



PENGARUH MOBILE LEGEND TERHADAP KEMAMPUAN PROBLEM SOLVING SISWA

Abdul Gani¹, Muchamad Ishak²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Indonesia

Asep Angga Permadi³

³ Pendidikan Jasmani, Fakultas Pendidikan Islam dan Keguruan, Universitas Garut, Indonesia

Kata kunci: Mobile Legend dan Kemampuan Problem Solving	ABSTRAK Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan problem solving siswa yang bermain mobile legend di SMKN 1 Cisarua. Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat kualitatif dengan pendekatan studi kasus (case study). Instrumen penelitian yang penulis gunakan adalah menggunakan angket. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut bagaimana tingkat kemampuan problem solving siswa yang bermain Mobile Legend?. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMKN 1 Cisarua yang berjumlah 132 siswa. Jumlah sampel yang ditarik dari populasi sebanyak 20 orang siswa kelas X di SMKN 1 Cisarua siswa yang bermain game mobile legend. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data mengenai pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa, yang dilakukan pada siswa kelas X di SMKN 1 Cisarua, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dalam game mobile legends setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan skill hero. Pemain akan mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari hero lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi untuk mengalahkan hero lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan hero lawan. Hal ini persis seperti langkah-langkah yang dilakukan dalam problem solving. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa adalah Tinggi.
Keywords: Mobile Legend and Problem Solving Ability	ABSTRACT <i>In general, this study aims to describe the problem solving abilities of students who play mobile legends at SMKN 1 Cisarua. This research is a qualitative research with a case study approach. The research instrument that the author uses is using a questionnaire. The formulation of the problem in this study is as follows, how is the level of problem solving ability of students playing Mobile Legend?. The population in this study were students of class X at SMKN 1 Cisarua, amounting to 132 students. The number of samples drawn from the population as many as 20 students of class X at SMKN 1 Cisarua students who play mobile legend games. In this study the sampling technique used is purposive sampling. Based on the results of data processing and analysis regarding the influence of mobile legends on students' problem solving abilities, which was carried out on class X students at SMKN 1 Cisarua, the following conclusions can be drawn: The results of the above calculations show that in the mobile legends game each player will try to beat the opposing team by using hero skills. The player will identify the problem, in this case learn the attacks of the opposing hero.</i>

	<i>Then the player will design a strategy and execute a strategy to defeat the opponent's hero. Players also re-analyze the strategies used are effective or not in defeating the opponent's hero. This is exactly like the steps taken in problem solving. When viewed from the frequency of each category, it can be seen that the influence of mobile legends on students' problem solving abilities is high</i>		
Info Artikel	Diterima: Mei 2022	Disetujui: Juni 2022	Dipublikasikan: Juni 2022
Korespondensi Penulis: Abdul Gani Email: Abdullepet94@gmail.com			

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Demikianlah pengertian pendidikan menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dari konsep tersebut, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana, hal ini berarti bahwa proses pendidikan di sekolah yang dilakukan antara pendidik dan peserta didik, diarahkan untuk pencapaian tujuan pendidikan. Pendidikan ialah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Artinya, bahwa dalam pendidikan, antara proses dan hasil belajar hendaknya berjalan seimbang untuk membentuk peserta didik yang berkembang secara utuh.

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan SDM bagi pembangunan bangsa dan negara. Pendidikan telah menjadi suatu kebutuhan yang mendasar, sehingga pemerintah telah menetapkan wajib belajar 12 tahun sebagai salah satu cara memastikan masyarakat mendapatkan pendidikan dari jenjang dasar, menengah, dan atas. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memiliki fungsi dasar sebagai tempat belajar untuk melaksanakan suatu program pelayanan pendidikan formal.

Abad ke 21 dikenal dengan abad globalisasi dan abad teknologi informasi. Abad 21 ditandai dengan perubahan dan pergeseran dalam segala bidang yang berlangsung secara cepat serta akan mempengaruhi kehidupan manusia. Baik bidang sosial, politik, maupun teknologi informatika.

