
Analisis Pengaruh *E-Sports* Divisi *Mobile Legends* terhadap Literasi Digital Siswa SMPN 13 Malang

Adam Iqbal Sebyl Nasrullah^{1✉}, Yulianto Dwi Saputro¹

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Eksakta dan Keolahragaan, Universitas Insan Budi Utomo, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

E-mail: adamiqbal354@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

E-sports, Mobile Legends, Literasi Digital, Siswa

Keywords:

E-sports, Mobile Legends, Digital Literacy, Students

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kualitatif pengaruh partisipasi dalam e-sports divisi Mobile Legends terhadap literasi digital siswa SMPN 13 Malang. Metode penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Studi ini melibatkan tujuh siswa laki-laki dari SMPN 13 Malang yang berpartisipasi dalam turnamen e-sports Mobile Legends. Hasil dari beberapa aspek literasi digital menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan fungsional dan dasar untuk menggunakan teknologi digital, seperti ponsel, komputer, dan aplikasi, meningkat (2) Kreativitas dengan membuat strategi permainan, memanfaatkan fitur game, dan membuat konten kreatif terkait e-sports meningkat (3) Kemampuan untuk bekerja sama dan berkomunikasi secara efektif dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama meningkat. (5) Pemahaman sosial dan budaya saat bekerja dengan anggota tim yang beragam latar belakangnya meningkat. (6) Kemampuan berpikir kritis dan evaluasi saat membuat keputusan strategis dan menganalisis situasi permainan meningkat. (7) Pemahaman dan penerapan elemen keamanan digital (e-safety) dalam e-sports meningkat. Implikasi dari penelitian ini adalah perlunya dukungan dari pihak sekolah untuk mengintegrasikan e-sports ke dalam kurikulum dan ekstrakurikuler, sehingga dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital siswa. Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa partisipasi dalam tim E-Sports divisi Mobile Legends dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan literasi digital siswa SMPN 13 Malang.

Abstract

This research aims to qualitatively analyze the influence of participation in e-sports in the Mobile Legends division on the digital literacy of students at SMPN 13 Malang. Qualitative descriptive research methods were used to collect data through documentation, interviews and observations. This study involved seven male students from SMPN 13 Malang who participated in the Mobile Legends e-sports tournament. The results of several aspects of digital literacy show that: (1) Functional and basic abilities to use digital technology, such as cellphones, computers and applications, increase (2) Creativity by creating game strategies, utilizing game features, and creating creative content related to e-commerce. sports increases (3) The ability to collaborate and communicate effectively with team members to achieve common goals increases. (5) Social and cultural understanding when working with team members with diverse backgrounds increases. (6) The ability to think critically and evaluate when making strategic decisions and analyzing game situations increases. (7) Understanding and application of digital security (e-safety) elements in

e-sports is increasing. The implication of this research is that support from schools is needed to integrate e-sports into the curriculum and extracurriculars, so that it can contribute to increasing students' digital literacy. The conclusion of this research shows that participation in the E-Sports team in the Mobile Legends division can make a positive contribution to increasing the digital literacy of students at SMPN 13 Malang..

© 2024 Author

✉ Alamat korespondensi:

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu
Eksakta dan Keolahragaan, Universitas Insan Budi Utomo, Jawa Timur,
Indonesia

PENDAHULUAN

Dunia olahraga telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir, dengan berbagai komunitas yang tumbuh untuk mendukung individu yang tertarik pada berbagai jenis olahraga. Perkembangan ini terus berlanjut di era digital yang sangat terkait dengan dunia cyber space, di mana olahraga menjadi semakin menarik, terutama dalam konteks E-Sports (Electronic Sports) (Fahmi, 2022). E-Sports merupakan bentuk olahraga kompetitif yang melibatkan teknik dan keterampilan baik secara individu maupun tim, dengan atlet E-Sports menjalani pelatihan khusus layaknya atlet profesional dalam olahraga tradisional (Bella & Hakiky, 2020).

