

Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Aulia Tri Utami*, Desvian Bandarsyah, Sulaeman

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

*Corresponding Author: auliatriutami00@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the impact of mobile legends game on social interaction patterns of elementary school students using 4 samples, namely fifth grade students. This research was carried out from March to June 2022 at SDN Karang Anyar 06 Petang located on Jalan. B III Karang Anyar, Sawah Besar District, Karang Anyar Village. Central Jakarta City. The approach in this study uses a descriptive approach. Data collection techniques using Observation, Interview, and Documentation. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of this study are the key that the negative impact of students who like to play mobile legends games on patterns of social interaction is that students experience disturbances in social interaction patterns, and students become easily and more often emotional, unable to control their emotions, students also forget about their time and worship. and forgetting his obligations as a student. In addition, students are more individualistic and picky so that when studying at school students prefer friends who both play mobile legends games and when at home students become lazy to study. While the positive impact of enjoying playing mobile legends games is that students become smarter in using digital technology, students will have good cooperation with friends while studying, students can update new vocabulary, and increase social skills in the digital world.

Keywords: *impact of mobile legends game; social interaction pattern*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak game mobile legends terhadap pola interaksi sosial siswa sekolah dasar dengan menggunakan 4 sampel yaitu siswa kelas V. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Maret hingga Juni 2022 di SDN Karang Anyar 06 Petang yang berlokasi di Jalan. B III Karang Anyar, Kecamatan Sawah Besar, Kelurahan Karang Anyar. Kota Jakarta Pusat. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarik kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dampak negatif dari siswa yang senang memainkan game mobile legends terhadap pola interaksi sosial ialah siswa mengalami gangguan terhadap pola interaksi sosial, dan siswa menjadi mudah dan lebih sering terpancing emosi, siswa tidak dapat mengontrol emosionalnya, siswa juga jadi melupakan waktu dan ibadahnya serta melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar. Selain itu, siswa lebih individualis dan pemilih sehingga pada saat belajar di sekolah siswa lebih memilih teman yang sama-sama bermain game mobile legends dan pada saat di rumah siswa menjadi malas belajar. Sedangkan dampak positif dari senang memainkan game mobile legends ialah siswa menjadi lebih pintar dalam menggunakan teknologi digital, siswa akan memiliki kerjasama yang baik sesama teman pada saat belajar, siswa dapat memperbaharui kosakata yang baru, serta kemampuan bersosialisasi dalam dunia digital meningkat.

Kata Kunci: dampak mobile legends; pola interaksi sosial

Article History:

Received 2022-06-13

Revised 2022-08-02

Accepted 2022-08-07

DOI:

10.31949/educatio.v8i3.2710

PENDAHULUAN

Pendidikan dalam pandangan luas adalah bagian dari kehidupan itu sendiri. pendidikan adalah kehidupan. Pengalaman belajar dapat terjadi dalam segala hal dalam kehidupan yang mempengaruhi

pembentukan pikiran dan perilaku individu. Dalam pandangan sempit, pendidikan adalah pengajaran yang berlangsung di sekolah sebagai tempat pendidikan yang berpengaruh terhadap siswa sekolah dasar dan menghasilkan kemampuan kognitif yang sempurna, persiapan mental dan perhatian tingkat tinggi yang memfasilitasi mereka untuk masuk ke masyarakat, membangun kolerasi dan tanggung jawab siswa sebagai individu dan eksistensi sosial (Soyomukti, 2015). Dalam KBBI, Pendidikan adalah proses perubahan sikap dan perilaku seseorang atau sekelompok orang dalam upaya mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan. Pendidikan memiliki kekuatan yang luar biasa, pendidikan sebagai salah satu penentu nasib manusia secara individu, bangsa dan negara (Anto & Anita, 2019).

Kemajuan jaman dalam teknologi kini semakin cepat berkembang, di era globalisasi saat ini teknologi yang sangat terkenal pada masa ini adalah teknologi digital. Teknologi digital merupakan aspek penting dari faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan anak, teknologi digital memasuki kehidupan perkembangan anak-anak. Hal ini menyerang banyak tahap perkembangan yang seharusnya dicapai seorang anak. Teknologi dijadikan hidup seseorang lebih cepat (instan) dan lebih produktif (Alia & Irwansyah, 2018). Contoh dari teknologi digital ialah berupa gadget. Pada zaman dahulu gadget hanya digunakan oleh masyarakat menengah keatas, kini gadget bisa digunakan oleh seluruh masyarakat. Mulai dari masyarakat menengah atas hingga menengah bawah (Anggraeni, 2019). Dari mulai terciptanya gadget yang hanya bisa digunakan untuk memberikan kabar saja, pada saat ini gadget dapat digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan melalui internet dan website. Tidak hanya itu gadget juga bisa digunakan untuk bermain game online dikala sedang bosan.