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat, perkembangan perangkat game juga berkembang dengan pesat. Salah satu contoh adalah perkembangan perangkat game berbasis android. Saat ini hampir sebagian besar perangkat game yang beredar di pasaran dan paling diminati adalah perangkat game berbasis android, baik dalam bentuk smartphone, tablet maupun gadget lain yang berbasis android. Perusahaan riset *International Data Corporation (IDC)* menerbitkan laporan mengenai data penjualan smartphone sepanjang 2015. Laporan tersebut menyebutkan bahwa hingga tahun lalu berakhir, pengiriman smartphone secara global mencapai angka 1,43 miliar unit. Angka ini menunjukkan peningkatan 10,1% dibandingkan tahun lalu. Pada Kuartal keempat 2015, pengiriman smartphone mencapai 399,5 Juta unit, atau meningkat 5,7% dibandingkan dengan periode tiga bulan terakhir 2014.

Menurut Piliang dalam Pitaloka (2013) menjelaskan bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan akan hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkutat dengan buku pelajaran.

Pada zaman sekarang, game menjadi daya tarik sendiri, bahkan banyak menjadi kecanduan game. Banyak siswa lebih banyak bermain game dari pada belajar tentang mata pelajaran di sekolah. Apalagi sekarang banyak smartphone yang sudah menjamur dimana-mana, hal ini

mendukung dalam memainkan game. Tak terkecuali Game yang sekarang menjadi tenar dikalangan pelajar yaitu game *Mobile Legend*. Bahkan sering diadakannya kompetensi dalam game ini. Bahkan dalam tahanan ASIAN Games 2018 yang diselenggarakan di Indonesia permainan jenis ini dipertandingkan.

Perkembangan teknologi juga merambah ke dunia pendidikan, hal ini terasa dari banyak siswa yang mempunyai smartphone. Tak hanya digunakan untuk mencari informasi pendidikan namun smartphone ini juga digunakan untuk media hiburan bagi mereka. Salah satu media hiburan mereka dengan meng-install game online.

Game online merupakan sebuah jenis video permainan yang hanya dapat dijalankan apabila suatu perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan komputer. Game online memungkinkan suatu pemain game untuk saling terhubung dengan pemain lain. Sehingga hal itu juga memungkinkan ia dengan pemain lain saling berkontak baik dalam bentuk permainan ataupun berkiriman pesan.

Game online yang sangat digandrungi oleh pelajar adalah game berbasis MOBA (*multiplayer online battle arena*). Jenis game online ini menuntut pemain untuk mengalahkan lawannya melalui strategi peperangan. Salah satu jenis game online berbasis MOBA adalah *mobile legends*.

Disadari atau tidak, game dapat merubah pola hidup seseorang, dari sikap, perilaku mereka. Tak sadar mereka menjadi lebih menyendiri dan menutup dirinya dari lingkungan luar. Mereka akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Hal ini disebabkan karena anak akan lebih senang untuk melakukan sesuatu yang membuat mereka terhibur.

Dari berbagai peranan dan fungsi game online yang diberikan kepada anak, semuanya tidak lepas dari munculnya berbagai efek, baik efek negatif dan positif. Munculnya perilaku sosial atau anti-sosial pada akhir-akhir ini sering dicurigai sebagai akibat pengaruh dari game online. Kecurigaan ini mendorong diadakannya penelitian ilmiah untuk mengungkap tentang dampak bermain game online. Sebagian besar kesimpulan dari dampak bermain game online adalah dampak negatif namun tak dapat dipungkiri game online juga memberikan dampak positif. Bahwa hal ini semuanya dikembalikan pada anak, lingkungan dan peran orang tua.

Dengan demikian peran orang tua hendaknya sangat perlu karena merupakan pihak yang paling dekat dengan anak. Orang tua harus membimbing dan mengendalikan waktu bermain game online dari anak-anaknya sehingga anak dapat memperoleh pendidikan dari kegiatan yang mereka lakukan diluar sekolah.

