampuan mereka untuk mengatasinya . Saat bermain game permainan, keinginan untuk menang secara konsisten untuk terus menang atau mencapai tujuan dapat menimbulkan stres dan frustrasi jika tujuan tersebut tidak tercapai .atau mencapai tujuan dapat menimbulkan stres dan frustrasi apabila tujuan tidak tercapai . Hal ini didukung didukung lebih lanjut oleh penelitian oleh Reinecke et al. riset(2012), yang menemukan bahwa permainan kompetitif secara konsisten meningkatkan ambang stres pemain ketika mereka mencapai tujuan yang diharapkan .

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kim et al. (2015) juga menemukan bahwa game dengan elemen kompetitif sering kali menyebabkan emosi negatif, seperti marah atau frustrasi, terutama pada pemain yang terlalu terlibat secara emosional dalam permainan. Emosi negatif ini kemudian dapat berdampak pada perilaku siswa di rumah atau di sekolah, menyebabkan mereka lebih mudah marah dan sulit mengendalikan emosi mereka.

3. Tindakan Orang Tua serta Guru dalam Menghadapi Kebiasaan Bermain Mobile Legends di Kalangan siswa Kelas V di SD IT Nurul Yaqien

a. Tindakan Guru

1) Peningkatan Kesadaran

Langkah pertama yang diambil guru adalah meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif dari bermain game Mobile Legendss secara berlebihan. Guru kelas V SD IT Nurul Yaqien menekankan pentingnya pengawasan dan pengendalian dalam hal penggunaan waktu untuk kegiatan yang dapat mengganggu perkembangan fisik, mental, dan prestasi akademik.

Melalui pendekatan yang konsisten, Guru mengakomodasi sebagai pengingat bagi siswa untuk memahami keputusan yang bijaksana dalam kehidupan harapan. pembayaran sesuai dengan ini Kulit (1953) teori modifikasi perilaku teori modifikasi perilaku, yang menyatakan bahwa perubahan perilaku dapat terjadi melalui berbagi informasi dan umpan balik positif atau negatif. Yang menyatakan bahwa perubahan perilaku dapat terjadi melalui berbagi informasi dan umpan balik positif atau negatif. Dengan mengajarkan siswa tentang aturan bermain game disecara lebih rinci, guru Sedang mencoba memperbaiki kebiasaan bermain game para siswanya sehingga konsekuensi yang lebih serius tidak akan timbul terhadap kesehatan fisik dan mental serta prestasi akademis mereka.

Seperti dalam penelitian Barlett dkk al. (2009) dimana menyajikan informasi dan mengenai dampak negatif dari aktivitas digital yang berlebihan dapat mengurangi kecenderungan siswa untuk terlibat dalam aktivitas informasi tersebut secara intensif. Edukasi mengenai dampak negatif dari aktivitas digital yang berlebihan dapat mengurangi kecenderungan siswa untuk terlibat dalam aktivitas tersebut secara intensif. Oleh untuk ini, meningkatkan partisipasi siswa partisipasi di kelas di kelas dapat dianggap sebagai strategi efektif untuk mengurangi dampak negatif dari permainan Mobile Legends Bang Bang. mungkin dianggap sebagai strategi yang efektif untuk mengurangi efek negatif dari bermain Mobile Legends Bang Bang.

2) Metode Pembelajaran Inovatif

Kepala V Bahasa Inggris: VIT Nurul Yaqien bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang bagi SD dengan menggunakan metode pengajaran yang inovatif termasuk diskusi kelompok dan permainan edukatif .IT Nurul Yaqien bertujuan untuk

menciptakan lingkungan belajar yang merangsang bagi siswa dengan menggunakan metode pengajaran yang inovatif termasuk diskusi kelompok dan permainan edukatif. Dengan pendekatan ini mendekati,, guru membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari proses pembelajaran sambil tetap memperoleh pengalaman yang diperlukan .Guru membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa dapat memperoleh manfaat dari proses pembelajaran sambil tetap memperoleh pengalaman yang diperlukan . Tujuannya sasaranadalah untuk menyeimbangkan unsur pendidikan dan kesehatan sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif di kelas tanpa merasa bosan atau terganggu oleh keinginan untuk bermain game .adalah untukmenyeimbangkan unsur pendidikan dan kesehatan sehingga peserta didik dapat berpartisipasi aktif di kelas tanpa merasa bosan atau terganggu oleh keinginan bermain game .

Menggunakan metode pengajaran yang inovatif merupakan langkah penting dalam membantu siswa beralih dari pembelajaran berbasis permainan ke kegiatan belajar yang lebih bermanfaat. Metode ini merupakan langkah penting dalam membantu siswa beralih dari pembelajaran berbasis permainan ke kegiatan belajar yang lebih bermanfaat. Menurut Piaget (1977)siswa akan belajar lebih efektif jika mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran daripada hanya bertindak sebagai penerima pengetahuan yang pasif .Siswa akan belajar lebih efektif jika mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran daripada hanya bertindak sebagai penerima pengetahuan yang pasif . Dengan menggunakan pembelajaran aktifpembelajaran metode,, seperti diskusi kelompok dan permainan edukatif , guru bekerja keras untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik yang membuat siswa lebih bersemangat untuk belajar daripada saat mereka bermain

game seperti Mobile Legends Bang Bang, seperti diskusi kelompok dan permainan edukatif, guru bekerja keras untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik yang membuat siswa lebih bersemangat belajar daripada saat mereka bermain game seperti Mobile Legends Bang Bang.

