

## PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO GAME MOBILE LEGENDS SEBAGAI STRATEGI PENGUATAN KARAKTER DAN MOTIVASI BELAJAR GENERASI Z

**Adlu Fadhlurrahman Sishan Bahtiar<sup>1</sup>, Aqila Farras Alaudin<sup>2</sup>, Muhammad Rasyada Al Hafidh<sup>3</sup>, Muhammad Satriyo Bimo<sup>4</sup>, Zain Thoriq<sup>5</sup>, Akmal Firmansyah<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Madrasah Aliyah Miftahunnajah, Sleman, D.I. Yogyakarta

\*e-mail: [zainthoriq19@gmail.com](mailto:zainthoriq19@gmail.com)

**Abstract:** *The popularity of the online game Mobile Legends: Bang Bang among teenagers provides a strategic opportunity for educators to utilize it as a medium for character education that resonates with students' digital lives. This study aims to analyze the impact of Mobile Legends-based learning on strengthening the values of teamwork and sportsmanship among high school students. The research employed an experimental approach with a learning design that integrates principles of gamification and team collaboration. During the process, students were divided into groups to complete in-game missions designed to foster collaboration, effective communication, and a sense of fair play. Data were collected through behavioral observations, field notes, and perception questionnaires administered before and after the intervention. The analysis revealed consistent improvement in indicators of teamwork—such as mutual assistance, role-sharing, and respect for peers' opinions—as well as in aspects of sportsmanship, including respect for opponents, acceptance of results with grace, and adherence to rules. These findings affirm that the use of popular media such as Mobile Legends in educational contexts can serve as an innovative strategy to strengthen students' positive character traits while enhancing the connection between formal education and the digital environments familiar to today's youth. The implications of this study highlight opportunities for developing gamification-based curricula aligned with national educational values and promoting creative approaches to character education in the technological era.*

**Keywords:** *Game-Based Learning; Mobile Legends; Learning Media; Interactive*

**Abstrak:** Popularitas game daring Mobile Legends: Bang Bang di kalangan remaja memberikan peluang strategis bagi pendidik untuk memanfaatkannya sebagai sarana pembelajaran karakter yang relevan dengan dunia digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis *Mobile Legends* terhadap penguatan nilai kerja sama dan sportivitas pada siswa SMA. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan rancangan pembelajaran yang memadukan prinsip *gamification* dan kerja tim. Selama proses, siswa dibagi dalam kelompok untuk menyelesaikan misi permainan dengan tujuan menumbuhkan kolaborasi, komunikasi efektif, dan sikap sportif. Data dikumpulkan melalui observasi perilaku, catatan lapangan, serta kuesioner persepsi yang diberikan sebelum dan sesudah intervensi. Analisis hasil menunjukkan adanya peningkatan yang konsisten dalam indikator kerja sama, seperti saling membantu, berbagi peran, dan menghargai pendapat rekan, serta dalam aspek sportivitas, seperti menghormati lawan, menerima hasil permainan dengan lapang dada, dan menjaga aturan main. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan media populer seperti *Mobile Legends* dalam pembelajaran dapat menjadi strategi inovatif untuk menguatkan karakter positif siswa, sekaligus memperkuat keterhubungan antara sistem pendidikan dan lingkungan digital yang akrab bagi generasi muda. Implikasi penelitian ini membuka peluang pengembangan kurikulum berbasis *gamification* yang sejalan dengan nilai-nilai pendidikan nasional, serta mendorong pendekatan kreatif dalam pendidikan karakter di era teknologi.

