

## DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSI SISWA KELAS V SDI

Indah Permata Sari<sup>1\*</sup>, Nurwahyuni<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

<sup>1</sup>wandaindah80@gmail.com

### Abstract

*Playing excessively online games has negative impact on elementar aged students' emotions. This study aims to determine the impact of the mobile legends online game on the emotional development of the fifth-grade student of SDI (Islamic Elementary School) Rumah Pendidikan Islam. The researcher used a descriptive qualitative method, while observations and interviews were used as the data collection techniques. The subjects were six fifth-grade students, five parents/guardians of fifth-grade students, and a fifth-grade homeroom teacher. Data reduction, data display, and conclusion drawing were data analyses used by the researcher. The result showed that the mobile legends online game impacts students' emotional development. The positive impact included giving joy, practicing foreign languages and growing friendships. The negative impacts included irritability, using foul language, acting physically, being impolite and disobedient, neglecting their responsibilities, and causing a sense of laziness. Parents' and teacher's role also helps monitor the student' emotional development while playing games. Parents' and teacher' role is also to guide, accompany, set boundaries, and impose punishments when students play Mobile Legends online games excessively.*

**Keywords:** *emotional development; mobile legends; online game*

### Abstrak

Bermain Game Online berlebihan berdampak negatif bagi siswa usia sekolah dasar yang bisa mempengaruhi emosi. Tujuan pada penelitian ini ialah untuk mengetahui dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosi pada siswa kelas V SDI RPI. Metode yang peneliti gunakan adalah kualitatif deskripsi. Tehnik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek yang digunakan yaitu 6 orang siswa kelas V, 5 wali murid kelas V dan 1 wali kelas V. Peneliti menggunakan analisis data yaitu reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan *game online mobile legends* berdampak bagi perkembangan emosi siswa. Dampak positif yaitu memberi kesenangan, melatih bahasa asing dan menambah pertemanan. Dampak negatif nya yaitu mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik, kurang sopan dan tidak patuh, melalaikan tugas serta menimbulkan rasa malas. Peran orangtua dan guru juga membantu untuk mengawasi perkembangan emosi siswa saat bermain *game*. Peran orangtua dan guru adalah membimbing, mendampingi, memberikan motivasi serta memberikan batasan dan memberi sanksi ketika siswa berlebihan dalam bermain *game online mobile legends*.

**Kata Kunci:** *game online; mobile legends; perkembangan emosi*

Received : 2022-07-02

Approved : 2022-10-10

Revised : 2022-10-06

Published : 2022-10-30



Jurnal Cakrawala Pendas is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

## Pendahuluan

Internet menjadi salah satu dari perkembangan teknologi yang sekarang banyak digunakan oleh masyarakat dan dapat mempengaruhi penggunaannya. Internet juga dapat digunakan dari berbagai macam bagian dimulai dari anak-anak hingga orang dewasa sampai dengan orangtua. Selain itu masyarakat menggunakan internet sebagai sarana untuk keperluan tiap individu seperti mencari hiburan, mencari informasi, dan berkomunikasi jarak jauh. Dengan meluasnya penggunaan internet, individu dapat memenuhi kebutuhan seperti akses informasi, komunikasi, serta hiburan melalui internet (Demir, Y., & Kumcağız, 2019). Masyarakat memanfaatkan internet sebagai sarana hiburan dengan bermain game online.

*Game online* ialah tanda kemajuan teknologi yang berkembang cepat. Masyarakat yang bermain *game online* bertujuan untuk menghabiskan waktu senggang dan mencari kesenangan, game ini dapat dimainkan dari berbagai kalangan di penjuru dunia. *Game online* digunakan melalui internet dan banyak dimainkan kalangan masyarakat, selain itu bermain *game online* dapat terkoneksi satu dengan lainnya dengan melakukan komunikasi guna agar tercapainya sebuah tujuan seperti point yang tinggi pada *game*, memenangi penghargaan yang sudah ditentukan oleh *game* tersebut (Mustamiin, 2019).