Perubahan zaman akan terus berjalan dengan cepat, dan tentunya akan memberikan dampak positif dan negatifnya. Perubahan adalah fenomena yang terus beroperasi dalam kehidupan manusia, dengan kata lain, perubahan terjadi sepanjang waktu. Perubahan tidak bisa dihentikan dengan cara apapun, bahkan semakin kita berusaha menghentikannya, semakin besar dampaknya (Siti, 2017). Bisa diambil contoh dari perubahan zaman dahulu dan sekarang, jaman dahulu pendidikan di sekolah hanya ada pembelajaran tatap muka saja tidak ada pembelajaran online, namun setelah adanya pandemi covid-19 kini pendidikan bisa dilakukan secara online di rumah atau tidak tatap muka. Contoh lain dari perubahan zaman yaitu zaman dulu juga seorang guru hanya menjelaskan saja pembelajaran menggunakan buku cetak dengan metode ceramah, kini dengan perubahan zaman yang semakin maju teknologinya seorang guru bisa membuat animasi dengan sangat kreatif untuk siswa-siswinya agar tidak jenuh dengan pembelajaran. Bukan hanya itu saja teknologi tidak digunakan semata-mata hanya untuk mencari informasi, kini teknologi dapat digunakan untuk bermain game online yaitu game mobile legends.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang tidak memiliki aturan dalam bermain kecuali aturan yang sudah ditetapkan oleh pemain dan kelompok. Bermain hanya sekedar kesenangan dari gambaran kehidupan seseorang (Kustiawan & Utomo, 2019). Ada pun *Game* menurut Kustiawan & Utomo, (2019) merupakan permainan *online* yang bisa dimainkan oleh siapapun dan kapanpun, *game* adalah permainan yang membuat hampir semua pemainnya merasakan kesenangan pada saat memainkannya, *game* juga banyak macam dan jenisnya, mulai dari yang bersifat edukasi, hingga *game* yang bersifat peperangan, *game* bersifat edukasi berisi konten-konten pendidikan agar setiap orang yang memainkannya dapat belajar dan teredukasi oleh konten *game* edukasi itu sendiri. jenis *game* yang bersifat peperangan ini termasuk kedalam jenis *game* FPS (*First Person Shooter*) *game* jenis FPS adalah jenis permainan yang berkaitan dengan peperangan atau tembak-menembak satu dengan lainnya, pada *game* ini bisa memilih karakter sesuai dengan keinginan, jenis permainan ini umumnya membuat tim untuk mengalahkan tim musuh. Contoh dari *game* FPS adalah *Point Blank*, *PUBG Mobile Game* ini umumnya dimainkan menggunakan komputer (PC). Sedangkan *game* jenis MOBA (*Multi Online Battle Arena*) adalah jenis permainan *action real time* yang membutuhkan strategi untuk memenangkannya. *Game* MOBA terdiri dari banyak pemain untuk membuat sebuah tim agar bisa berperang satu dengan lainnya, umumnya *game* MOBA ini dimainkan menggunakan *handphone*.

Game mobile legends adalah *game developer* yang berasal dari Moonton. *Game* mobile legends diterbitkan pada tanggal 11 juli 2016 di android pada 3 negara yaitu China, Indonesia dan Malaysia. Pada tanggal 9 november 2016 *game mobile legends* di terbitkan di IOS (Mawalia et al., 2020). *Game* mobile legends menjadi

game terpopuler saat ini, karena di ketahui telah di unduh lebih dari 10 juta akun di Google Play dan App Store. Terdapat alasan mengapa *game* mobile legends ini banyak penggemarnya, karena terdapat *hero* yang beragam didalam *game* mobile legend, grafik dan animasi yang sangat bagus, serta ukuran *game* yang tidak terlalu besar untuk di unduh (Munawar, n.d.). Bermain *game mobile legends* yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan mental seperti mempunyai imajinasi ingin menjadi tokoh dari *game* yang dimainkannya sehingga mengganggu interaksi sosialnya. Interaksi sosial ini merupakan suatu tindakan yang dilakukan seseorang dalam suatu interaksi yang merupakan suatu rangsangan terhadap tindakan orang lain yang menjadi pasangannya (Marsal et al., 2017). Pola interaksi sosial merupakan bentuk proses sosial yang berlaku dalam sebuah masyarakat. Interaksi sosial ini menunjukkan hubungan yang dinamis dan saling menguntungkan antar individu, antar individu dengan kelompok, dan antar kelompok (Andayani et al., 2020).