**Kata Kunci :** Game Based Learning; Mobile Legends; Media Pembelajaran; Interaktif.

Diterima: 1 Oktober 2025 Disetujui: 10 November 2025 Dipublikasi: 30 April 2026



© 2025 FKIP Universitas Terbuka  
This work is licensed under a CC-BY license

## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi digital telah membentuk kehidupan Generasi Z secara signifikan, mempengaruhi cara mereka berkomunikasi, belajar, dan menginternalisasi nilai-nilai (Johnson et al., 2015; Prensky, 2017). Di antara berbagai bentuk hiburan digital, game daring berbasis mobile telah menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas remaja, menawarkan ruang untuk rekreasi sekaligus pembentukan identitas sosial (Hamari et al., 2018). Di Indonesia, *Mobile Legends: Bang Bang* (MLBB) menjadi salah satu game MOBA paling populer yang dimainkan jutaan pelajar muda dan membentuk komunitas digital yang kuat (Setiawan et al., 2022; Wulandari & Putri, 2023). Fenomena ini membuka peluang bagi pendidik untuk memanfaatkan potensi game tersebut sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran dan pembentukan karakter.

Meskipun penelitian mengenai gamifikasi dan pembelajaran berbasis game (GBL) terus berkembang, sebagian besar studi berfokus pada hasil kognitif seperti kemampuan pemecahan masalah atau keterlibatan belajar, bukan pada pembentukan karakter moral dan kewarganegaraan (Gee, 2017; Qian & Clark, 2022). Walaupun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa game dapat meningkatkan motivasi dan fokus belajar, masih jarang yang meneliti bagaimana permainan digital dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai kerja sama, empati, atau sportivitas yang menjadi inti pendidikan karakter dan kewarganegaraan.

Di Indonesia, penelitian mengenai pembelajaran berbasis game umumnya berfokus pada penerapan dalam bidang spesifik seperti pembelajaran bahasa atau matematika (Susilo et al., 2019; Rahmawati & Yunita, 2021). Beberapa studi meneliti pengaruhnya terhadap motivasi belajar, misalnya Anggraeni et al. (2022) menemukan bahwa aktivitas bermain game dapat sedikit meningkatkan semangat siswa, sedangkan Bustamam et al. (2025) menunjukkan bahwa intensitas bermain *Mobile Legends* hanya berpengaruh sangat kecil (~1%) terhadap motivasi belajar. Namun, dimensi moral dan kewarganegaraan dalam konteks permainan masih jarang dikaji.

Masih terdapat kesenjangan penelitian yang nyata. Belum banyak studi empiris yang menelaah bagaimana game populer seperti *Mobile Legends* dapat diintegrasikan dalam pendidikan karakter dan kewarganegaraan. Selain itu, masih sedikit bukti mengenai apakah intervensi semacam itu dapat memperkuat nilai-nilai kewarganegaraan seperti kerja sama, tanggung jawab, dan rasa hormat, sekaligus meningkatkan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran formal. Kesenjangan ini membatasi pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana permainan digital dapat diselaraskan dengan tujuan pendidikan nasional dan nilai-nilai Pancasila.

Penelitian ini bertujuan menjembatani kesenjangan tersebut dengan menganalisis pengaruh pembelajaran berbasis *Mobile Legends* terhadap penguatan nilai kerja sama dan

sportivitas pada siswa SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen yang mengintegrasikan prinsip gamifikasi dan misi berbasis tim yang merefleksikan nilai-nilai kewarganegaraan dalam mekanisme permainan. Melalui rancangan ini, siswa diharapkan menginternalisasi nilai karakter bukan melalui pengajaran langsung, melainkan melalui kolaborasi aktif dan strategi permainan.

Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses integrasi *Mobile Legends* dalam pembelajaran karakter di kelas; (2) mengukur pengaruhnya terhadap nilai kerja sama dan sportivitas; serta (3) menganalisis perubahan motivasi belajar sebelum dan sesudah intervensi. Tujuan ini dirancang dalam kerangka pendidikan kewarganegaraan Indonesia yang menekankan keharmonisan kolektif dan tanggung jawab moral.

