

KAJIAN LITERATURE : PENGARUH GAME MOBILE LEGENDS TERHADAP MINAT BELAJAR ANAK DI SEKOLAH DASAR

Dika Saputra¹, Sheryl Mutiara Putri²

^{1,2}PGSD, Universitas Nusa Putra

¹dika.saputra_sd22@nusaputra.ac.id, ²sheryl.mutiaraputri@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

Through a literature review approach, this study explores the impact of the Mobile Legends game on elementary school students' interest in learning. The results of the analysis indicate that excessive gaming can reduce students' focus and motivation to learn, and cause them to neglect their academic responsibilities. Conversely, several positive effects were also noted, such as improved technological literacy and tactical thinking skills. Digital games, when positioned educationally, can serve as tools that support the learning process. Synergy between parents and educators is needed to limit playtime while leveraging the game's positive aspects. This study concludes that although Mobile Legends has cognitive development benefits, its impact on students' interest in learning must remain a primary concern

Keywords: Mobile legend¹, Learning interest², Elementary school students³, Game addiction⁴

ABSTRAK

Melalui pendekatan studi pustaka, penelitian ini mengeksplorasi pengaruh permainan Mobile Legends terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. Hasil analisis menunjukkan bahwa intensitas bermain yang berlebihan dapat menurunkan fokus dan semangat belajar siswa, serta membuat mereka cenderung mengabaikan tanggung jawab akademis. Sebaliknya, beberapa dampak positif turut dicatat, seperti peningkatan literasi teknologi dan kemampuan berpikir taktis. Permainan digital, jika diposisikan secara edukatif, dapat menjadi alat yang mendukung proses pembelajaran. Dibutuhkan sinergi antara orang tua dan pendidik untuk membatasi durasi bermain sekaligus memanfaatkan aspek positif game. Penelitian ini menyimpulkan bahwa walaupun Mobile Legends memiliki sisi pengembangan kognitif, dampaknya terhadap minat belajar siswa tetap harus menjadi perhatian utama

Kata Kunci: Mobile legend¹, Minat belajar², siswa sekolah dasar³, Kecanduan game⁴

A. Pendahuluan

Mobile Legends adalah salah satu permainan daring berbasis genre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang saat ini memperoleh

popularitas luar biasa di kalangan anak-anak dan remaja di Indonesia. Game ini menuntut para pemain untuk bekerja sama dalam tim, merancang strategi, serta terlibat dalam kompetisi

langsung secara daring dengan pemain lain secara real-time. Daya tarik permainan ini diperkuat oleh kualitas visual yang menarik, sistem penghargaan yang kompetitif, serta fitur interaktif yang memungkinkan komunikasi sosial antar pemain(Pakudu, 2024). Tidak mengherankan, permainan ini berhasil menarik perhatian jutaan pengguna, termasuk peserta didik tingkat sekolah dasar. Kemunculan fenomena ini memicu kekhawatiran akan dampak yang mungkin ditimbulkan, khususnya terhadap aspek pendidikan dan minat siswa dalam belajar.

Walaupun Mobile Legends memberikan hiburan dan berkontribusi dalam pengembangan beberapa keterampilan seperti kerja sama, refleks cepat, dan pemikiran taktis, kekhawatiran mengenai dampak negatif akibat penggunaan yang berlebihan semakin banyak disoroti(Amalia & Aunillah Naya, 2023). Beberapa siswa mengalami penurunan motivasi dan konsentrasi belajar karena intensitas bermain yang tinggi, bahkan sampai mengabaikan tanggung jawab akademik seperti menyelesaikan tugas atau mempersiapkan ujian(Forbes, 2021). Situasi ini

diperparah oleh kurangnya kemampuan manajemen waktu pada usia anak, yang menyebabkan ketimpangan antara waktu bermain dan belajar(Iskandar et al., 2019).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh(Saiful Anwar & Jasiah Jasiah, 2024) ditemukan bahwa tingginya frekuensi bermain Mobile Legends memiliki pengaruh negatif terhadap minat belajar siswa kelas V SD. Anak-anak menunjukkan tanda-tanda kehilangan fokus belajar, kelelahan secara mental, dan menurunnya antusiasme terhadap mata pelajaran sekolah (Lilis Widiyanti et al., 2023). Hal ini tidak hanya berdampak pada pencapaian akademik mereka, tetapi juga berpotensi mempengaruhi kesehatan emosional serta kestabilan psikologis.