Keterampilan literasi digital sangat penting bagi siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran online, karena merupakan kunci pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan pemahaman teknologi yang diperlukan untuk memasuki dunia kerja dan mengejar pendidikan tinggi dan umum (Musfekar et al., 2023). Terdapat 8 komponen dalam literasi digital yaitu: Functional skill and beyonds, Creativity, Collaboration, Communication, The Ability to find select information, Critical Thinking and Evaluation, Cultural and Social Understanding, E-Safety (Dinata, 2021). Untuk mengikuti tren perkembangan E-Sports di sekolah, penting untuk memahami dampak E-Sports, khususnya divisi Mobile Legends, terhadap literasi digital siswa (Li et al., 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, E-Sports atau kompetisi permainan video telah mendapatkan popularitas yang signifikan di kalangan kaum muda maupun orang dewasa (Khudzaifah et al., 2023). Namun, kurangnya penelitian yang substansial terhadap fenomena

ini menimbulkan kekhawatiran akan dampak E-Sports, terutama terkait dengan keterampilan literasi digital siswa (Kelly & Leung, 2023). Meskipun penelitian sebelumnya telah mengkritik permainan video kompetitif karena meningkatkan agresi dan menurunkan prestasi akademis, penting untuk mengatasi kekhawatiran ini dengan penelitian terbaru (Blumberg et al., 2019).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman baru tentang bagaimana E-Sports, khususnya divisi Mobile Legends, mempengaruhi keterampilan literasi digital siswa, khususnya Mobile Legends (Pradana et al., 2020). Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh lembaga pendidikan dan pembuat kebijakan untuk membuat strategi dan kebijakan yang mendorong penggabungan E-Sports dan pendidikan literasi digital di sekolah.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif sebagai jenis penelitian. Pendekatan kualitatif dipilih karena tujuan penelitian adalah untuk memahami dan menggambarkan fenomena literasi digital yang dialami siswa saat bermain E-sports divisi Mobile Legends.

Partisipan

Penelitian ini dilakukan terhadap 7 siswa laki-laki di SMPN 13 Malang. Alasan pemilihan lokasi tersebut adalah karena peneliti pernah mendampingi siswa-siswa SMPN 13 Malang mengikuti turnamen E-Sports Mobile Legends di Kota Malang.

Subjek penelitian ini mencakup siswa SMPN 13 Malang, khususnya mereka yang

pernah mengikuti kompetisi E-Sports Mobile Legends. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* (sesuai dengan karakteristik atau ciri yang dibutuhkan) dalam penelitian tersebut. dilakukan ketika peneliti memasuki lapangan dan selama berlangsungnya penelitian. Beberapa karakteristik maupun ketentuan yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu: usia SMP (13-15 tahun), pernah mengikuti turnamen Mobile Legends serta bersedia menjadi informan.

Instrumen

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap aktivitas bermain E-Sports divisi Mobile Legends oleh siswa SMPN 13 Malang, dengan tujuan mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman mereka dalam konteks tersebut.

b. Wawancara Terstruktur

Wawancara mendalam dilakukan dengan subjek penelitian (siswa SMPN 13 Malang yang pernah mengikuti kompetisi *E-Sports Mobile Legends*) untuk menggali informasi mengenai pengalaman mereka dalam *bermain E-sports Mobile Legends* dan dampaknya terhadap literasi digital

c. Dokumentasi,

Melibatkan pengumpulan dokumen dan data yang relevan dalam konteks penelitian, yang kemudian dianalisis secara mendalam untuk mendukung dan memperkuat keyakinan

serta membuktikan suatu kejadian. Dalam penelitian ini, dokumen yang terkumpul mencakup daftar informan dan temuan-temuan hasil wawancara dengan informan.

Validitas temuan atau data dalam penelitian kualitatif tergantung pada kesesuaian antara laporan peneliti dan realitas yang terjadi pada obyek penelitian. Instrumen dalam penelitian ini melibatkan observasi, wawancara, dan dokumentasi

Analisis Data

Dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif deskriptif yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan, serta validitas data melalui triangulasi dan member checking, penelitian ini dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh terkait fenomena literasi digital siswa melalui pengalaman mereka dalam bermain E-Sports Mobile Legends