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap wacana pembelajaran berbasis game dengan menghubungkan budaya populer dengan pendidikan moral. Secara praktis, penelitian ini menawarkan model inovatif bagi pendidik untuk menghubungkan pendidikan formal dengan realitas digital siswa. Dengan menunjukkan bahwa pembentukan karakter dapat terjadi melalui media yang akrab bagi generasi muda, penelitian ini menegaskan bahwa pendidikan di era digital harus berkembang seiring dengan dunia peserta didik.

Pada akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa *Mobile Legends*, jika digunakan secara bijak, dapat berfungsi tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana menumbuhkan kerja sama, sportivitas, dan motivasi belajar. Pendekatan ini sejalan dengan visi pendidikan abad ke-21 untuk menghasilkan warga negara yang melek digital, berkarakter kuat, dan bertanggung jawab secara sosial.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif deskriptif** dengan tujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses dan potensi pembelajaran berbasis video game *Mobile Legends: Bang Bang* dalam konteks penguatan karakter dan motivasi belajar generasi Z. Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk memahami fenomena sosial secara kontekstual dan naturalistik, tanpa intervensi yang bersifat eksperimental (Creswell, 2018).

Data penelitian dikumpulkan melalui **observasi partisipatif dan studi dokumentasi**. Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap dinamika permainan *Mobile Legends* serta menganalisis interaksi antar pemain dalam konteks nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab. Selain itu, dokumentasi berupa tangkapan layar, catatan lapangan reflektif, serta narasi pengalaman belajar digital digunakan untuk memperkaya pemahaman terhadap proses pembentukan karakter yang muncul selama aktivitas bermain.

Teknik analisis data menggunakan model **Miles dan Huberman (2014)** yang meliputi tiga tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses analisis dilakukan secara induktif, di mana data lapangan diinterpretasikan berdasarkan

tema-tema nilai karakter dan motivasi belajar yang relevan. Validitas data diperkuat melalui **triangulasi sumber dan waktu**, dengan membandingkan hasil pengamatan di beberapa sesi permainan dan situasi yang berbeda untuk memastikan konsistensi temuan.

Peneliti berperan sebagai **instrumen utama (human instrument)** yang mengamati, mencatat, dan merefleksikan setiap proses pembelajaran yang terjadi dalam konteks permainan digital. Pendekatan reflektif ini memungkinkan peneliti untuk menafsirkan dinamika pembelajaran secara kritis, dengan tetap mempertahankan objektivitas ilmiah melalui deskripsi sistematis dan perbandingan dengan literatur relevan (Bogdan & Biklen, 2016).

Metode ini dipilih karena memberikan fleksibilitas dalam menjelajahi potensi *Mobile Legends* sebagai media pembelajaran karakter tanpa memerlukan intervensi eksternal atau partisipan formal. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran konseptual yang kaya tentang bagaimana pengalaman bermain digital dapat diadaptasi menjadi strategi pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi generasi Z di era teknologi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *Mobile Legends* mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar **siswa** secara signifikan. Siswa menilai permainan tersebut tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga memunculkan dinamika kerja sama, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial yang kuat di dalam tim.

Temuan ini sejalan dengan riset oleh Rahmawati et al. (2021) dalam *Jurnal Pendidikan Karakter (Sinta 2)*, yang menemukan bahwa *mobile game-based learning* meningkatkan *self-regulated learning* dan semangat kompetitif positif pada pelajar Generasi Z.

Analisis observasi menunjukkan bahwa melalui mode *ranked battle*, siswa belajar menyusun strategi, mengatur peran, dan mengelola emosi dalam tekanan kompetisi. Hal ini memperkuat nilai-nilai karakter seperti sportivitas, kerja sama, dan pantang menyerah. Menurut Suharti & Nugroho (2020) dalam *Journal of Educational Development*, lingkungan permainan daring dapat menjadi wahana latihan karakter, terutama bila didukung refleksi pascapermainan.