Namun demikian, sejumlah studi internasional(Haidar, 2022) menunjukkan bahwa permainan digital tidak selalu memberikan dampak yang merugikan. Permainan seperti Mobile Legends, jika digunakan secara bijak, justru dapat mendorong perkembangan intelektual dan sosial anak. (Adawiyah et al., 2025)menemukan bahwa penggunaan teknologi mobile secara terarah mampu membangkitkan minat

belajar serta meningkatkan daya tarik kognitif pada siswa sekolah dasar melalui aktivitas yang interaktif dan bermuatan edukatif. Hal ini sejalan dengan temuan(Taranushenko & Tepper, 2022) yang menyatakan bahwa game berbasis pendekatan pembelajaran berbasis masalah (PBL) mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kolaboratif sejak usia dini(Sukatin et al., 2023).

Mobile Legends juga mengandung elemen gamifikasi yang selaras dengan pendekatan pembelajaran modern, seperti sistem level, tantangan harian, peringkat pemain, dan hadiah digital(Inderasari et al., 2020). Dalam pendekatan game-based learning, elemen-elemen tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendorong motivasi belajar yang bersifat intrinsik(Hasyim et al., 2025). Berdasarkan teori Self-Determination dari(Wan Mohd Isa et al., 2022), keterlibatan aktif dalam aktivitas yang memberikan rasa otonomi, penguasaan, dan hubungan sosial dapat memperkuat motivasi belajar secara jangka panjang(Khoirunisa et al., 2022). Oleh karena itu, jika struktur game ini dapat diadaptasi ke dalam sistem pendidikan, maka potensinya

sebagai media penunjang pembelajaran sangat besar.

Akan tetapi, untuk mewujudkan manfaat tersebut, keterlibatan aktif dari pihak sekolah dan keluarga menjadi sangat penting(Sugeha et al., 2023). Orang tua dan guru harus memiliki literasi digital yang memadai agar dapat membimbing anak dalam mengelola waktu bermain serta memahami konten yang mereka akses(Sihombing et al., 2024). Dengan pendampingan yang seimbang dan pengaturan waktu yang terstruktur, bermain game dapat menjadi bagian dari kegiatan yang mendukung pembelajaran(Springett et al., 2018). Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat merancang program pembelajaran yang adaptif terhadap kemajuan teknologi serta menjadikan game sebagai alat bantu dalam pembelajaran tematik, kolaboratif, dan inovatif.

Kajian ilmiah ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana permainan Mobile Legends memengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar. Penelitian ini juga bermaksud untuk merumuskan pendekatan pendidikan yang mampu menyeimbangkan antara potensi positif dari game dan risiko yang ditimbulkannya.

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bernilai bagi pendidik, orang tua, serta pembuat kebijakan pendidikan dalam merumuskan strategi penggunaan teknologi yang bertanggung jawab untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Selain itu, kajian ini diharapkan dapat membuka ruang diskusi yang lebih luas tentang pengaruh permainan digital terhadap motivasi dan minat belajar siswa di era digital saat ini, sekaligus memperkaya wacana pengembangan pendidikan berbasis literasi digital yang lebih kontekstual dan transformatif.

Hasil tinjauan literatur sistematis ini mencoba untuk menjawab tentang pertanyaan yang peneliti ajukan, yaitu : 1) Seberapa besar kontribusi pemahaman teknologi digital dari orang tua dan guru dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan game Mobile Legends terhadap semangat belajar anak-anak usia sekolah dasar di era digital yang semakin kompleks? 2) Dalam konteks pendidikan dasar, bagaimana bentuk permainan digital seperti Mobile Legends yang menekankan kerja tim dan kompetisi dapat dimanfaatkan sebagai bagian dari strategi pembelajaran tanpa mengorbankan

keseimbangan waktu belajar dan aktivitas hiburan siswa?