HASIL

Deskripsi Informan Penelitian
Penelitian ini melibatkan 7 informan yang terdiri dari siswa SMPN 13 Malang yang aktif berpartisipasi dalam tim E-Sports divisi Mobile Legends. Informan tersebut berusia antara 13-15 tahun dan memiliki pengalaman bermain Mobile Legends selama 1-3 tahun. Hasil Wawancara Penelitian
Berdasarkan wawancara yang dilakukan, diperoleh temuan-temuan terkait pengaruh E-Sports divisi Mobile Legends terhadap literasi digital siswa, yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil wawancara pada responden

Indikator	Temuan
<i>Functional Skill and Beyond</i>	Dari hasil wawancara, terlihat bahwa mereka telah mengembangkan keterampilan bermain Mobile Legends dengan serius dan berdedikasi. Mereka mengambil inspirasi dari berbagai sumber, termasuk YouTube, MPL, serta streamer dan tiktokers terkenal. Pendekatan mereka meliputi analisis strategis terhadap permainan, memahami kelemahan lawan, dan penyesuaian item serta karakter. Mereka juga memperdalam pemahaman mikro dan makro permainan serta aktif mencari informasi baru melalui internet dan media sosial.

<i>Creativity</i>	Mereka menekankan pentingnya memiliki strategi yang kuat dalam permainan, terutama saat timnya mengalami kesulitan. Kreativitas mereka tercermin dalam upaya untuk melihat draft lawan dan memilih hero yang bisa mengcounter lawan, serta menggabungkan item pertahanan dan serangan. Mereka sekarang aktif dalam eksperimen dan percobaan, terutama setelah melihat contoh dari para pemain profesional. Bermain dalam tim untuk meningkatkan kekompakan dan sering mengamati pro player juga menjadi bagian penting dalam pengembangan strategi mereka.
<i>Collaboration</i>	Mereka menekankan pentingnya komunikasi dalam tim untuk mencapai kemenangan dalam permainan Mobile Legends. Mereka juga melakukan kolaborasi dengan teman atau pemain lain dalam pembuatan konten Mobile Legends. Kolaborasi ini membantu meningkatkan kekompakan tim dan memungkinkan mereka untuk membaca permainan dengan lebih baik, seperti melacak penggunaan skill lawan dan mengidentifikasi kelemahan musuh.
<i>Communication</i>	Mereka menekankan pentingnya komunikasi dalam berbagai situasi dalam permainan Mobile Legends, seperti ketika akan menge-genk marksman musuh atau saat kontes di turtle/lord. Komunikasi yang efektif dianggap sebagai faktor kunci dalam memengaruhi hasil permainan, karena membantu tim untuk menghindari kesalahan atau mis komunikasi yang dapat berdampak negatif. Mereka menggunakan fitur on mic dalam game untuk berkomunikasi dengan tim, sehingga dapat memberi informasi tentang spell lawan, koordinasi taktik, dan lainnya.. Dengan saling percaya dan tingkat percaya diri yang tinggi, mereka mengembangkan komunikasi yang efektif dan mempengaruhi hasil permainan secara positif.
<i>The Ability to find and select Information</i>	Mereka menggunakan berbagai sumber untuk mendapatkan informasi terkait pembaruan dan strategi permainan Mobile Legends. Mereka sering melihat channel YouTube seperti VY Gaming dan MPL Indonesia untuk pembaruan dan strategi. Selain itu, mereka juga mencari informasi dari platform media sosial seperti TikTok dan YouTube, serta panduan dalam game Mobile Legends itu sendiri. Dengan menggunakan beragam sumber ini, mereka dapat memperdalam pengetahuan mereka tentang permainan dan meningkatkan keterampilan mereka secara keseluruhan.
<i>Critical Thinking and Evaluation</i>	Mereka aktif dalam mengevaluasi permainan mereka dengan melihat replay gameplay untuk menentukan apa yang bisa diperbaiki di pertandingan selanjutnya. Mereka juga mempertimbangkan kegagalan strategi dan kekurangan dalam tim sebagai bagian dari evaluasi mereka. Selain itu, mereka memberikan arahan kepada teman-teman mereka dan bersedia untuk memperbaiki diri setelah kekalahan. Meskipun ada yang lebih suka mendengarkan arahan dari teman, mereka semua memiliki kesadaran akan pentingnya evaluasi dan pembelajaran dari setiap pertandingan.
<i>Cultural and Social Understanding</i>	Mereka menunjukkan sikap yang inklusif dan menghargai semua pemain, tanpa membedakan satu sama lain. Mereka menyadari keberagaman budaya dan sifat dalam komunitas Mobile Legends, dan berusaha untuk menoleransi serta menghormati perbedaan tersebut. Kesadaran mereka terhadap keberagaman ini juga tercermin dalam pemahaman bahwa <i>game</i> Mobile Legends memiliki pemain dari berbagai latar belakang, baik di

E-Safety

dalam maupun di luar negeri. Ini menunjukkan sikap positif yang penting dalam membangun komunitas yang inklusif dan ramah.