Perkembangan yang terjadi dari *game online* sudah mulai memikat cukup besar peminat dari usia anak-anak sampai orang dewasa. *Game Online* ialah permainan yang dapat dimainkan ratusan sampai dengan ribuan orang lewat jaringan internet pada rentang waktu yang bersamaan (Kim, K. H., Park, J. Y., 2002). Dengan ini rata-rata *game online* dimainkan oleh anak-anak, salah satunya adalah anak se-usia sekolah dasar, yang mana diusia sekolah dasar anak sedang memasuki fase-fase pembentukan karakter, mempelajari keadaan lingkungan. Selain itu anak se-usia sekolah dasar lebih senang dengan hal baru sehingga memiliki rasa penasaran. *Game online* dijadikan sebagai hal yang baru dalam bermain sehingga membuat anak menjadi lebih penasaran. Rasa penasaran anak terhadap *game online* membuat mereka dapat berdiam diri dirumah dan membuang waktu begitu lama. *Game online* dimainkan untuk bertarung, bersama dengan pemain lain dalam satu tempat, atau dengan ribuan lainnya serta dimainkan dengan berbagai macam perangkat konsol (*Nintendo Wii Playstasion*) computer dan juga *smartphone* (Granic, I., Lobel, A., & Engels, 2014).

*Game online* yang banyak dimainkan oleh anak-anak ialah jenis *game mobile legends*. *game* ini sangat populer di Indonesia dan menjadi *game* pertama teratas di appstore maupun di *google play store*. Seperti yang dilansir oleh Liputan 6 pada tanggal 5 september 2018 yang diucapkan oleh *Operational Manager Moonton* Indonesia yaitu Dimas Wiratama S, yaitu cukup besar nya pemakai aktif *game mobile legends* di Indonesia hingga lima puluh juta dari total seratus tujuh puluh juta pemakai aktif tiap bulan diseluruh dunia. Dalam hal ini Indonesia dijadikan sebagai *contributor* terbanyak (Andina Librianty, 2018)

*Game mobile legends* dapat diakses siswa dengan mudah karena game ini dapat digunakan dengan *smartphone* dan bisa dimainkan kapanpun. Dengan ini jika siswa terus menerus memainkan *game online* maka yang dikhawatirkan yaitu menjadi kebiasaan dalam bermain, kemudian siswa menjadikan *game online* adalah kebiasaan yang akan berdampak pada perkembangan emosi. Maka apabila siswa berlebihan bermain *game online mobile legends* dengan jangka waktu yang berlarut-larut akan berdampak negatif pada perkembangan emosi. Kekalahan akibat dari bermain game online membuat anak bersikap marah, emosional dan kadang memukul meja serta berteriak keras dan menimbulkan keresahan terhadap orang yang

mendengar suara mereka (Yuya Anggraini, 2016). Maka dalam hal ini dapat menunjukkan bahwa game online mempunyai dampak negatif yang berpengaruh pada perkembangan emosi.

Emosi positif merupakan perasaan yang di harapkan dan dapat menimbulkan rasa nyaman, sementara itu, emosi yang negatif merupakan keadaan yang tidak diharapkan sehingga mengakibatkan kondisi psikologis yang kurang nyaman (Yuliani, 2013). Sedangkan dalam teori kontruksi sosial emosi mengatakan emosi ialah tehnik kepercayaan yang bisa menuntun diri kita dalam suatu situasi, ada empat yang melingkupi aturan yaitu : 1) aturan appraisal ialah mengatur tentang “apa itu emosi”; 2) aturan perilaku ialah kapan emosi harus di tunjukan, positif atau negatif; 3) aturan progonis ialah mengatur beberapa lama emosi; dan 4) aturan distribusi ialah mengatur bagaimana emosi harus ditunjukkan (Litlejohn, 1999). Maka dalam hal ini emosi adalah suatu perasaan yang di alami oleh individu terhadap realitas sosial yang membawa pengaruh besar terhadap tingkah laku, sudut pandang dan cara seseorang mengambil tindakan. Emosi merupakan perasaan ataupun afeksi yang melibatkan suatu campuran antara gejala psikologis dan perilaku yang terlihat (Santrock, 2002). Dalam hal ini jika emosi yang terjadi pada anak ketika bermain game online biasanya diekspresikan dalam kegiatan bermain. Dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosi menjadikan siswa lebih egois sehingga membuat siswa kurang bisa mengatur emosi ketika mereka bermain *game online*.