Seberapa besar kontribusi pemahaman teknologi digital dari orang tua dan guru dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan game Mobile Legends terhadap semangat belajar anak-anak usia sekolah dasar di era digital yang semakin kompleks?

Pendekatan pedagogis inovatif yang mampu mengakomodasi perkembangan teknologi dalam konteks pendidikan dasar

Bagaimana penggunaan teknologi dapat membantu proses pembelajaran di SD?

Dengan menggunakan pendekatan Systematic Literature Review (SLR) berdasarkan kerangka kerja PRISMA, penelitian ini melakukan penelaahan terhadap artikel-artikel ilmiah yang diperoleh dari basis data Google Scholar, DOAJ, dan SINTA selama kurun waktu 2020 hingga 2025. Proses seleksi dilakukan berdasarkan tiga kriteria utama: keterkaitan studi dengan jenjang Sekolah Dasar, fokus pembahasan terhadap pengaruh permainan Mobile Legends dalam konteks pendidikan, serta kemudahan penerapan pendekatan tersebut

dalam lingkungan belajar siswa (user-friendly).

Temuan dari studi ini diharapkan dapat menjadi acuan awal dalam memahami bagaimana permainan Mobile Legends dapat memengaruhi minat belajar peserta didik, sekaligus menggali potensi integrasi elemen permainan ke dalam proses pendidikan yang lebih dinamis. Selain itu, riset ini juga bertujuan memperkaya literatur akademik dengan menyajikan alternatif pendekatan pembelajaran berbasis budaya digital, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, pemanfaatan media populer seperti Mobile Legends dapat menjadi strategi inovatif untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan Systematic Literature Review dalam mengevaluasi dan mensintesis berbagai literatur yang relevan dengan topik pengaruh permainan Mobile Legends terhadap minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Metode ini dipilih karena memiliki

kapabilitas dalam menyajikan pemahaman mendalam terkait pola penggunaan game digital di lingkungan pendidikan dasar serta karakteristik pendekatan yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa abad ke-21 (Hanz & Kusumohendarto, 2023).

Prosedur telaah pustaka dalam studi ini merujuk pada protokol PRISMA, yang melibatkan empat tahapan sistematis: identifikasi, penyaringan awal, penilaian kelayakan, dan seleksi akhir. Penelusuran artikel dilakukan melalui sejumlah pangkalan data akademik, dengan menggunakan kunci antara lain: game Mobile Legends dalam pembelajaran, minat belajar siswa dan permainan daring, game-based learning di sekolah dasar, pengaruh MOBA terhadap akademik anak, dan media digital dalam pembelajaran SD.

Dalam proses seleksi literatur pada penelitian ini, digunakan beberapa kriteria inklusi untuk memastikan relevansi dan kualitas sumber yang dikaji. Pertama, artikel yang dipilih merupakan publikasi ilmiah yang telah melewati proses peer-review guna menjamin validitas isinya. Kedua, hanya artikel yang

diterbitkan dalam kurun waktu lima tahun terakhir, yaitu antara tahun 2020 hingga 2025, yang dipertimbangkan agar memperoleh data yang mutakhir dan relevan. Ketiga, penelitian yang dianalisis secara khusus dilakukan pada jenjang pendidikan sekolah dasar, sesuai dengan fokus utama kajian ini. Keempat, sumber yang digunakan harus secara eksplisit membahas pengembangan atau penerapan pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dalam konteks pendidikan dasar. Sebaliknya, kriteria eksklusi diterapkan untuk menyaring sumber yang tidak memenuhi standar tersebut, meliputi artikel yang berasal dari repositori akademik seperti tesis, disertasi, maupun buku non-jurnal, serta publikasi yang dirilis sebelum tahun 2020. Selain itu, literatur yang mengkaji jenjang pendidikan di luar sekolah dasar dan artikel yang tidak berfokus pada integrasi teknologi dalam pembelajaran juga dikeluarkan dari analisis. Dengan kriteria ini, studi dapat mempertahankan fokus yang ketat serta menghasilkan sintesis literatur yang relevan dan terpercaya.