Penelitian yang terkait dampak *game* mobile legend's pernah dilakukan Rani et al., (2019) yang menyatakan bahwa terdapat dampak *game* mobile legend's terhadap mahasiswa. Menunjukkan bahwa dampak dari *game* mobile legend's dipengaruhi dengan bagaimana sikap dari pemainnya, acuh terhadap lingkungannya, boros dalam segi waktu dan ekonomi, namun bisa mendapatkan teman baru, dan menambah wawasan dalam teknologi. Selain itu, penelitian Riska & Budiyo, (2021) yang menyatakan bahwa *game* mobile legends berdampak pada interaksi sosial remaja dampaknya ialah mudah emosi, menyia-nyiaikan waktu, mengabaikan perintah orangtua. Dalam penelitian Faza et al., (2022) menunjukkan hasil bahwa realita penggunaan gadget rata-rata sudah bermain *game* online dan dampak *game* online terhadap interaksi sosial anak memiliki dampak positif dan negatif, terpenting peran orang tua dapat membatasi anak bermain gadget dan memberikan edukasi bahwa berinteraksi dengan yang lainnya itu lebih penting. Kemudian penelitian ini juga relevan dengan penelitian. Penelitian terdahulu tersebut memiliki kesesuaian hasil dengan penelitian yang peneliti teliti. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah objek penelitiannya. Penelitian sebelumnya berobjek pada mahasiswa sedangkan penelitian ini berobjek pada siswa sekolah dasar. Perbedaan lainnya adalah terletak pada metode penelitian. Pada penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Sedangkan pada penelitian (Mar'ie & Fahyuni, 2021) menggunakan metode penelitian kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini model penelitian yang digunakan dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan dengan metode studi kasus, subjek dalam penelitian ini terdiri dari 4 siswa kelas V. Kolaborator dalam penelitian ini adalah Guru kelas dan Orang tua siswa kelas V Sekolah Dasar yang mendampingi serta peneliti wawancara sebagai informan. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karang Anyar 06 Petang yang berlokasi di jalan. B III Karang Anyar, Kecamatan Sawah Besar, Kelurahan Karang Anyar. Penelitian dilakukan di kelas V dan waktu dalam penelitian dilaksanakan pada bulan Maret hingga bulan Juni 2022. Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi, dalam observasi, peneliti langsung turun ke lapangan untuk melakukan kunjungan ke SDN Karang Anyar 06 Petang dalam rangka mengamati perilaku pola interaksi sosial siswa di kelas, mengamati lingkungan sekolah, dan mengamati pola interaksi sosial siswa dirumah. Serta peneliti mengamati kejadian-kejadian yang terjadi pada objek penelitian yang akan dilakukan. Guna untuk mengetahui kondisi dan peristiwa yang terjadi terhadap pola interaksi sosial siswa, dalam wawancara peneliti, memberikan beberapa pertanyaan kepada guru, orang tua, siswa mengenai dampak *game mobile legend's* terhadap pola interaksi sosial sedangkan dokumentasi berupa gambar dan rekaman suara, ketiganya merupakan instrumen dalam penelitian. Teknik keabsahan data pada penelitian ini dengan meliputi *credibility*, *transferability* dan *dependability*. Pada penelitian ini teknik analisis yang digunakan ialah dengan metode deskriptif sebagai pengumpulan suatu kenyataan yang terjadi pada saat observasi penelitian di lapangan agar bisa dimengerti secara mendalam, sehingga mendapatkan sebuah temuan data yang dibutuhkan sama dengan tujuan penelitian. Temuan data itu diantaranya nya gambaran tentang kenyataan peserta didik yang memainkan *game* mobile legend's dan dampak dari *game* mobile legend's. Miles dan Huberman dalam Rijali, (2018), yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari kenyataan penggunaan *game mobile legends* dan dampak *game mobile legends* pada interaksi sosial anak sekolah dasar di SDN Karang Anyar 06 Petang serta peranan kepala sekolah, guru dan orang tua yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kenyataan penggunaan *game mobile legends*