Orang tua berperan untuk mengawasi dan mendampingi siswa ketika bermain *game online* adalah hal yang sangat penting sehingga siswa dapat memainkan *game online* dengan sesuai batasan dan tidak berlebihan. Selain itu peran orang tua juga selalu memberikan motivasi berupa peringatan bahwa *game online* bisa berdampak negatif. Tidak lupa orang tua juga memberikan teguran atau sanksi ketika siswa terlalu lama bermain game online. Tidak hanya peran orang tua, guru ikut berperan dalam mendampingi dan membimbing siswa dengan memberikan arahan tentang dampak yang ditimbulkan *game online*. Kemudian orang tua dan guru harus bisa menjalin komunikasi yang baik dan dapat bekerjasama untuk mengawasi dan mencegah siswa kecanduan *game mobile legends* yang akan berdampak negatif terhadap perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah.

Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengaruh dari *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar yang dilakukan oleh (Marsanda Claudia Parameswara, 2021) mengemukakan bahwa peneliti menemukan konsekuensi positif dan negatif yang terjadi pada *game online*. Dampak positif tersebut seperti anak-anak memahami berbagai informasi aplikasi, dan anak-anak berkenalan dengan istilah-istilah kosa kata yang terdapat pada bahasa asing. Selain itu *game online* berdampak negatif seperti pengaruh pada kesehatan mata, pengaruh dalam perkembangan emosi dan sosial, seperti anak menjadi temperamental dan agresif. Maka peneliti menggambarkan dampak positif dan negatif *game online* dalam perkembangan emosi dan sosial pada anak yang dapat berpengaruh terhadap lingkungan. Berbeda dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian lain menyatakan *game online* tidak terdapat dampak positif bagi pemainnya namun memberikan dampak negatif seperti siswa menjadi kurang istirahat sehingga jatuh sakit, temperamental, mudah tersinggung, dan mengucapkan kata tidak pantas karena gagal ketika bermain *game mobile legends* (Ali Amran et al., 2020). Penelitian ini menggambarkan bahwa *game online* tidak mempunyai dampak positif, melainkan dampak negatif yang dapat mempengaruhi emosi.

Dampak dari *game mobile legends* terhadap usia sekolah dasar pada penelitian terdahulu juga mempunyai permasalahan pada dampak negatif dapat timbul karna *game mobile legends* yaitu terdapat kecanduan, tidak bersosialisasi pada lingkungan masyarakat, gangguan psikologis dan permasalahan pada emosi seperti mudah marah (Nugrananda Janttaka, 2020).

Dari penelitian terdahulu yang berfokus pada dampak dari kecanduan *game online* dan emosi pada anak siswa sekolah. Penelitian tersebut belum banyak yang mengaitkan mengenai bagaimana orang tua serta guru berperan mengenai perkembangan emosi anak ketika bermain *game online*. Orang tua dan guru berperan penting terhadap pengawasan serta bimbingan bagi siswa yang bermain *game online*, karena bisa berpengaruh terhadap perkembangan emosi.

Berdasarkan hasil observasi kelas V di SDI Rumah Pendidikan Islam (RPI) Jakarta, ada berbagai macam masalah pada siswa yang bermain *game online mobile legends*. Permasalahan yang terjadi ialah ketika siswa bermain *game online mobile legends* sering berkata kasar, berprilaku kurang sopan baik dengan guru maupun dengan teman. Didalam kegiatan belajar siswa juga sering melalaikan tugas yang diberikan oleh guru dikarenakan terlalu larut malam dalam bermain *game online*, timbulnya rasa malas pada siswa dan kehilangan rasa semangat belajar karna *game online*. dampak negatif *game online* memiliki faktor yang mempengaruhi siswa terjadinya kecanduan *game online* adalah orangtua, lingkungan, pergaulan, dan dapat mempengaruhi minat belajar dan menghabiskan waktu dengan *game* dibandingkan dengan belajar (Meutia et al., 2020). Permasalahan-permasalahan tersebut dapat mempengaruhi perkembangan emosi pada siswa di lingkungan rumah dan sekolah. Dalam hal ini ketika siswa sudah masuk pada tahap kecanduan dalam bermain *game online mobile legends* yang akan memberikan dampak negatif bagi perkembangan emosi siswa.

Berdasarkan penjelasan mengenai dampak *game online* terhadap emosi peneliti memiliki tujuan, yaitu mengetahui dari dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosi siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan berguna untuk para orang tua dan guru untuk selalu mencegah siswa kecanduan *game online* yang bisa berdampak pada lingkungan rumah dan sekolah.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif (Creswell, 2014). Dalam hal ini Metode kualitatif yaitu suatu kegiatan penelitian yang digunakan melalui proses observasi, wawancara dan dokumentasi untuk bisa menganalisis, memahami setiap individu. Serta penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif guna mengetahui bagaimana peran orang tua serta guru dalam perkembangan emosi siswa pada saat memainkan *game online mobile legends*.