Artikel yang berhasil lolos seleksi berdasarkan kriteria inklusi kemudian dianalisis menggunakan

metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan yang sistematis. Setiap artikel ditelaah untuk memperoleh pemahaman mendalam mengenai dampak penggunaan game Mobile Legends terhadap tingkat minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Proses analisis mencakup penelaahan terhadap strategi penerapan game dalam lingkungan pendidikan, sejauh mana aksesibilitas dan kenyamanan penggunaannya bagi guru dan peserta didik, serta efeknya terhadap keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dari 25 artikel yang ditemukan pada tahap awal pencarian literatur, hanya 5 di antaranya yang memenuhi seluruh persyaratan dan dipilih untuk dianalisis lebih lanjut. Penelaahan difokuskan pada kontribusi game terhadap motivasi belajar, dukungan fitur teknologi yang digunakan, serta potensi integrasinya dalam menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif. Hasil dari proses ini menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi pemanfaatan teknologi game secara edukatif yang relevan, menarik, dan sesuai untuk diterapkan di lingkungan pembelajaran sekolah dasar.

Sebanyak 25 artikel berhasil dikumpulkan pada tahap awal proses penelusuran literatur, dan setelah melalui seleksi berdasarkan kriteria inklusi, sebanyak 5 artikel layak untuk dianalisis lebih lanjut. Analisis dilakukan untuk mengidentifikasi bagaimana pengaruh permainan Mobile Legends terhadap minat belajar siswa sekolah dasar dikaji dalam berbagai studi, termasuk metode yang digunakan untuk mengukur dampak tersebut, konteks penerapannya, serta persepsi guru dan siswa terhadap efek game dalam proses pembelajaran. Hasil analisis ini memberikan dasar konseptual untuk memahami lebih dalam mengenai arah penelitian seputar dampak game Mobile Legends terhadap keterlibatan belajar dan motivasi akademik peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Prosedur telaah literatur dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan yang telah ditentukan dalam protokol PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses), yang terdiri dari empat tahap utama: identifikasi, penyaringan, evaluasi kelayakan, dan seleksi inklusif. Proses pencarian dilakukan melalui sejumlah database

ilmiah, dengan menggunakan kombinasi kunci seperti “pengaruh Mobile Legends terhadap minat belajar siswa,” “game digital dan motivasi belajar di SD,” “efek game MOBA dalam pendidikan dasar,” dan “permainan daring terhadap perilaku akademik anak.” Literatur yang ditinjau dibatasi pada publikasi dalam rentang tahun 2020 hingga 2025, untuk memastikan relevansi dengan dinamika pembelajaran dan perkembangan teknologi digital saat ini.

Proses analisis data dalam penelitian ini merujuk pada alur kerja protokol PRISMA. Pada tahap awal, sebanyak 25 artikel berhasil diidentifikasi melalui pencarian di database Google Scholar. Sebelum memasuki proses penyaringan, 2 artikel langsung dikeluarkan karena tidak memenuhi kriteria awal, sehingga menyisakan 23 artikel untuk ditinjau lebih lanjut. Dari jumlah tersebut, sebanyak 10 artikel dieliminasi setelah penelaahan judul dan abstrak, karena dinilai tidak relevan, tidak sesuai dengan fokus penelitian, atau tidak membahas pengaruh game Mobile Legends. Dari 13 artikel yang tersisa dan dicari dalam versi full-text, 3 di antaranya

tidak dapat diakses secara lengkap. Selanjutnya, 10 artikel dievaluasi lebih mendalam, namun 5 di antaranya tidak lolos seleksi karena metodologi yang tidak sesuai atau tidak membahas secara spesifik dampak game Mobile Legends terhadap aspek pendidikan. Pada akhirnya hanya 5 yang terpilih.