Game mobile legends adalah permainan yang dibuat khusus untuk handphone, namun *game mobile legends* juga dapat dimainkan di komputer. Chan et al., (2020) menjelaskan bahwa *game mobile legends* ini termasuk kedalam game jenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*) yang dimainkannya oleh banyak orang dalam 1 pertandingan, dan *game MOBA* adalah *game* yang membutuhkan strategi. Kesimpulannya *game mobile legends* adalah *game* yang dapat dimainkan oleh banyak orang dalam 1 pertandingan secara bersamaan yang didalamnya dimainkan oleh 10 orang pemain, kemudian dibagi menjadi 2 tim dengan jumlah pemain masing-masingnya adalah 5 orang pemain, tim merah 5 orang pemain dan tim biru 5 orang pemain, permainan *mobile legends* ini adalah permainan yang bersifat pertempuran antar tim dengan tim secara online, masing-masing tim berperang untuk memenangkan permainan dengan cara menyingkirkan musuh dan berperang satu dengan yang lainnya. Setelah itu pemain bertugas menghancurkan setiap tower yang dimiliki musuh, masing-masing jalur memiliki 3 tower. Jalur atas 3 tower, jalur tengah 3 tower, jalur bawah 3 tower, dan tower terakhir ialah tower yang paling besar dan sulit untuk di hancurkan berada di paling atas dekat dengan base musuh, base paling atas itulah yang akan menjadi sasaran untuk memenangkan suatu pertandingan. Setiap pemainnya harus menghancurkan tower musuh satu persatu, maka dari itu permainan *mobile legends* ini menggunakan taktik dan strategi untuk memenangkannya. Setiap pemain harus melawan monster-monster kecil untuk mendapatkan koin, agar bisa membeli item yang dapat mengalahkan musuh, jika sudah terkumpul item dan level nya sudah max maka musuh akan kalah pada saat bertarung dengan kita, jika musuh cepat mati. Dan tidak memiliki kesempatan untuk farming maka disitulah peluang kemenangan bisa diperoleh. Permainan *mobile legends* ini bisa dimainkan oleh semua orang, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa pun bisa memainkan permainan ini. *Mobile Legend's* menyediakan didalam game dengan fitur chatting dan telepon atau mengobrol dengan sesama pemain. *Game mobile legends* memiliki beberapa hero yang dapat digunakan sesuai dengan keinginan pemain, masing-masing dari hero tersebut memiliki kemampuan atau skill yang beda-beda, setiap pemain wajib memilih hero yang diinginkan dalam pertandingan sebelum pertempuran dengan lawan dimulai, setelah pertandingan selesai pemain bisa memilih hero yang lain untuk dimainkan pada pertandingan selanjutnya. *Game mobile legends* memiliki rules yaitu, setiap pemainnya harus menghancurkan setiap tower musuh yang ada didalam pertandingan dan pemain harus melakukan defend tower milik sendiri agar tidak dihancurkan musuh, strategi dan kekompakan tim akan menjadi faktor utama dalam kemenangan pertandingan. Memahami keunggulan setiap hero *game mobile legends* itu sangat dibutuhkan karena, jika kita mengetahui keunggulan setiap hero, kita dapat mengetahui dan memilih hero yang lebih unggul untuk mengalahkan tim musuh (Ulum, 2018). Beberapa jenis karakter hero yang ada di *game mobile legends: Marksman, Support, Tank, Fighter, Mage, Assassin*. *Game mobile legends* memiliki berbagai mode, yaitu mode pertempuran 5 lawan 5, mode *classic* dengan 3 jalur, mode *brawl* dengan 1 jalur dan *game mobile legends* bisa bertanding dengan beda negara (P. Saputra, 2019).

Dengan melalui observasi dan wawancara peneliti menemukan bahwa kenyataan penggunaan *game mobile legends* di SDN Karang Anyar 06 Petang. Hampir semua siswa sekolah dasar bermain *game online*, namun dari semua siswa yang memainkan *game online* lebih banyak siswa yang menyukai *game online mobile legends* daripada *game online* lainnya, kebanyakan alasan dari yang peneliti tangkap adalah siswa senang bermain *game mobile legends* karena *game mobile legends* adalah *game* yang memiliki banyak *karakter* untuk dipilih sesuai keinginan dan dengan jenis permainan perang-perangan yang sangat menantang siswa tersebut untuk memainkannya. Alasan selanjutnya, karena *game mobile legends* adalah permainan yang mudah dimengerti daripada *game online* lainnya, dan fitur dari *game mobile legends* lebih mudah dipahami oleh anak-anak daripada *game* lainnya.

Kenyataannya *game mobile legends* sangat berpengaruh terhadap pola interaksi sosial siswa. Oleh karena itu harus di tindak lanjuti dengan sebuah alternatif solusi yang baik, siswa yang kecanduan permainan *online*

dengan penggunaan yang berlebihan dari *game mobile legends* dan *handphone* yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Maka hal yang harus dilakukan untuk mengambil langkah untuk mengatasi hal tersebut yaitu orang tua dan guru harus berkerjasama memberikan sebuah edukasi dan hukuman apabila siswa sudah melewati batas agar siswa tersebut tidak lagi kecanduan dalam bermain *game mobile legends*.