Banyak yang beranggapan game online hanya memberikan efek negatif bagi pemainnya, seperti menjadi malas belajar maupun menjadi anti sosial. Namun menurut penelitian dilakukan oleh Suryanto (2015:8) mengatakan bahwa dampak positif bermain game online adalah cepat menyelesaikan permasalahan (*Problem Solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah / level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait *problem solving* yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.

Dalam game *mobile legends* setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan *skill hero*. Pemain akan mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari hero lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi untuk mengalahkan hero lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan hero lawan. Hal ini persis seperti langkah-langkah yang dilakukan dalam *problem solving*.

Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang bersifat formal, dimana dalam tempat tersebut diadakan kegiatan pendidikan yang secara teratur, sistematis, mempunyai tanggung jawab perpanjangan kurun waktu tertentu guna untuk memberikan pendidikan sesuai jenjangnya mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi, dilaksanakan berdasarkan aturan resmi yang telah ditetapkan oleh pemerintah.

Dalam hal ini setelah penulis melakukan observasi pendahuluan dan juga wawancara pertama pada tanggal 10 Juli 2021 dengan Angga Yogaswara S Pd selaku guru penjas di SMKN 1 Cisarua.

Menurut beliau siswa kebanyakan sudah dipegangi smartphone oleh orang tuanya. Hal ini menyebabkan siswa untuk menginstall berbagai aplikasi maupun permainan. Tak dapat dipungkiri mereka juga dapat menginstall game online berbasis MOBA atau yang sekarang lebih banyak dimainkan adalah *Mobile Legends*. Siswa akan merasa senang saat memainkan game, sehingga terkadang dapat melalaikan waktu untuk belajar. Namun semua itu adalah tanggung jawab semua pihak, bukan hanya dari sekolah saja namun juga peran orang tua mengontrol anaknya dalam bermain game. Berdasarkan paparan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh *Mobile Legend* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah studi kasus (*case study*) yang merupakan bagian dari metode kualitatif yang hendak mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi. Creswell mendefinisikan studi kasus sebagai suatu eksplorasi dari sistem-sistem yang terkait (*bounded system*) atau kasus. Suatu kasus menarik untuk diteliti karena corak khas kasus tersebut yang memiliki arti pada orang lain, minimal bagi peneliti. Menurut Patton, studi kasus adalah studi tentang kekhususan dan kompleksitas suatu kasus tunggal dan berusaha untuk mengerti kasus tersebut dalam konteks, situasi dan waktu tertentu. Dengan metode ini peneliti diharapkan menangkap kompleksitas kasus tersebut. Kasus itu haruslah tunggal dan khusus. Ditambahkannya juga bahwa studi ini dilakukan karena kasus tersebut begitu unik, penting, bermanfaat bagi pembaca dan masyarakat pada umumnya. Dengan memahami kasus itu secara mendalam maka peneliti akan menangkap arti penting bagi kepentingan masyarakat organisasi atau komunitas tertentu.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMKN 1 Cisarua yang berjumlah 132 siswa. Jumlah sampel yang ditarik dari populasi sebanyak 20 orang siswa kelas X di SMKN 1 Cisarua siswa yang bermain game *mobile legend*. Dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah *purposive* sampling.

Instrumen penelitian yang penulis gunakan adalah menggunakan angket. Penskoran digunakan dengan menggunakan skala likert dengan cepat alternative jawaban, yaitu : sangat setuju (SS) setuju (S), ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena social Responden dapat memilih salah satu dari lima alternative jawaban yang disesuaikan dengan keadaan subjek.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan objek akan digunakan sesuai data yang diperoleh pada waktu melaksanakan penelitian. Dari hasil penelitian tentang pengaruh *mobile legend* terhadap kemampuan *problem solving* siswa di SMKN 1 Cisarua yang diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir dengan skor 1 sampai 5. Secara keseluruhan memperoleh nilai maksimum sebesar 89 dan nilai minimum 78, rerata diperoleh sebesar 82,55, median 3,44, mode 343,96 dan standar deviasi (S) 0,25. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 4.1 sebagai berikut:

Tabel 1. Deskriptif Statistik Pengaruh *Mobile Legend* terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	89
Nilai Minimal	78
Rata-rata	82,55
Median	3,44
Standar Deviasi	0,25

Mode	343,96
------	--------

Untuk mengetahui pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa. Selanjutnya data dikonversikan kedalam lima kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Berikut akan disajikan tabel kategori menurut rumus Saifudin Azwar.

Tabel 2. Kategori Skor Gabungan Data Pengaruh *Mobile Legend* Terhadap Kemampuan Problem Solving Siswa

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$100 < X \leq 112$	6	30%
2	Tinggi	$90 < X \leq 99$	8	40%
3	Sedang	$80 < X \leq 89$	4	20%
4	Rendah	$70 < X \leq 79$	2	10%
5	Sangat Rendah	$X \leq 69$	0	0%
			20	100 %

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, tampak sebanyak 6 siswa (30%) menyatakan sangat tinggi, 8 siswa (40%) menyatakan tinggi, 4 siswa (20%) menyatakan sedang, 2 siswa (10%) menyatakan rendah dan 0 siswa (0%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa adalah Tinggi.

Selanjutnya akan dideskripsikan satu persatu indikator mengenai tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa, yaitu 1) Identifikasi masalah, 2) Menganalisa Kemungkinan Penyebab dan asumsi, 3) Mengidentifikasi Solusi, 4) Memilih Solusi Terbaik, 5) Implementasi Solusi dan 6) Evaluasi dan Revisi. Deskripsi indikator-indikator sebagai berikut:

1. Indikator Identifikasi masalah

Data yang diperoleh dari indikator identifikasi masalah diketahui bahwa nilai maksimum sebesar 16, nilai minimum sebesar 11, dengan rerata sebesar 13,55, median 3,39, mode 56,46, dan Standar Deviasi (S) sebesar 0,26. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Statistik Indikator Identifikasi Masalah

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	16
Nilai Minimal	11
Rata-rata	13,55
Median	3,39
Standar Deviasi	0,26
Mode	56,46

Setelah data indikator identifikasi masalah telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator identifikasi masalah.

Tabel 4. Distribusi Pengkategorian Data Indikator Identifikasi Masalah

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$20 < X \leq 17$	9	45%
2	Tinggi	$12 < X \leq 16$	7	35%
3	Sedang	$7 < X \leq 11$	3	15%
4	Rendah	$2 < X \leq 6$	1	5%
5	Sangat Rendah	$X \leq 1$	0	0%

	20	100 %
--	----	-------

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, bahwa tampak ada 9 siswa (45 %) menyatakan sangat tinggi, 7 siswa (35 %) menyatakan tinggi, 3 siswa (15 %) menyatakan sedang, 1 siswa (5 %) menyatakan rendah dan 0 siswa (0 %) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori terlihat bahwa tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa dari indikator identifikasi masalah adalah Sangat Tinggi.

2. Indikator Menganalisa Kemungkinan Penyebab Dan Asumsi

Data yang diperoleh dari indikator menganalisa kemungkinan penyebab dan asumsi diketahui bahwa nilai maksimum sebesar 16, nilai minimum sebesar 12. Dengan rerata sebesar 14,35, median 3,59, mode 59,79 dan Standar Deviasi (S) sebesar 0,38. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Indikator Menganalisa Kemungkinan Penyebab dan Asumsi

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	16
Nilai Minimal	12
Rata-rata	14,35
Median	3,59
Standar Deviasi	0,38
Mode	59,79

Setelah data indikator menganalisa kemungkinan penyebab dan asumsi telah didapat, maka akan dikonversikan kedalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator menganalisa kemungkinan penyebab dan asumsi.