C. Hasil Dan Pembahasan

Melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) yang mengacu pada protokol PRISMA, peneliti berhasil mengidentifikasi sebanyak 25 artikel dari sumber-sumber seperti Google Scholar, DOAJ, dan SINTA dalam rentang waktu 2020 hingga 2025

Hasil kajian dari lima penelitian yang dianalisis melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) mengindikasikan bahwa permainan Mobile Legends berpotensi memengaruhi minat belajar siswa sekolah dasar, meskipun dampaknya bervariasi antar studi.

Sebagian besar penelitian (Lilis Widiyanti et al., 2023),(Ajis et al., 2024), dan (Laelaem et al., 2023) menunjukkan bahwa keterlibatan siswa secara intens dalam bermain Mobile Legends berkorelasi dengan

menurunnya semangat dan ketekunan belajar. Anak-anak yang menghabiskan waktu cukup lama dengan game tersebut cenderung menunjukkan ketertarikan yang lebih rendah terhadap aktivitas akademik, kesulitan fokus saat pelajaran berlangsung, serta mengalami penurunan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran.

Sementara itu, studi lain (Munir et al., 2024) mencatat bahwa hubungan antara durasi bermain game dan minat belajar tidak selalu menunjukkan korelasi yang kuat secara statistik. Meskipun demikian, tetap ditemukan indikasi bahwa siswa yang sering bermain memiliki kecenderungan untuk kurang antusias dalam kegiatan belajar. Di sisi lain, penelitian (Akhmad et al., 2024). menyoroti aspek konsentrasi belajar yang terganggu sebagai dampak tidak langsung dari kebiasaan bermain game, yang pada akhirnya juga turut berpengaruh terhadap menurunnya minat terhadap pelajaran.

Secara keseluruhan, kelima studi ini menggarisbawahi pentingnya kontrol dalam penggunaan game digital, khususnya terkait durasi dan frekuensi bermain. Meskipun

beberapa sisi positif seperti kreativitas dan kemampuan berpikir strategis sempat disinggung, manfaat tersebut belum cukup dominan jika dibandingkan dengan risiko penurunan minat belajar yang ditimbulkan akibat penggunaan game tanpa batasan yang tepat.

RQ1: Seberapa besar kontribusi pemahaman teknologi digital dari orang tua dan guru dalam meminimalkan dampak negatif penggunaan game Mobile Legends terhadap semangat belajar anak-anak usia sekolah dasar di era digital yang semakin kompleks?

Kemampuan orang tua dan guru dalam memahami penggunaan teknologi digital, khususnya terkait game seperti Mobile Legends, terbukti berperan besar dalam mengurangi dampak negatif terhadap minat belajar siswa di jenjang sekolah dasar. Dari berbagai studi yang ditelaah, tampak jelas bahwa frekuensi dan durasi bermain menjadi faktor kunci yang memengaruhi penurunan semangat belajar, terutama bila aktivitas tersebut tidak dibarengi dengan pengawasan yang tepat dari lingkungan sekitar anak. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Lilis

Widiyanti et al., 2023) ditemukan bahwa siswa yang mengakses game secara berlebihan mengalami penurunan dalam motivasi mengikuti pelajaran. Studi tersebut menekankan pentingnya peran orang tua dan tenaga pendidik dalam mengarahkan serta membatasi akses bermain. Hal senada juga disampaikan dalam studi oleh (Ajis et al., 2024), yang menegaskan bahwa bimbingan serta pengaturan waktu bermain dari pihak orang tua mampu membantu siswa menjaga keseimbangan antara bermain dan belajar.