Siswa pertama kali menyukai *mobile legends* dari teman yang terbiasa bermain bareng dengan teman-teman. Berawal siswa mengetahui permainan *mobile legends* dari dukungan teman, kemudian siswa mulai memahami fitur dalam permainan yang dimainkan dan setelah itu siswa terbiasa bermain *game mobile legends*. Siswa bermain *game mobile legends* dikarenakan terbiasa bermain melebihi waktu, faktor yang dapat mempengaruhi terjadinya karena mempunyai waktu luang dan ditambah situasi lingkungan yang mendukung. Salah satu faktor anak terbiasa bermain *game mobile legends* karena lingkungan, dimana perilaku tidak hanya terbentuk dari keluarga tetapi juga dari lingkungan sekitar saat bermain dengan teman-temannya. Artinya, meskipun siswa tidak dikenalkan pada *game mobile legends* dirumah maka siswa akan kenal dengan *game mobile legends* dari pergaulan sekitar yaitu teman-temannya.

Siswa menghabiskan waktu untuk bermain *game mobile legends* bisa mencapai 6-8 jam sehari, kebanyakan siswa lebih menyukai menghabiskan waktu dirumah dengan *handphonenya*. Berdasarkan hasil wawancara siswa lebih banyak menghabiskan waktu berjam-jam untuk memainkan *game mobile legends* daripada berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya. Bermain *game mobile legends* dengan durasi yang berlebihan akan berpengaruh terhadap interaksi sosial siswa dan akan membuat kecanduan (Masya & Candra, 2016). Menurut kamus *Oxford Dictionary* dalam Trisnani & Wardani, (2018) mendefinisikan kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan kebiasaan untuk menghabiskan banyak waktu di hobby atau hal-hal yang menyenangkan. Kecanduan *game mobile legends* ialah perilaku siswa yang ingin terus menerus bermain *game mobile legends* sehingga menghabiskan banyak waktu, tidak dapat mengontrolnya dan mengendalikan keinginannya.

2. Dampak *game mobile legends*

Siswa berinisial SF, HS, SO, dan RS menjawab “aku menyukai *game mobile legends* dan senang memainkannya” dan keempat Infroman tersebut menjawab “pada saat memainkannya aku lupa waktu, sampai aku lupa untuk mengerjakan tugas sekolah, terus aku juga kadang suka lupa sholat dan juga aku jadi malas sekali belajar” berdasarkan pernyataan diatas bahwa keempat informan tersebut kecanduan dalam bermain *game mobile legends*. Diketahui siswa yang senang bermain *game mobile legends* memiliki dampak, yaitu dampak *positif* dan *negatif*.

Berdasarkan dengan pertanyaan diatas sejalan dengan pendapat dari Rani et al., (2019) bahwa dampak *positif* dari *game mobile legends* adalah menjadi hiburan untuk siswa dikala bosan, menambah dan memperbarui kotakata yang sebelumnya belum diketahui, siswa lebih pintar dalam dunia *teknologi*, *game mobile legends* dapat memberikan pelajaran dalam hal kerjasama dan strategi dalam belajar. Sedangkan dampak *negatif* dari *game mobile legends* yaitu siswa melupakan waktu, siswa menjadi malas belajar, tidak memiliki konsentrasi pada pelajaran tertentu, serta melupakan kewajiban beribadah dan juga melupakan kewajibannya sebagai seorang pelajar.

3. Dampak *game mobile legends* terhadap pola interaksi sosial siswa

Pola interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang baik antar individu dengan individu, maupun individu dengan kelompok. Interaksi sosial yang baik sangat penting dilakukan dalam bermasyarakat karena dengan interaksi sosial yang baik akan terciptanya suasana yang baik juga dan tidak akan terjadi pertengkaran maupun permusuhan antara satu dengan lainnya. Interaksi sosial didalamnya juga terdapat tingkah laku, dimana tingkah laku itu bisa mempengaruhi perilaku orang lain. Dampak negatif *game mobile legends* terhadap pola interaksi sosial siswa adalah pola interaksi sosial antara siswa dengan orangtua menjadi terganggu. Pada saat di rumah lebih suka bermain *game mobile legends* dari pada berkomunikasi dengan keluarganya terutama kedua orangtuanya, dan siswa cenderung jadi lebih mudah emosi dan marah-marah. Siswa tidak dapat mengontrol emosinya sendiri, sehingga siswa menjadi sangat mudah marah dan lebih mudah untuk mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor pada saat bermain *game mobile legends*, dan pada saat siswa diminta tolong oleh keluarganya siswa menjadi lebih emosional.