Tabel 6. Distribusi Pengkategorian Data Indikator Menganalisa Kemungkinan Penyebab dan Asumsi

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$32 < X \leq 29$	6	30%
2	Tinggi	$27 < X \leq 28$	9	45%
3	Sedang	$22 < X \leq 26$	3	15%
4	Rendah	$17 < X \leq 21$	2	10%
5	Sangat Rendah	$X \leq 16$	0	0%
			20	100 %

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, bahwa 6 siswa (30%) menyatakan sangat tinggi, 9 siswa (45 %) menyatakan tinggi, 3 siswa (15 %) menyatakan sedang, 2 siswa (10 %) menyatakan rendah dan 0 siswa (0 %) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa dari indikator menganalisa kemungkinan penyebab dan asumsi adalah Tinggi.

3. Indikator Mengidentifikasi Solusi

Data yang diperoleh dari indikator mengidentifikasi solusi diketahui bahwa nilai maksimum sebesar 16, nilai minimum sebesar 12, dengan rerata sebesar 13,4, median 3,35, mode 55,83 dan Standar Deviasi (S) sebesar 0,12. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 antara lain sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Indikator Mengidentifikasi Solusi

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	16
Nilai Minimal	12
Rata-rata	13,4
Median	3,35
Standar Deviasi	0,12
Mode	55,83

Setelah data indikator mengidentifikasi solusi telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori, berikut adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator mengidentifikasi solusi.

Tabel 8. Distribusi Pengkategorian Data Indikator Mengidentifikasi Solusi

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$28 < X \leq 27$	10	50%
2	Tinggi	$22 < X \leq 26$	5	25%
3	Sedang	$17 < X \leq 21$	4	20%
4	Rendah	$12 < X \leq 16$	1	5%
5	Sangat Rendah	$X \leq 11$	0	0%
			20	100 %

Berdasarkan tabel 8 di atas, bahwa 10 siswa (50 %) menyatakan sangat tinggi, 5 siswa (25 %) menyatakan tinggi, dan 4 siswa (20%) menyatakan Sedang, 1 siswa (5 %) menyatakan rendah dan 0 siswa (0 %) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa dari indikator mengidentifikasi solusi adalah Sangat Tinggi.

4. Indikator Memilih Solusi Terbaik

Data diperoleh dari indikator memilih solusi terbaik diketahui bahwa nilai maksimum sebesar 10, nilai minimum sebesar 4, dengan rerata/mean sebesar 6,65, median 3,33, mode 27,71 dan Standar Deviasi (S) sebesar 0,04. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Indikator Memilih Solusi Terbaik

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	10
Nilai Minimal	4
Rata-rata	6,65
Median	3,33
Standar Deviasi	0,04
Mode	27,71

Setelah data indikator memilih solusi terbaik telah didapat, maka akan dikonversikan kedalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator memilih solusi terbaik.

Tabel 10. Distribusi Pengkategorian Data Indikator Memilih Solusi Terbaik

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$32 < X \leq 29$	7	35%
2	Tinggi	$27 < X \leq 28$	9	45%
3	Sedang	$22 < X \leq 26$	3	15%
4	Rendah	$17 < X \leq 21$	1	5%
5	Sangat Rendah	$X \leq 16$	0	0%
			20	100 %

Berdasarkan tabel 10 di atas, bahwa 7 siswa (35%) menyatakan sangat tinggi, 9 siswa (45 %) menyatakan tinggi, 3 siswa (15%) menyatakan sedang, 1 siswa (5 %) menyatakan rendah dan 0 siswa (0%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa dari indikator memilih solusi terbaik adalah Tinggi.