Sementara itu, temuan dari (Laelaem et al., 2023) merekomendasikan adanya kerja sama antara sekolah dan keluarga untuk menanamkan kebiasaan belajar yang sehat, khususnya di tengah arus perkembangan teknologi permainan daring yang semakin kuat. Bahkan (Munir et al., 2024) yang tidak menemukan korelasi yang signifikan secara statistik, tetap menyarankan agar orang dewasa tetap memberikan batasan guna menghindari dampak jangka panjang yang bisa saja muncul secara perlahan. Penelitian lain dari (Akhmad et al., 2024) juga memperlihatkan bahwa

ketidakmampuan mengontrol waktu bermain dapat menurunkan kemampuan konsentrasi anak selama proses belajar. Hal ini secara tidak langsung juga berdampak pada menurunnya ketertarikan dan keterlibatan siswa dalam kegiatan akademik.

(Laelaem et al., 2023)RQ2: Bagaimana penggunaan teknologi dapat membantu proses pembelajaran di SD?

studi (Lilis Widiyanti et al., 2023)(Laelaem et al., 2023)menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi baik berupa video pembelajaran, animasi, maupun game edukatif dapat meningkatkan proses belajar. Konten visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah dibandingkan metode konvensional yang hanya bersifat tekstual.(Ajis et al., 2024) menyoroti bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran, jika dirancang dengan pendekatan edukatif, dapat mendorong rasa ingin tahu dan minat belajar anak. Siswa lebih antusias mengikuti pelajaran yang dikemas secara digital, misalnya melalui game

edukasi atau aplikasi pembelajaran berbasis tantangan dan misi.

Dalam penelitian (Munir et al., 2024)disebutkan bahwa game digital yang bersifat edukatif dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menyusun strategi. Meskipun penelitian ini tidak menemukan hubungan langsung antara game Mobile Legends dan peningkatan belajar, mereka tetap mengakui bahwa elemen teknologi bisa berfungsi sebagai alat latihan mental, tergantung konten dan kontrol penggunaannya. (Akhmad et al., 2024)mengungkap bahwa penggunaan teknologi memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja, terutama dalam konteks pembelajaran daring atau blended learning. Hal ini membantu siswa yang membutuhkan waktu belajar tambahan atau mengulang materi pelajaran secara mandiri di rumah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian literatur terhadap 25 artikel yang ditelusuri melalui pendekatan Systematic Literature Review (SLR) dengan protokol PRISMA, diperoleh lima

artikel yang memenuhi kriteria inklusi untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil kajian menunjukkan bahwa pengaruh game mobile legends terhadap minat belajar sekolah dasar mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap menurunnya minat siswa. Maka hasil akhir dari kesimpulan adalah tingkat kemampuan literasi digital yang dimiliki oleh orang tua dan pendidik memiliki peran penting dalam mengontrol aktivitas bermain anak, terutama dalam penggunaan permainan daring seperti Mobile Legends. Saat orang dewasa memahami cara kerja teknologi dengan baik, mereka cenderung lebih mampu mengelola durasi bermain anak secara proporsional, membimbing pemanfaatan perangkat digital ke arah yang produktif, serta menanamkan kebiasaan disiplin dalam penggunaannya. Selain itu, mereka juga dapat membantu menciptakan pola belajar yang teratur dan seimbang. Di era digital yang terus berkembang, peran orang tua dan guru tidak hanya sebatas mengawasi, tetapi juga menjadi fasilitator pendidikan yang mampu menghubungkan kemajuan teknologi dengan proses belajar, sehingga keduanya dapat berjalan harmonis

dan mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Nuryolanda, I., Laika Putri Abdi, N., Widy Astuti, N., & Nur Aida, S. (2025). Strategi Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan: Menumbuhkan Rasa Penasaran Siswa Sd. *AT-TAKLIM: Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 2(1), 158–169.
- Ajis, H., Zahrah, R. F., & Mahendra, H. (2024). *Analysis of the Influence of the Online Game Mobile Legends on Class V Students ' Interest in Learning at SDN Cibunigeulis 1 Analisis Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Minat*. 3(1), 63–72.
- Akhmad, S., Rusli, R. K., & Utami, I. I. S. (2024). Analisis Dampak Game Online Mobile Legends Bang bang terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Kelas V di SD IT Nurul Yaqien. *Karimah Tauhid*, 3(10), 11449–11468. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i10.15492>
- Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Forbes, L. K. (2021). The Process of Play in Learning in Higher Education: A Phenomenological Study. *Journal of Teaching and Learning*, 15(1), 57–73. <https://doi.org/10.22329/JTL.V15I1.6515>