Dampak negatif lainnya adalah pola Interaksi sosial siswa mengalami gangguan. Siswa lebih menyukai bermain *game mobile legends* di rumah daripada bermain dengan teman-temannya di luar rumah, dan siswa lebih senang berinteraksi dengan teman *game mobile legends*nya dan pada saat siswa bermain dengan teman rumahnya, siswa lebih senang dan sibuk memainkan *handphonenya* dan tidak menghiraukan teman main rumahnya. Siswa menjadi lebih pemilih seperti pada saat belajar siswa lebih memilih dan lebih bisa bekerjasama dengan sesama teman yang bermain *game mobile legends*

Namun game ini juga memiliki dampak positif. *Game mobile legends* terhadap pola interaksi sosial siswa Siswa akan memiliki kerjasama yang baik sesama teman pada saat belajar, dan siswa pastinya akan memiliki *strategi* yang baik dalam belajar yang benar, melatih keterampilan bahasa, memiliki teman baru, kemampuan bersosialisasi dalam dunia *digital* meningkat. Siswa menjadi jauh lebih pintar dalam teknologi, Game membantu perkembangan motorik siswa, game juga bisa membantu siswa untuk menjadi atlet dengan bidang bermain *game online* atau bisa disebut juga dengan *gamers*. Dan juga *game mobile legends* bisa menjadi penyemangat siswa untuk belajar.

Dengan munculnya *game mobile legends* menjadikan pola interaksi sosial siswa mengalami sedikit gangguan, karena siswa lebih berfokus pada *game mobile legends*. Siswa masih mau berinteraksi dengan yang lain tetapi siswa lebih menyukai bermain *game mobile legends* dirumah. Hal seperti itu yang ditakutkan oleh orang tua, orang tua takut siswa tidak bisa berinteraksi dengan yang lain. Oleh karena itu orangtua membatasi siswa dalam penggunaan *game mobile legends*.

Kesimpulannya *game mobile legends* memiliki beberapa manfaat dan memiliki beberapa dampak negatif yang membuat anak menjadi kecanduan atau adiksi. *Game mobile legends* juga berdampak terhadap pola interaksi sosial siswa yang bisa mengganggu dalam bersosial, pada dasarnya siswa diharuskan mempunyai jiwa sosial yang besar, namun jika siswa kecanduan bermain *game mobile legends* jiwa sosialnya akan menurun. Siswa sekolah dasar masih belum bisa membedakan mana yang baik dan mana yang buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal. Dapat diamati *game mobile legends* berdampak baik apabila digunakan dengan benar dan akan berdampak buruk apabila disalahgunakan. Oleh karena itu, perlu adanya kebijakan dalam menggunakan *game online* dan jangan sampai berdampak buruk daripada dampak baiknya.

4. Peranan Kepala Sekolah, Guru dan Orangtua

Dalam penyelesaian suatu masalah harus terdapat peranan orang-orang penting di dalamnya untuk memecahkan masalah seperti kepala sekolah, guru serta orangtua yang bertujuan hendaknya tidak terjadi hal-hal tidak diinginkan kedepannya dan siswa yang memainkan *game mobile legends* bisa jauh lebih baik dari sebelumnya. Pada saat pola interaksi sosial siswa terganggu akibat *game mobile legends*, maka hal tersebut membutuhkan peranan penting dari kepala sekolah, guru dan orangtua. Jadi, peranan kepala sekolah akan bersikap tegas terhadap siswa yang melanggar aturan sekolah, dengan cara menegur dengan cara yang baik tanpa membentak, jika siswa tersebut masih terus melakukan perilaku buruk, maka pihak sekolah akan memanggil orang tua siswa tersebut untuk melakukan mediasi perihal perilaku siswa yang tidak baik selama disekolah. Peranan orang tua dirumah terhadap siswa yang senang bermain *game mobile legends*, orang tua akan membatasi waktu bermain *game mobile legends*.

Peranan guru dan orang tua dalam pengawasan terhadap siswa yang senang bermain *game mobile legends* sangat diperlukan. Jika terdapat siswa yang kecanduan bermain *game mobile legends* dan tidak langsung diatasi, dapat mengakibatkan dampak negatif seperti, siswa akan cenderung mudah marah-marah jika tidak diberikan izin untuk memainkan game mobile legends. Hal lain yang bisa terjadi saat siswa kecanduan bermain game mobile legends, seperti dapat terlibat dalam perilaku menyimpang secara sosial. Bahkan melakukan tindak kejahatan untuk memainkan permainan favoritnya. Meningkatnya permintaan untuk bermain game mobile legends juga akan mempengaruhi uang saku dan waktu yang tidak terkendali ke rutinitas harian siswa.