5). Indikator Implementasi Solusi

Data yang diperoleh dari indikator implementasi solusi diketahui bahwa nilai maksimum sebesar 21, nilai minimum sebesar 15, dengan rerata sebesar 17,55, median 3,51, mode 73,13 dan Standar Deviasi (S) sebesar 0,23. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Indikator Implementasi Solusi

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	21
Nilai Minimal	15
Rata-rata	17,55
Median	3,51
Standar Deviasi	0,23
Mode	73,13

Setelah data indikator implementasi solusi telah didapat, maka akan dikonversikan ke dalam lima kategori, berikut adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator implementasi solusi.

Tabel 12. Distribusi Pengkategorian Data Indikator Implementasi Solusi

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$28 < X \leq 27$	9	45%
2	Tinggi	$22 < X \leq 26$	7	35%
3	Sedang	$17 < X \leq 21$	2	10%
4	Rendah	$12 < X \leq 16$	1	5%
5	Sangat Rendah	$X \leq 11$	1	5%
			20	100 %

Berdasarkan tabel 12, bahwa tampak bahwa 9 siswa (45 %) menyatakan sangat tinggi, 7 siswa (35 %) menyatakan tinggi, dan 2 siswa (10%) menyatakan Sedang, 1 siswa (5 %) menyatakan rendah dan 1 siswa (5 %) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa dari indikator implementasi solusi adalah Sangat Tinggi.

6). Indikator Evaluasi dan Revisi

Data diperoleh dari indikator evaluasi dan revisi diketahui bahwa nilai maksimum sebesar 23, nilai minimum sebesar 14, dengan rerata/mean sebesar 17,05, median 3,41, mode 71,04 dan Standar Deviasi (S) sebesar 0,3. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Indikator Evaluasi dan Revisi

Statistik	
N	20
Nilai Maksimal	23
Nilai Minimal	14
Rata-rata	17,05
Median	3,41
Standar Deviasi	0,3
Mode	71,04

Setelah data indikator evaluasi dan revisi telah didapat, maka akan dikonversikan kedalam lima kategori. Berikut ini adalah tabel pengkategorian data mengenai indikator evaluasi dan revisi.

Tabel 14. Distribusi Pengkategorian Data Indikator Evaluasi dan Revisi

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$32 < X \leq 29$	9	45%
2	Tinggi	$27 < X \leq 28$	5	25%
3	Sedang	$22 < X \leq 26$	4	20%
4	Rendah	$17 < X \leq 21$	2	10%
5	Sangat Rendah	$X \leq 16$	0	0%
			20	100 %

Berdasarkan tabel 14 di atas bahwa 9 siswa (45%) menyatakan sangat tinggi, 5 siswa (15 %) menyatakan tinggi, 4 siswa (20%) menyatakan sedang, 2 siswa (10 %) menyatakan rendah dan 0 siswa (0%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa tingkat pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa dari indikator evaluasi dan revisi adalah Sangat Tinggi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh *mobile legend* terhadap kemampuan *problem solving* siswa di SMKN 1 Cisarua. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tampak sebanyak 6 siswa (30%) menyatakan sangat tinggi, 8 siswa (40%) menyatakan tinggi, 4 siswa (20%) menyatakan sedang, 2 siswa (10%) menyatakan rendah dan 0 siswa (0%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa adalah Tinggi.

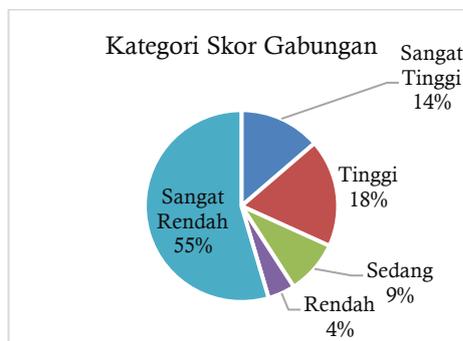


Diagram 1. Norma Penilaian Berdasarkan Kategori Skor Gabungan Data Pengaruh *Mobile Legend* Terhadap Kemampuan *Problem Solving* Siswa

PEMBAHASAN

Disadari atau tidak, game dapat merubah pola hidup seseorang, dari sikap, perilaku mereka. Tak sadar mereka menjadi lebih menyendiri dan menutup dirinya dari lingkungan luar. Mereka akan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain game online. Hal ini disebabkan karena anak akan lebih senang untuk melakukan sesuatu yang membuat mereka terhibur.