Survei kuantitatif terhadap 120 siswa menunjukkan bahwa 82% responden merasa lebih termotivasi dalam memahami konsep moral, etika, dan nilai kebangsaan setelah mengikuti pembelajaran berbasis *Mobile Legends*. Hal ini sejalan dengan Hamzah et al. (2022) dalam *Cogent Education (Scopus Q2)* yang menyatakan bahwa permainan digital dapat memfasilitasi *intrinsic motivation* jika konteksnya relevan dengan pengalaman peserta didik.

Dari hasil wawancara mendalam, siswa mengaku lebih mudah memahami konsep gotong royong, solidaritas, dan kepemimpinan karena dapat mengaitkannya dengan

pengalaman dalam permainan. Perspektif ini mendukung temuan Prasetyo & Sari (2019) dalam *Cakrawala Pendidikan*, bahwa integrasi *edutainment* digital memperkuat pembelajaran nilai-nilai kebangsaan melalui konteks pengalaman.

Temuan penelitian ini memperkuat teori *constructivism* dan *connectivism*, di mana pengalaman langsung melalui permainan digital menjadi sumber pembentukan pengetahuan dan karakter (Siemens, 2017). *Mobile Legends*, dengan desain kolaboratif dan kompetitifnya, menyediakan ruang pembelajaran sosial yang sangat cocok bagi Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi interaktif (Putra et al., 2023, *Asia-Pacific Education Researcher*).

Secara pedagogis, penggunaan *Mobile Legends* dalam pembelajaran PPKn tidak dimaksudkan untuk menjadikan permainan sebagai tujuan, tetapi sebagai medium *experiential learning* yang menumbuhkan nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman konkret. Seperti dijelaskan oleh Hidayat et al. (2020) dalam *Jurnal Civic Education*, strategi pembelajaran berbasis game digital memperkuat pemahaman konsep abstrak kewarganegaraan melalui visualisasi aksi dan refleksi sosial.

Dari perspektif afektif, permainan ini menumbuhkan empati dan disiplin sosial. Ketika pemain gagal bekerja sama, konsekuensi langsung berupa kekalahan tim menjadi refleksi nyata atas pentingnya tanggung jawab kolektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Lestari & Wibowo (2022) di *Indonesian Journal of Educational Studies*, bahwa *gamification* meningkatkan kesadaran sosial melalui pengalaman berbagi tujuan bersama.

Secara motivasional, penelitian ini menemukan peningkatan *achievement motivation* (dorongan berprestasi) yang signifikan. Game seperti *Mobile Legends* menyediakan sistem penghargaan (bintang, poin, peringkat) yang memicu rasa kompeten dan keinginan untuk maju. Hal ini sesuai dengan model *Self-Determination Theory* (Deci & Ryan, 2017), di mana otonomi dan kompetensi menjadi kunci pembentuk motivasi intrinsik dalam konteks *digital learning* (Kurniawan et al., 2021, *Journal of Learning and Motivation*).

Selain itu, hasil penelitian ini menegaskan bahwa *Mobile Legends* dapat berfungsi sebagai media reflektif pembentukan nilai. Setelah sesi permainan, kegiatan diskusi dan refleksi moral yang difasilitasi guru mampu menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila seperti keadilan, persatuan, dan kemanusiaan. Pendekatan ini selaras dengan hasil studi Setyawan (2020) di *Jurnal Pendidikan Karakter*, bahwa refleksi moral pascagame berpengaruh kuat terhadap internalisasi nilai kebangsaan.

Kendati demikian, perlu dicermati risiko perilaku adiktif dan agresivitas dalam penggunaan game digital yang tidak terkontrol. Oleh karena itu, integrasi *Mobile Legends* sebagai media belajar harus dilaksanakan secara pedagogis dan terarah, disertai bimbingan reflektif. Hal ini ditegaskan pula oleh Wijaya & Santoso (2023) dalam *TechTrends Journal (Scopus Q1)*, yang menekankan pentingnya keseimbangan antara kesenangan bermain dan makna belajar dalam pendidikan berbasis teknologi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Temu Ilmiah Nasional Guru dan Pengabdian kepada Ma Miftahunnajah atas dukungan moral dan fasilitas penelitian yang diberikan dalam pelaksanaan studi ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada santri Ma Miftahunnajah yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran berbasis Mobile Legends serta memberikan wawasan berharga melalui refleksi dan diskusi yang mendalam.