Objek pada penelitian ini ialah dampak *game online mobile legends* terhadap perkembangan emosi siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam (RPI). Lokasi penelitian beralamat di Jl. Rasuna Said Kuningan, Kota Jakarta Selatan. Penelitian ini melibatkan 6 siswa yang bermain *game online mobile legends*, 5 Orangtua siswa dan 1 Guru Walikelas V SDI Rumah Pendidikan Islam (RPI). Data dan sumber data yang dilakukan penelitian ini ada dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Dalam data primer ialah para siswa kelas V yang bermain *game online mobile legends*, orang tua dan guru, sedangkan data sekunder adalah lembar observasi, wawancara dan juga dokumentasi.

Metode analisis data yang digunakan penelitian yaitu seperti yang dikemukakan Milles dan Huberman yang terdapat 3 analisis data, yaitu reduksi data, display data serta penarikan kesimpulan. Pada tahap reduksi data peneliti memilah data, merangkum data yang penting dalam bentuk tulisan yang akan dianalisis. Data yang peneliti pilih adalah dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Kemudian pada penyajian data peneliti menyusun hasil dari reduksi data untuk menggabungkan informasi yang sudah diringkas agar

mempermudah dalam membaca data. Tahap terakhir yang peneliti gunakan adalah penarikan kesimpulan yang mana peneliti mendapatkan informasi dari observasi, wawancara dan dokumentasi mengenai tujuan pada penelitian.

## Hasil dan Pembahasan

### 1. Dampak *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perkembangan Emosi

Adanya *game online mobile legends* belakangan ini menjadi pusat perhatian masyarakat karena dampak yang ditimbulkan yaitu kecanduan yang mengakibatkan siswa menghabiskan waktu keseharian untuk bermain *game*. Berdasarkan hasil penelitian kepada siswa *game online mobile legends* ini dijadikan sebagai rutinitas beberapa siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam sebagai bentuk untuk menghibur diri, menghabiskan waktu. dan sudah menjadi kegemaran bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada siswa peneliti memperoleh data yaitu siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam rata-rata memainkan *game online mobile legends* memiliki waktu 2-6 jam dalam sehari. Siswa yang bermain *game online* dapat membuang waktunya rata-rata 4-5 jam perhari (Wildan et al., 2022). Keterkaitan siswa dalam bermain *game online mobile legends* dengan jangka waktu yang berlebihan bisa berdampak pada perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Penggunaan media hiburan dengan bermain *game online* secara berlarut-larut mengakibatkan dampak negatif (Mimi Ulfa, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara kepada siswa dan guru, peneliti memiliki data bahwa siswa yang sering bermain *game online* dapat berdampak negative terhadap perkembangan emosi di lingkungan sekolah seperti siswa menjadi sering melalaikan tugas, siswa menjadi kurang ada nya sopan santun ketika sedang berkomunikasi dengan guru, selain itu berkurangnya semangat belajar pada siswa bahkan sampai bertengkar. Maka hasil penelitian ini bersamaan dengan pendapat (Cornillez et al., 2020) yang menyatakan bahwa kebiasaan belajar siswa sangat berpengaruh karena bermain *game online*. Maka dalam hal ini *game online* bisa berdampak negatif terhadap perkembangan emosi siswa di lingkungan sekolah. Dalam hal ini peneliti juga menemukan bahwa *game online* juga berdampak pada perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah, hasil penelitian ini menguraikan bahwa siswa yang sering bermain *game online* menjadikan kecanduan, hasil wawancara yang dilakukan oleh siswa dan orangtua mengenai dampak perkembangan emosi yang ditimbulkan siswa ketika bermain *game online* adalah siswa menjadi lebih mudah marah ketika mendapatkan kekalahan, menjadi lebih agresif sehingga mendorong anak untuk mengeluarkan kata-kata kasar, berperilaku kasar dengan melakukan tindakan fisik dan tidak patuh terhadap perintah orangtua. Sejalan dengan penelitian (Andriyanto Hasan et al., 2021) *game online mobile legends* bisa membuat penggunanya menjadi agresif pada orang-orang sekitar. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh (Ariantoro., 2016) mengatakan *game online* memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan. Dalam hal ini dampak negatif *game online mobile legends* terhadap siswa bisa dapat merugikan diri sendiri bahkan orang disekitarnya di dalam lingkungan sekolah dan lingkungan rumah. Maka hasil penelitian menunjukkan bahwa *game online* bisa berdampak negative pada perkembangan emosi anak di lingkungan rumah dan sekolah yang bisa merugikan individu siswa bahkan dapat merugikan orang lain.