Mereka mengambil langkah-langkah untuk mengamankan akun mereka, seperti verifikasi dan menautkan ke akun Google atau Moonton, serta mengaktifkan fitur verifikasi sekunder. Meskipun demikian, mereka tetap berhati-hati dalam memberikan informasi pribadi kepada siapa pun, termasuk teman atau pemain profesional. Ini menunjukkan kesadaran mereka akan pentingnya keamanan akun dalam lingkungan permainan daring.

PEMBAHASAN

Functional Skill and Beyond

Hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi dalam tim E-Sports divisi Mobile Legends membantu meningkatkan keterampilan fungsional siswa dalam menggunakan teknologi digital. Siswa menjadi lebih terampil dalam mengoperasikan perangkat teknologi, seperti smartphone, komputer, dan aplikasi terkait (Syahfira et al., 2023).

Creativity

Partisipasi dalam tim E-Sports Mobile Legends juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas mereka. Siswa belajar untuk berpikir kreatif dalam menyusun strategi permainan, memanfaatkan fitur-fitur dalam game, dan mengembangkan konten kreatif terkait E-Sports (Selegi & Aryaningrum, 2022).

Collaboration

Tim E-Sports Mobile Legends menuntut siswa untuk bekerja sama dan berkolaborasi dengan anggota tim lainnya. Siswa belajar untuk berkomunikasi efektif, membagi tugas, dan mengkoordinasikan tindakan demi mencapai tujuan bersama (Fitriana & Rois, 2023).

Communication

Partisipasi dalam E-Sports Mobile Legends juga meningkatkan keterampilan komunikasi siswa. Siswa belajar untuk menyampaikan ide, strategi, dan informasi penting kepada anggota tim secara efektif (Hasanah & Himami, 2021).

The Ability to find and Select Information

Dalam tim E-Sports Mobile Legends, siswa dilatih untuk mencari dan menyeleksi informasi yang relevan untuk meningkatkan performa tim. Hal ini melatih keterampilan mereka dalam mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif (Nugroho & Nasionalita, 2020).

Critical Thinking and Evaluation

Partisipasi dalam E-Sports Mobile Legends mendorong siswa untuk berpikir kritis dan melakukan evaluasi. Siswa belajar untuk menganalisis situasi permainan, mengidentifikasi masalah, dan mengambil keputusan strategis (Tampubolon & Dirgantara, 2023).

Cultural and Social Understanding

Keterlibatan dalam tim E-Sports Mobile Legends yang terdiri dari anggota dengan latar belakang yang beragam dapat meningkatkan pemahaman sosial dan budaya siswa. Siswa belajar untuk berinteraksi dan menghargai perbedaan (Andromeda & Yuniwati, 2022).

E-Safety

Partisipasi dalam E-Sports Mobile Legends juga menuntut siswa untuk memahami aspek keamanan digital (*e-safety*). Siswa belajar untuk menjaga keamanan akun, menghindari perilaku berbahaya, dan menggunakan teknologi secara bertanggung jawab (Gordillo et al., 2021).

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa partisipasi dalam tim E-Sports divisi Mobile Legends memiliki pengaruh positif terhadap berbagai aspek literasi digital siswa, mulai dari keterampilan

fungsional hingga pemahaman budaya dan keamanan digital.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa partisipasi siswa SMPN 13 Malang dalam tim E-Sports divisi Mobile Legends memberikan pengaruh positif terhadap literasi digital mereka, yang mencakup beberapa aspek literasi digital: *functional skill and beyond, creativity, communication, collaboration, the ability to find and select information, critical thinking and evaluation, cultural and social understanding, e-safety*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada bapak dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dukungan dalam proses penelitian dan penulisan artikel ini. Peneliti juga mengucapkan terimakasih kepada pihak sekolah SMPN 13 Malang yang sudah membantu dalam proses pengambilan data, khususnya kepada siswa-siswa yang telah menyempatkan waktunya untuk menyempurnakan artikel ini.