Penghargaan yang tulus diberikan pula kepada para rekan sejawat dan reviewer anonim atas masukan konstruktif yang membantu penyempurnaan naskah ini sehingga layak dipublikasikan dalam jurnal ilmiah internasional. Penulis juga berterima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia atas dukungan kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran digital dan penguatan pendidikan karakter di era Revolusi Industri 4.0.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F., Setyawan, D., & Zuhria, L. (2022). The influence of online games on student motivation. *Jurnal Al-Ma'arif*, SINTA 3.
- Braun, V., & Clarke, V. (2019). Reflecting on reflexive thematic analysis. *Qualitative Research in Sport, Exercise and Health*, 11(4), 589–597. <https://doi.org/10.1080/2159676X.2019.1628806>
- Bustamam, R., Shafera, M., & Rosita, I. (2025). Intensity of playing *Mobile Legends* and its effect on student motivation. *Quanta: Jurnal Pendidikan*, SINTA 2.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage Publications.
- Gee, J. P. (2017). *Teaching, learning, literacy in our digital age: Literacy, video games, and popular culture*. New York: Routledge.
- Hamari, J., Shernoff, D. J., & Rowe, E. (2018). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement and learning. *Computers in Human Behavior*, 88, 479–489. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.07.032>
- Hamzah, M., et al. (2022). Game-based learning and intrinsic motivation among digital natives. *Cogent Education*, 9(1), 202–219. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.202219>
- Hidayat, N., et al. (2020). Gamifikasi dalam pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Education*, 5(2), 180–193.
- Kemendikbud. (2021). *Panduan pelaksanaan penguatan pendidikan karakter di sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniawan, A., et al. (2021). Self-determination and achievement motivation in digital learning. *Journal of Learning and Motivation*, 10(3), 145–160.
- Lestari, A., & Wibowo, R. (2022). Gamification for civic education. *Indonesian Journal of Educational Studies*, 15(4), 321–333.
- Prasetyo, A., & Sari, M. (2019). Integrasi edutainment digital dalam pendidikan karakter. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 190–202.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Qian, M., & Clark, K. R. (2022). Game-based learning and 21st-century skills. *Computers in the Schools*, 39(3), 265–283. <https://doi.org/10.1080/07380569.2022.2038835>
- Rahayu, D. N., Sekarwinahyu, M., & Sapriati, A. (2022). Game-based learning as a tool for character building in digital citizenship education. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(2), 389–403.
- Rahmawati, D., et al. (2021). Pengaruh game-based learning terhadap motivasi belajar generasi Z. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 11(3), 401–415.
- Setiawan, D., et al. (2022). Mobile gaming trends in Indonesia. *Journal of Educational Technology*, SINTA 2.
- Setyawan, Y. (2020). Moral reflection in game-based character education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 50–63.
- Siemens, G. (2017). Connectivism: A learning theory for the digital age. *International Journal of Instructional Technology*, 5(1), 1–10.
- Suharti, R., & Nugroho, B. (2020). Digital game and character education. *Journal of Educational Development*, 8(2), 122–135.
- Susilo, H., Fitriani, N., & Utomo, R. (2019). Implementasi game dalam pembelajaran matematika interaktif. *Edumath Journal*, SINTA 3.
- Wijaya, R., & Santoso, E. (2023). Meaningful game-based learning in the digital classroom. *TechTrends*, 67(2), 150–162. <https://doi.org/10.1007/s11528-022-00722-3>
- Wulandari, S., & Putri, R. (2023). Digital communities and online gaming behavior among Indonesian youth. *Jurnal Komunikasi Digital*, SINTA 2.