Hasil wawancara selanjutnya yang dilakukan oleh siswa, guru dan orangtua peneliti menemukan hasil data bahwa *game online* juga berdampak positif bagi para siswa yaitu siswa

merasakan kesenangan dan gembira ketika bermain *game online mobile legends*, selain itu siswa juga bisa menambah kosa-kata bahasa asing yang sebelumnya jarang di dengar, meningkatkan siswa untuk melatih kelancaran dalam berkomunikasi dan juga *game online* bisa menambah pertemanan dari berbagai kalangan. *game online* tidak melulu memiliki dampak negatif melainkan berdampak positif yakni dapat memberikan kebahagiaan dan tantangan, menghilangkan penat, dan mengisi waktu kosong (Sofia, H., & Prianto, 2010). Sejalan dengan pendapat (Dananjaya & Kusumastuti, 2019) mengatakan bahwa persepsi siswa pada *game online mobile legends* untuk mengembangkan kosakata, bahwa bermain *mobile legend* dapat meningkatkan kosa kata, ejaan, pengucapan, dan terjemahan dari kata-kata baru yang ditemukan dan di dengar siswa. Maka pada hasil penelitian ini menemukan bahwa *game online* juga berdampak positif pada perkembangan emosi siswa yang bisa berguna untuk para siswa di lingkungan sekolah maupun lingkungan rumah.

## 2. Peran Orangtua dan Guru

Berdasarkan hasil wawancara kepada orangtua dari siswa, hasil penelitian yang ditemukan bahwa orangtua juga merasakan dampak negatif ketika anak bermain *game online* dan dapat berdampak pada perkembangan emosinya. Orangtua juga berperan untuk selalu mengawasi siswa yang bermain *game online mobile legends* agar siswa terhindar dari dampak negatif *game online mobile legends*. Orang tua siswa juga menyatakan bahwa sebelum mengenal *game online* siswa tidak pernah malas dalam belajar, selalu nurut ketika diperintah dan tidak melalaikan tugas sekolah. Ada dua cara orang tua siswa untuk mengontrol perkembangan emosi siswa pada saat bermain *game online*. Cara yang pertama yang dilakukan oleh orangtua siswa ialah melakukan pengawasan dan mendampingi siswa ketika bermain *game online mobile legends*, cara ini diharapkan orangtua untuk mencegah siswa agar tidak berkata kasar, melakukan tindakan fisik dan juga memberikan tenggang waktu pada siswa supaya tidak berlebihan dalam bermain *game online*. Maka menurut orangtua dengan cara ini bisa menjadikan siswa lebih disiplin terhadap waktu, bisa mengatur emosi dengan baik, tidak melalaikan tugas, dan terhindar dari kecanduan *game online*. Peran orang tua dalam mengawasi siswa adalah dengan memberi tenggang waktu pada saat siswa bermain *game online* dikarenakan untuk menghindari agar tidak ketagihan bermain *game online*, tegas pada siswa, dan melakukan kegiatan yang positif (Munita, 2021)

Kemudian cara kedua yang dilakukan oleh orangtua siswa ialah dengan memberikan sanksi dan motivasi kepada siswa yang bermain *game online mobile legends*, sanksi yang diberikan oleh orangtua ialah ketika anak terlalu lama bermain *game online* maka orangtua akan memberikan berbagai macam sanksi terhadap siswa, diantaranya yaitu dengan menyita Handphone siswa dalam waktu tertentu, mengingatkan anak untuk menghapus *game online*, tidak hanya itu peneliti menemukan hasil penelitian bahwa ada orang tua yang memberikan sanksi berupa membaca al-quran kepada siswa. Sejalan dengan hasil penelitian (Abdul Kadir et al., 2020) setelah mengetahui kecanduan *game online*, adapun hasilnya sebagai berikut: 1) Mengawasi anak dengan memberikan waktu bermain; 2) mematikan WiFi; 3) Menyita Handphone. Hal tersebut juga sejalan dengan penelitian (Ilian Sevrina Anggraini, 2021) bahwa sebagian guru serta orang tua mengatakan cara yang tepat yaitu memberikan tenggang waktu kepada siswa ketika bermain *game online*. Kemudian orangtua juga selalu memberikan motivasi berupa informasi yang menyatakan bahwa *game online* bisa berdampak negatif pada siswa. Dalam hal ini orangtua sangat berperan penting terhadap perkembangan emosi anak ketika