Dari berbagai peranan dan fungsi game online yang diberikan kepada anak, semuanya tidak lepas dari munculnya berbagai efek, baik efek negatif dan positif. Munculnya perilaku sosial atau anti-sosial pada akhir-akhir ini sering dicurigai sebagai akibat pengaruh dari game online. Kecurigaan ini mendorong diadakannya penelitian ilmiah untuk mengungkap tentang dampak bermain game online. Sebagian besar kesimpulan dari dampak bermain game online adalah dampak negatif namun tak dapat dipungkiri game online juga memberikan dampak positif. Bahwa hal ini semuanya dikembalikan pada anak, lingkungan dan peran orang tua.

Dengan demikian peran orang tua hendaknya sangat perlu karena merupakan pihak yang paling dekat dengan anak. Orang tua harus membimbing dan mengendalikan waktu bermain game online dari anak-anaknya sehingga anak dapat memperoleh pendidikan dari kegiatan yang mereka lakukan diluar sekolah.

Banyak yang beranggapan game online hanya memberikan efek negatif bagi pemainnya, seperti menjadi malas belajar maupun menjadi anti sosial. Namun menurut penelitian dilakukan oleh Suryanto (2015:8) mengatakan bahwa dampak positif bermain game online adalah cepat menyelesaikan permasalahan (*Problem Solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah / level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait *problem solving* yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.

Dalam game *mobile legends* setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan *skill hero*. Pemain akan mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari hero lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi untuk mengalahkan hero lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan hero lawan. Hal ini persis seperti langkah-langkah yang dilakukan dalam *problem solving*.

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ju – Ling shih dan Hui Yu Su dengan judul *Analyzing Children's Cognitive Activities in Digital Problem solving Learning Games "William Adventure": An In-depth Case Study*, mendapatkan hasil bahwa adanya hubungan yang signifikan antara bermain game dengan kemampuan pemecahan masalah. Pada penelitian tersebut, subjek mereka 2 anak yang salah satunya seorang penikmat game dan satunya adalah pelajar biasa. Di dapatkan hasil bahwa pelajar yang penikmat game lebih cepat mengatasi masalah yang sudah disiapkan oleh tester.

Sisi positif dari bermain game salah satunya adalah mengembangkan kemampuan pemecahan masalah. Seperti mata uang koin yang memiliki 2 sisi, berdampak positif jika seseorang bermain tidak berlebih dan berdampak negatif bilamana seseorang bermain dengan mengorbankan segala sesuatu. Dalam penelitian ini, variabel lama nya bermain game online paling rendah adalah 3 jam, intensitas ideal seseorang bermain game adalah 14 jam perminggu dan kurang lebih 2 jam perhari.

Dari berbagai peranan dan fungsi game online yang diberikan kepada anak, semuanya tidak lepas dari munculnya berbagai efek, baik efek negatif dan positif. Munculnya perilaku sosial atau anti-sosial pada akhir-akhir ini sering dicurigai sebagai akibat pengaruh dari game online. Kecurigaan ini mendorong diadakannya penelitian ilmiah untuk mengungkap tentang dampak bermain game online. Sebagian besar kesimpulan dari dampak bermain game online adalah dampak negatif namun tak dapat dipungkiri game online juga memberikan dampak positif. Bahwa hal ini semuanya dikembalikan pada anak, lingkungan dan peran orang tua.

Dengan demikian peran orang tua hendaknya sangat perlu karena merupakan pihak yang paling dekat dengan anak. Orang tua harus membimbing dan mengendalikan waktu bermain game online dari anak-anaknya sehingga anak dapat memperoleh pendidikan dari kegiatan yang mereka lakukan diluar sekolah.