REFERENSI

- Andromeda, N., & Yuniwati, E. S. (2022). *Analisis Hubungan Interaksi Sosial dan Konsep Diri pada Gamers Mobile Legend di Kota Malang*. 2(3), 575–582.
- Bella, L., & Hakiky, D. (2020). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital Game Based Learning terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Gerak Dasar Shooting Bola Basket Implementation Use of Learning Media Digital Game-Based Learning for motivation to Learn and Basic Motion Sk. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 20(April), 72–82.
- Dinata, K. B. (2021). *ANALISIS KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA COVID-19 proses Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan . Dampak yang mandiri . Salah satu kemampuan yang berperan cukup penting dalam memfasilitasi*. 19, 105–119.

- <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i1>.
- Fahmi, A. M. (2022). E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga. In *Jurnal Edukasimu* (Vol. 2, Issue 3).
- Fitriana, I., & Rois, M. M. (2023). *Analysis of Metaphors Applied in Mobile Legends Game*. 15(September), 118–132.
- Gordillo, A., Barra, E., & Sonsoles, L. (2021). *Development of Teacher Digital Competence in the Area of E-Safety through Educational Video Games*. 1–12.
- Green, C. S. (2019). *Social Policy Report*. 32(1), 1–33. <https://doi.org/10.1002/sop2.3>
- Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model pembelajaran kooperatif dalam menumbuhkan keaktifan belajar siswa. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), 1–13.
- Kelly, S., & Leung, J. (2023). *The New Frontier of Esports and Gaming : A Scoping Meta-Review of Health Impacts and Research Agenda*. 3(March 2021), 1–10. <https://doi.org/10.3389/fspor.2021.640362>
- Khudzaifah, K., Kristiyanto, A., Aprilijanto, T., & Riyadi, S. (2023). Analisis E Sport Sebagai Cabang Olahraga Baru. *Prosiding Simposium Nasional Multidisiplin (SinaMu)*, 4, 416–423.
- Li, H., Lu, Y., & Yan, H. (2022). E-Sports Training System Based on Intelligent Gesture Recognition. *Computational Intelligence and Neuroscience*, 2022. <https://doi.org/10.1155/2022/2689949>
- Musfikar, R., Al-Thariq, A., & Ridwan, R. (2023). Kompetensi Literasi Digital Di Kalangan Anak Muda. *Jurnal Infomedia: Teknik Informatika, Multimedia, Dan Jaringan*, 8(2), 88–93.
- Nugroho, C., & Nasionalita, K. (2020). *Indeks Literasi Digital Remaja di Indonesia Digital Literacy Index of Teenagers in Indonesia*. 5(2), 215–223. <https://doi.org/10.30818/jpkm.2020.2050210>
- Pradana, M. B., Kristiyanto, A., & Siswandari, S. (2020). Acceptability Level of Students in Pradita Dirgantara Senior High School against E-Sport as an Extracurricular Alternative. *Budapest*

*International Research and Critics in
Linguistics and Education (BirLE) Journal*,
3(4), 2128–2140.
<https://doi.org/10.33258/birle.v3i4.1475>

- Selegi, S. F., & Aryaningrum, K. (2022).
*Literasi Digital Untuk Meningkatkan
Kreativitas Mahasiswa Melalui Pembuatan
Video Tutorial Alat Peraga Edukasi
Pendahuluan*. 12(1), 77–89.
- Syahfira, I., Siregar, Y. D., & Purwaningtyas,
F. (2023). *HUBUNGAN ANTARA
LITERASI DIGITAL DENGAN
PENGUNAAN MEDIA SOSIAL
MAHASISWA PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM “
UISU ” PEMATANG SIANTAR*. 15(1),
92–102.
- Tampubolon, S. W., & Dirgantara, P. (2023).
*PENGARUH KONTEN YOUTUBE
OURA GAMING TERHADAP*. 8(4), 684–
694.