bermain game online mobile legends karna bisa menimbulkan dampak yang negatif jika tidak adanya pengawasan, pendampingan, sanksi dan motivasi pada anak.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru walikelas V, hasil wawancara yang dilakukan ialah guru juga ikut berperan penting dalam mengawasi dan mendampingi anak ketika berada di dalam lingkungan sekolah. sebelumnya guru juga menyatakan bahwa *game online mobile legends* berdampak negatif terhadap siswa sekolah dasar dan hanya memiliki sedikit nilai positif nya. Ada beberapa dampak negatif yang dirasakan oleh guru pada siswa yang bermain *game online mobile legends* terhadap lingkungan sekolah salah satu nya yaitu, siswa menjadi malas belajar. Maka dalam hal ini guru sangat berperan untuk membantu dalam membimbing dan mengawasi perkembangan emosi siswa di lingkungan sekolah. Guru walikelas V juga menyatakan bahwa cara untuk membimbing siswa agar tidak kecanduan dalam bermain *game* ialah dengan memberikan informasi kepada siswa mengenai manfaat dari handphone yaitu untuk sarana belajar dan agar lebih tau tentang pengetahuan tidak hanya untuk bermain *game online* saja. Sejalan dengan pendapat (Istikomah, 2022) guru memberikan penjelasan kepada siswa tentang dampak negatif jika siswa bermain *game online* berlebihan dan juga guru selalu memberikan informasi kepada siswa bahwa handphone tidak hanya untuk bermain *game online* tetapi juga sebagai media belajar. Selain itu guru juga berperan untuk selalu memberikan tugas dirumah, hal ini diharapkan dengan tujuan mengalihkan siswa untuk tidak berlarut-larut bermain *game online*. Sejalan dengan penelitian (Adiningtiyas, 2017) guru selalu memberikan PR, tugas kelompok agar anak berinteraksi dengan teman, dapat mengalihkan dari *game online*.

Berdasarkan hasil wawancara orangtua dan guru, peneliti menemukan data bahwa orangtua dan guru sudah melakukan kerjasama untuk selalu mengawasi, mendampingi serta membimbing siswa yang bermain *game online mobile legends* di lingkungan rumah dan lingkungan sekolah. Menurut (Khuzaimah, 2020) guru berkoordinasi dan memberi pengarahan kepada orang tua untuk mengawasi anaknya ketika bermain *game online* dirumah. Hasil kerjasama yang dilakukan oleh orangtua dan guru ialah dengan mengawasi siswa ketika mendapatkan tugas disekolah atau dirumah. Terutama pada tugas dirumah orangtua dan guru menyepakati untuk memberikan lebih banyak tugas rumah atau PR cara ini bertujuan agar siswa dapat mengurangi bermain *game online* dirumah. Sejalan dengan hasil penelitian (Thiara Melia Krisnawati, 2020) pihak sekolah beserta guru dan orang tua melakukan arahan dan pembatasan bermain *game online*, pengawasan yang ketat membuat siswa berubah menjadi siswa yang belum mengenal *game online*. Maka dalam hal ini peran orang tua dan guru diharapkan mampu dapat mengurangi siswa bermain *game online mobile legends* karna bisa berdampak negatif pada perkembangan emosi.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat ditemukan kesimpulan bahwa *game online mobile legends* berdampak pada perkembangan emosi siswa kelas V SDI Rumah Pendidikan Islam. Hal ini berkaitan dengan peneliti yang menemukan hanya sedikit dampak positif dari *game online mobile legends* yaitu mendapatkan kesenangan, melatih kosakata bahasa asing dan menambah pertemanan. Sedangkan dampak negatif *game online mobile legends* yang peneliti temukan lebih banyak, yaitu siswa lebih mudah marah, berkata kasar, melakukan tindakan fisik, selain itu kurangnya sopan santun kepada guru, tidak patuh kepada orangtua, sering melalaikan tugas yang diberikan, timbul nya rasa malas. Orangtua dan guru berkerja sama dan ikut berperan terhadap perkembangan emosi siswa di lingkungan rumah dan sekolah. Berikut

kerja sama yang dilakukan oleh orangtua dan guru terhadap siswa yaitu dengan mendampingi, mengawasi, membimbing, memberikan motivasi, memberi batasan dalam bermain *game* dan memberi sanksi jika berlebihan dalam bermain *game mobile legends*.