Banyak yang beranggapan game online hanya memberikan efek negatif bagi pemainnya, seperti menjadi malas belajar maupun menjadi anti sosial. Namun menurut penelitian dilakukan oleh Suryanto (2015:8) mengatakan bahwa dampak positif bermain game online adalah cepat menyelesaikan permasalahan (*Problem Solving*) pelajaran, artinya kebiasaan pelajar dalam memecahkan masalah / level dalam bermain game online berdampak pada kemampuannya untuk menyelesaikan soal pelajaran terkait *problem solving* yang menuntut siswa dalam belajar untuk memecahkan soal pelajaran.

Dalam game *mobile legends* setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan *skill hero*. Pemain akan mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari hero lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi untuk mengalahkan hero lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan hero lawan. Hal ini persis seperti langkah-langkah yang dilakukan dalam *problem solving*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data mengenai pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa, yang dilakukan pada siswa kelas X di SMKN 1 Cisarua, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak sebanyak 6 siswa (30%) menyatakan sangat tinggi, 8 siswa (40%) menyatakan tinggi, 4 siswa (20%) menyatakan sedang, 2 siswa (10%) menyatakan rendah dan 0 siswa (0%) menyatakan sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa adalah Tinggi. Hasil perhitungan di atas menunjukkan bahwa dalam game mobile legends setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan skill hero. Pemain akan mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari hero lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi untuk mengalahkan hero lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan hero lawan. Hal ini persis seperti langkah-langkah yang dilakukan dalam problem solving. Apabila dilihat dari frekuensi dari tiap kategori, terlihat bahwa pengaruh mobile legend terhadap kemampuan problem solving siswa adalah Tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agung Salim. (2016). Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar.
2. Choirul Hakiki, (2019). Hubungan Kecanduan Game Online Mobile Legend Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UIN Maulana Maliki Ibrahim Malang.
3. Cintyani, D. (2012). Penggunaan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa SMP. Skripsi. Jurusan Pendidikan Matematika FKIP Unpas. Bandung: Tidak diterbitkan.
4. Departemen Pendidikan Nasional (2014) Kamus Besar Bahasa Indonesia Cetakan ke delapan Belas Edisi IV. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
5. Dianasari. (2012). Pembelajaran kooperatif model jigsaw dan STAD ditinjau dari kemampuan awal dan kreativitas siswa. Tesis. Solo: Universitas Negeri Sebelas Maret.
6. Hamiyah, N. dan M. Jauhar. (2014). Strategi Belajar-Mengajar di Kelas. Jakarta: Prestasi Pustaka.
7. Hertiavi, M. A; H. Langlang dan S. Khanafiyah. (2010). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP". Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia. Vol. 6, 53-57.
8. Ika Qothrun Nada. (2019), Pengaruh Game Online Mobile Legend terhadap sikap belajar siswa XI MIPA 2 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya
9. Irawati, R. K. (2014). Pengaruh Model Problem Posing Dan Problem Solving Serta Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Sains, 2(4). 184-192.
10. Mokhammad Ridoi, (2018) Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2, Malang.

11. Pitaloka, A. A. Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Konsumsi Game Online pada Pelajar di Kelurahan Gemolang, Kabupaten Sragen tahun 2013, (Solo:Vol.3 No.1, 2013
12. Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
13. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian, Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
14. Suharsaputra, Uhar. (2012). *Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama.
15. Sukmadinata, N. S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
16. Suryanto, R. N. (2015). Dampak Positif dan Negatif Permainan game online dikalangan pelajar. Jorm FISIP Volume 2 No.2, 8.
17. Trianto. 2017. Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek Konstruktivistik. Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher
18. <https://www.artikelbaca.com/pengertian-game-online-menurut-para-ahli/>
19. <https://id.techinasia.com/idc-penjualan-smartphone-2015>.
20. https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang
21. <https://www.kaskus.co.id/thread/5aaa3efd582b2e5b148b4568/apa-itu-mobile-legends/>