Demikian pula, Penelitian yang dilakukan oleh Gee (2003) menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dapat membantu siswa metode pembelajaran meningkatkan dapat membantu siswa meningkatkan motivasi dan fokus mereka selama proses pembelajaran. Motivasi dan fokus mereka selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan kegiatan pembelajaran yang menarik, siswa menjadi tidak terlalu bergantung pada kegiatan akademis, yang pada gilirannya dapat mengurangi ketergantungan mereka pada permainan digital seperti Mobile Legends Bang Bang. Kegiatan, siswa menjadi kurang bergantung pada kegiatan akademis, yang pada gilirannya dapat mengurangi ketergantungan mereka pada permainan digital seperti Mobile Legends Bang Bang.

3) Monitoring dan Evaluasi

Untuk untuk mempertahankan prasangka siswa dan kemajuan akademis, pengamatan dan evaluasi yang cermat murid guru dan sekolah sangat penting. Prasangka dan kemajuan akademis, pengamatan dan evaluasi yang cermat oleh guru dan sekolah sangatlah penting. Hal ini berhubungan dengan Zimmermann teori regulasi diri Zimmerman (2000) bahwa pemantauan dan evaluasi dapat membantu individu dalam situasi ini, seperti siswa, dalam menilai kinerja mereka sendiri dan mengelola waktu mereka secara lebih efektif. Teori pengaturan diri, yang menyatakan bahwa pemantauan dan evaluasi dapat membantu individu dalam situasi ini, seperti pelajar, dalam menilai kinerja mereka sendiri dan mengelola waktu mereka secara lebih efektif. Melalui penilaian, guru guru dapat menentukan apakah siswa mengalami kesulitan dapat menentukan mengatur waktu atau

menyelesaikan tugas permainan, dan memberikan umpan balik yang sesuai. Apakah siswa mengalami kesulitan dalam mengatur waktu atau menyelesaikan tugas permainan, dan memberikan umpan balik yang sesuai.

Penelitian yang dilakukan oleh Lemmens et al. (2011) menunjukkan bahwa pemantauan kinerja siswa secara konsisten, pemantauan termasuk terhadap kinerja siswa, termasuk penggunaan teknologi, dapat mengurangi risiko kecurangan. Penggunaan teknologi, dapat mengurangi risiko kecurangan. Semua ini inimenunjukkan bahwa pemantauan dan evaluasi rutin yang dilakukan oleh sekolah sangat penting dalam membantu siswa menangani masalah yang muncul saat bermain Mobile Legends Bang Bang dengan cara yang lebih bijaksana. Menunjukkan bahwa pemantauan dan evaluasi rutin yang dilakukan sekolah sangat penting dalam membantu siswa menangani masalah yang muncul akibat bermain Mobile Legends Bang Bang dengan cara yang lebih bijaksana.

KESIMPULAN

Karena untuk beberapa faktor utama, faktor Siswa, siswa kelas V SD IT Nurul Yaqien lebih cenderung bermain Mobile Legends daripada berkonsentrasi belajar. Pada Kelas V SD IT Nurul Yaqien lebih condong bermain Mobile Legends daripada konsentrasi belajar. Pertama-tama, kemudahan akses mereka kemudahanterhadap teknologi, seperti telepon pintar dan internet, memungkinkan mereka memainkan permainan ini kapan pun dan di mana pun mereka pilih. Akses terhadap teknologi, seperti telepon pintar dan internet, memungkinkan mereka memainkan permainan ini kapan pun dan di mana pun mereka pilih. Adanya fitur ini fiturmembuat siswa lebih mudah bermain game daripada mengerjakan tugas atau belajar. Memudahkan siswa untuk bermain game alih—alih menyelesaikan tugas atau belajar. Lebih jauh lagi, menahan emosi pemain terhadap permainan juga mempengaruhi keputusan mereka untuk keluar dari Mobile Legends. Keterikatan terhadap permainan tersebut juga mempengaruhi keputusan mereka untuk keluar dari Mobile Legends. Karena teman sekelasnya gemar memainkan permainan ini, banyak siswa yang menjadi milik merekamemainkan, menjadikannya pilihan populer untuk bersosialisasi. kesenangan teman sekelas terhadap permainan ini, banyak siswa yang memainkannya, menjadikannya pilihan populer untuk bersosialisasi. Selain itu, game ini juga digunakan sebagai pelarian dari stres akibat tuntutan akademik yang monoton dan melelahkan. Saat bermain game, Siswasiswa sering merasa lebih rileks dan fokus daripada saat mereka diminta belajar.

REFERENSI

Oktaviansyah, F. D., & Tutiasri, R. P. (2023). Keputusan Konsumen Dalam Pembelian Virtual Items pada Game Online Mobile Legends: Bang Bang. Da'watuna: *Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 3(2), 915-925.

- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif di bidang kesehatan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 13(3), 319-340.
- Hasanah, R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 23(2), 45-57.
- Hidayat, S. (2021). Metode pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 34(1), 101-110.
- Kováčová, E., et al. (2020). Online gaming and academic stress among adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 45(3), 189-195.
- Lazarus, R. S., & Folkman, S. (1984). *Stress, appraisal, and coping*. Springer Publishing Company.
- Piaget, J. (1970). *Science of education and the psychology of the child*. Viking Press.
- Pratama, H. (2019). The role of online games in relieving stress among students. *Journal of Digital Education*, 12(4), 78-85.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Rahman, A. (2018). Pengaruh inovasi metode pembelajaran terhadap prestasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 12-21.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development* (13th ed.). McGraw-Hill.
- Sukmawati, D. (2020). Pengaruh teman sebaya terhadap kebiasaan bermain game online pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Psikologi*, 15(2), 134-145.
- Anderson, C. A., et al. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Prentice Hall.

Cain, N., & Gradisar, M. (2010). Electronic Media Use and Sleep in School-aged Children and Adolescents: A Review. *Sleep Medicine, 11*(8), 735-742.

Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychologist, 69*(1), 66-78.