- Haidar, W. M. (2022). Studi Korelasi Antara Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends dan Manajemen Waktu dengan Prestasi Akademik Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kudus Tahun Pelajaran 2020/2021. *Empati: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 19–35. <https://doi.org/10.26877/empati.v9i1.9813>
- Hanz, H. K., & Kusumohendrarto, R. H. (2023). PERANCANGAN BOARD GAME “BENTENG VAN DER WIJCK ” KEBUMEN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH PERANG. 1(2).
- Hasyim, U., Malang, U. I., & Maulana, U. I. N. (2025). Penerapan Model Game-Based Learning untuk Meningkatkan Semangat Belajar Bahasa Arab Siswa Sekolah Menengah Atas. 8(1), 24–33.
- Inderasari, E., Buana, K. C., & Sholikhaha, R. M. (2020). Makna dan fungsi tuturan register dalam games online “mobile legend” serta pengaruhnya bagi gamers. *Bahastra*, 40(1), 47. <https://doi.org/10.26555/bahastra.v40i1.15608>
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak Permainan Mobile Legend terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122. <https://doi.org/10.17509/ebj.v1i2.26599>
- Khoirunisa, A. S., Sulastri, T., & Pujiastuti, I. (2022). Pendekatan Active Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Kutagandok 2. *An-Nizam*, 1(3), 148–156. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i3.4778>
- Laelaem, Y. A., Ritiau, L., & Johannes, N. Y. (2023). *Primary Didactic : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(2), 1–10.
- Lilis Widiyanti, Didik Tri Setiyoko, & Muamar Muamar. (2023). Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Cenang 03. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 1(4), 198–206. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.921>
- Munir, M., Alwan, M., Husairi, & Usnawati, U. (2024). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dengan Minat Belajar Siswa Di SDN 03 Kembang Kerang Daya. *Alifbata: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2), 12–25.
- Pakudu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Quiziz Development of Interactive Learning Media Based on Quizizz Games. *Journal of Education and Culture (JEaC)*, 04, 2024.
- Saiful Anwar, & Jasiah Jasiah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Educaplay untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran SKI. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(1), 355–373. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v3i1.913>
- Sihombing, A. S., Rahardjo, R. S., & Rachman, I. F. (2024). Peran Guru dan Pendidik dalam Menumbuhkan Literasi Digital dan Mendukung Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 360–370.

- Springett, M., Keith, S., & Whitney, G. (2018). *Game-Based Introductory Learning: Teaching Digital Skills to Older Citizens*. 6–9. <https://doi.org/10.14236/ewic/hci.2018.226>
- Sugeha, N. M., Sawitri, O., Mayulu, S., Salsabila, A. P., & Rahmat, A. (2023). Partisipasi Orang Tua Berbasis Partnership Untuk Mendukung Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1955–1964.
- Sukatin, Indah Purnama Kharisma, & Galuh Safitri. (2023). Efikasi Diri Dan Kestabilan Emosi Pada Prestasi Belajar. *Educational Leadership: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(1), 28–39. <https://doi.org/10.24252/edu.v3i1.39695>
- Taranushenko, T. E., & Tepper, E. A. (2022). Infectious Diseases as A Risk Factor for Impairment of Mental Functions and Deterioration of Academic Performance at School. *Frontiers in Medical Case Reports*, 03(03), 1–8. <https://doi.org/10.47746/fmcr.2022.3301>
- Wan Mohd Isa, W. A. R., Suhaimi, A. I. H., Noordin, N., & Hassan, S. S. (2022). Mobile Game-Based Learning Application about Semai People. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 11(3), 607–618. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v11-i3/14759>