Dari kesimpulan diatas dalam peranan pihak sekolah terhadap siswa yang senang bermain *game mobile legends* adalah pihak sekolah melakukan sosialisasi kepada orang tua untuk melakukan pengawasan kepada siswa dirumah dengan cara meminta bantuan kepada orang tua untuk mengawasi siswa yang senang bermain *game mobile legends* selama dirumah dan pihak sekolah juga akan melakukan sikap mempererat aturan-aturan

yang berlaku disekolah dan peranan pihak orang tua dalam pengawasan adalah dengan cara menegur siswa dan melarang siswa bermain *handphone* sampai siswa tidak melakukan hal seperti itu lagi.

Kesimpulannya ialah Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hampir semua siswa di SDN Karang Anyar 06 Petang bermain *game online*, namun dari semua siswa yang memainkan *game online* lebih banyak siswa yang meminati *game online mobile legends* daripada *game online* lainnya, kebanyakan alasan dari yang peneliti tangkap adalah siswa senang bermain *game online mobile legends* daripada *game online* lainnya karena *game mobile legends* adalah permainan yang memiliki banyak hero untuk dipilih sesuka hari dan permainan dengan jenis *game* perang-perangan yang menantang siswa tersebut untuk memainkannya, alasan selanjutnya karena *game mobile legends* adalah permainan yang mudah dimengerti daripada *game online* lainnya. Dan fitur dari *game mobile legends* lebih mudah dipahami oleh siswa daripada *game online* lainnya. Dan alasan lainnya adalah teman, siswa tidak mau ketinggalan zaman yang akhirnya siswa terpengaruh teman untuk memainkan *game mobile legends*.

Peneliti menemukan bahwa keempat objek dikatakan kecanduan karena dari hasil wawancara peneliti dengan keempat objek dengan rata-rata siswa bermain *game mobile legends* setiap hari dan bermain *game mobile legends* lebih dari 2 jam, keempat objek dalam sehari bisa menghabiskan 3 sampai 8 jam dalam bermain *game mobile legends*. hal ini sudah dapat dinamakan bahwa siswa tersebut kecanduan *game mobile legends*. Bermain *game mobile legends* dengan durasi yang lama dan sering dapat meninggalkan efek samping ketergantungan dan kecanduan terhadap siswa Kecanduan menurut kamus Oxford Dictionary dalam Trisnani & Wardani, (2018) Mendefinisikan kecanduan adalah tidak dapat berhenti menggunakan sesuatu dan kebiasaan untuk menghabiskan banyak waktu di hobby atau hal-hal yang menyenangkan. Kecanduan *game online mobile legends* umumnya mengacu pada perilaku seseorang yang ingin terus menerus bermain *game mobile legends* dan menghabiskan banyak waktu, yang mungkin diluar kendali siswa. Maka dapat disimpulkan keempat siswa di SDN Karang Anyar 06 Petang kecanduan dalam bermain *game mobile legends*. Perilaku kecanduan tersebut adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh siswa yang ingin terus menerus bermain *game mobile legends* sehingga menghabiskan waktu, dan tidak dapat mengkontrol dan mengendalikan keinginannya. Keempat siswa tersebut mengalami dampak *game mobile legends* terhadap pola interaksi sosial. Dengan munculnya *game mobile legends* menjadikan pola interaksi sosial siswa mengalami sedikit gangguan, karena siswa lebih berfokus pada *game mobile legends*. Siswa masih mau berinteraksi dengan yang lain, tetapi siswa lebih menyukai bermain *game mobile legends* dirumah. Hal seperti itu yang ditakutkan oleh orang tua, orang tua takut siswa tidak bisa berinteraksi dengan yang lain. Oleh karena ini, orang tua membatasi siswa dalam penggunaan *game mobile legends* jangan sampai siswa berlebihan atau berdampak negatif dari pada dampak positifnya. Maka dari itu, peneliti tertarik melakukan penelitian bagaimana kenyataan penggunaan *game mobile legends* serta dampak positif dan negatif dari kejadian *game mobile legends* yang pada saat ini sedang ramai di kehidupan anak sekolah khususnya siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan penelitian dan pembahasan analisis dampak *game mobile legends* pada pola interaksi sosial siswa sekolah dasar di lingkungan SDN Karang Anyar 06 Petang dapat disimpulkan bahwa: 1. Kenyataan penggunaan *game mobile legends* siswa sekolah dasar sudah mulai mengenal *gadget* dan sudah mengerti dengan bermain *online* berupa *game mobile legends*. Siswa bermain *game mobile legends* menghabiskan waktu dengan rata-rata 6-8 jam perhari. Siswa memiliki alasan dari seringnya bermain *game mobile legends* dikarenakan sebagai hiburan setelah jenuh dengan buku pelajaran di sekolah, 2. *Game mobile legends* pada pola interaksi sosial siswa memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya yaitu dapat dengan cepat mempelajari *teknologi* baru dari sebuah permainan dan interaksi dengan *game online*. Sedangkan dampak negatifnya yaitu pada saat dirumah lebih suka bermain *game mobile legends* dari pada berkomunikasi dengan keluarganya terutama kedua orang tuanya, dan siswa cenderung jadi lebih mudah emosi dan marah-marah. Siswa tidak dapat mengkontrol emosinya sendiri, sehingga siswa menjadi sangat mudah marah dan lebih mudah untuk mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor pada saat bermain *game mobile legends*, dan pada saat siswa diminta