### Daftar Pustaka

- Abdul Kadir, Riswan Kamri Amri, S. R. (2020). Peran orangtua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, Vol. 3, No, 258.
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1), 28–40.
- Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, A. W. (2022). Jurnal Pendidikan Dan Konseling Volume 4 Nomor 3 tahun 2022534 Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4 N.
- Ali Amran, Eddy Marheni, Tjung Hauw Sin, R. Y. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends Dan Emosi Siswa SMAN 3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, Volume 2 N.
- Andina Librianty. (2018). *Indonesia Penyumbang Pengguna Aktif Terbesar untuk Mobile Legends*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/tekno/read/3637149/indonesia-penyumbang-pengguna-aktif-terbesar-untuk-mobile-legends>
- Andriyanto Hasan, Abdul Rahmat, Y. N. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Empowerment*, Volume (1), Halaman (1-13).
- Ariantoro., T. R. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1/1, 45–50.
- Cornillez Jr, Eduardo Edu Conejos & de Los Santos, Jessie Richie & Jr, V. (2020). Mobile Games and Academic Performance of University Students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Pelajar.
- Dananjaya, A., & Kusumastuti, D. (2019). Students' Perception on Online Game Mobile Legends for Vocabulary Development. *ELLITE: Journal of English Language, Literature, and Teaching*, 4(2), 53–55.
- Demir, Y., & Kumcağız, H. (2019). Üniversite öğrencilerinin sosyal medya bağımlılığının farklı değişkenler açısından incelenmesi \*Investigating the effects of several variables on university students' social media addiction. *Türk P İko Ojik İşm R Hberlik Dergis*, 9(52), 23–42. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tpdrd/issue/44557/550132>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78.
- Ilian Sevrina Anggraini. (2021). *Dampak game online terhadap prestasi akademik peserta didik di madrasah ibtidaiyah al munawarah kota jambi*. Universitas islam negeri sultan thaha

saifuddin jambi.

- Istikomah, N. (2022). Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v sdn 07 kendaldoyong kecamatan petarukan kabupaten pemalang. *Jurnal Guru Kita*, 6(2), 24.
- Khuzaimah, U. (2020). *Strategi guru dalam mengatasi siswa kecanduan game online di mi al-hikmah jabung talun blitar*. Institut agama islam negeri tulungagung.
- Kim, K. H., Park, J. Y., & K. D. (2002). E-lifestyle and motives to use online games. *Irish Marketing Review*, Vol. 15, I, 71-77.
- maLittlejohn, S. W. (1999). Theories of Human Communication. In *Wadworth Publishing Company* (Sixth Edit). Wadworth Publishing Company.
- Meutia, p., Fahreza,F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Mimi Ulfa. (2017). Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku remaja di mabes game center jalan hr. Subrantas kecamatan tampan pekanbaru. *JOM.FISIP*, vol 4 no 1, 3.
- Munita, Z. Z. (2021). *Peran orang tua dalam mengatasi kecanduan game online pada anak di desa jeblogan kecamatan paron kabupaten ngawi*. Institut agama islam negeri (iain).
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend pada Siswa. *Jurnal Visionary: Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, Vol 7, No1, hal. 4.
- Nugrananda Janttaka, W. J. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 04 No.
- Santrock, J. W. (2002). *Life-Span Development. Perkembangan Masa Hidup. Jilid I . Edisi ke lima*. Erlangga.
- Sofia, H., & Prianto, B. (2010). *Panduan Mahir Akses Internet*. Kriya Pustaka.
- Thiara Melia Krisnawati. (2020). *Upaya Guru Dalam Mengatasi Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Siswa di SDN Pondok Ranggon 01 Pagi*. Universitas Muhammadiyah Prof.Dr.Hamka.
- Yuliani, R. (2013). Emosi Negatif Siswa Kelas XI SMAN 1 Sungai Limau. *KONSELOR*, 2 (1), 151–155.
- Yuya Anggraini. (2016). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Prilaku Remaja. *Academia.Edu*, 8.