tolong oleh keluarganya siswa menjadi lebih emosional. siswa lebih cenderung suka menyendiri di kamar, individualis, tidak suka bergaul dengan lingkungan. Dalam hal berinteraksi dengan teman terlihat masih kurang, karena siswa lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis *digital*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital. *A Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.
- Andayani, T., Febryani, A., & Andriansyah, D. (2020). *Pengantar Sosiologi* (Simanjuntak . HP Daniel (ed.)). Yayasan Kita Menulis. https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Sosiologi/umLLDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Anggraeni, S. (2019). Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Pada Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. *Faletehan Health Journal*, 6(2), 64–68. <https://doi.org/10.33746/fhj.v6i2.68>
- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang Macapat sebagai Penunjang Pendidikan Karakter. *Deiksis*, 11(01), 77. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3221>
- Chan, A. S., Fachrizal, F., & Lubis, A. R. (2020). Outcome Prediction Using Naïve Bayes Algorithm in the Selection of Role Hero Mobile Legend. *Journal of Physics: Conference Series*, 1566(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1566/1/012041>
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4344>
- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. B. (2019). *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. CV. AE MEDIA GRAFIKA. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=2H-WDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=andri+kustiawan+arif&ots=GehbqDdC1A&sig=UJvoCxoovf djcTIYM1zZfY_jAG4&redir_esc=y#v=onepage&q=andri+kustiawan+arif&f=false
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis : Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>
- Marsal, A., Hidayati, F., Studi, P., Informasi, S., & Manajemen, P. S. (2017). Pengaruh Smartphon Dengan Interaksi Sosial. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 3(1), 78–84.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 103–118. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>
- Mawalia, K. Al, Informasi, P., & Airlangga, U. (2020). *The impact of the Mobile legends game in creating virtual reality*. 12(02), 49–61.
- Munawar, L. (n.d.). *Jadi Gim Terpopuler, Ini 6 Alasan Mobile legends Disukai Banyak Orang*. Retrieved February 28, 2022, from <https://m.liputan6.com/citizen6/read/3492015/jadi-gim-terpopuler-ini-6-alasan-mobile-legend-disukai-banyak-orang?>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa. *Perspektif*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v7i1.2520>
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif Ahmad Rijali UIN Antasari Banjarmasin*. 17(33), 81–95.
- Riska & Budiyo, W. K. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends terhadap Perilaku Remaja. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(1), 1–7. <https://journal.actual-insight.com/index.php/antropocene/article/view/16>
- Saputra, P. (2019). *Kemampuan Kontrol Diri Remaja Pecandu Game Mobile Legends di Kelurahan Kebun Beler Kota Bengkulu*. 8(5), 55.
- Saputra, R. A. D. (2021). Interaksi Sosial Pada Remaja Kecanduan Game Online Di Desa Singosaren.

-
- ROSYADA: *Islamic Guidance and Counseling*, 2(2), 113–120. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v2i2.3536>
- Siti, M. (2017). Perubahan Zaman(Studi Fenomenologi Masyarakat Islam Modern). *Nusantara Palapa STIT Palapa Nusantara Lombok-NTB*, 5(2), 174–195.
- Soyomukti, N. (2015). *Teori-Teori Pendidikan Dari Tradisional, (Neo) Liberal, Marxis-Sosialis, Hingga Postmodern* (Meita (ed.)). Ar-Ruzz Media.
- Trisnani, R. P., & Wardani, S. Y. (2018). *Stop Kecanduan Game Online* (S. Y. Wardani (ed.)).
- Ulum, B. (2018). Games “Mobile legends Bang Bang” Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan “One Dimensional Man” Herbert Marcuse. *Community Engagement & Emergence Journal*, 1(1), 1–82.