
Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V

Natana Aunillah Naya^{1*}, Nur Amalia²

¹ Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

² Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta, Indonesia

*Corresponding author: na185@ums.ac.id

ABSTRACT

Online games are a sign of fast-paced technological progress. This study aims to 1. analyze the knowledge gained by students from playing mobile legend online games, 2. analyze attitudes acquired by students from playing mobile legend online games, 3. analyze skills acquired by students from playing online mobile games legends. This type of research uses qualitative methods with data collection techniques in the form of observation, interviews, and documentation. The data analysis technique used adopts Miles & Huberman with the following steps: *data collection, data reduction, data display, conclusion drawing/ verification*. The validity of the data in this study used two types of triangulation, namely source triangulation and technical triangulation. The results of this study are 1. The knowledge gained by students from playing mobile legend online games has a positive effect that students when playing mobile legend games get new vocabulary. 2. The attitudes acquired by students from playing mobile legend online games have a negative effect in terms of the emotional attitude of students who have not been able to control behavior. 3. The skills acquired by students from playing mobile legend online games have a positive effect on students being able to interact well

Keywords: Mobile Legends; Game Online; Cognitive; Attitudes; Skills

ABSTRAK

Game online ialah tanda kemajuan teknologi yang berkembang cepat. Penelitian ini bertujuan untuk 1. menganalisa pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend, 2. menganalisa sikap yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend, 3. menganalisa keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan mengadopsi Miles & Huberman dengan langkah-langkah, antara lain: *data collection, data reduction, data display, conclusion drawing/ verification*. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan dua macam triangulasi yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Hasil dari penelitian ini yaitu 1. Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend berpengaruh positif bahwa peserta didik saat bermain game mobile legend mendapatkan kosa kata baru. 2. Sikap yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend berpengaruh negatif dalam segi sikap emosional peserta didik belum mampu mengontrol perilaku. 3. Keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend berpengaruh positif peserta didik mampu berinteraksi dengan baik.

Kata Kunci: Mobile Legends; Pengetahuan; Sikap; Keterampilan.

Pendahuluan

Penggunaan internet di masyarakat saat ini semakin meningkat, hal itu dikarenakan pengguna internet yang sudah meluas dari mulai anak muda hingga orang dewasa. Internet merupakan media sebagai bukti begitu pesat perkembangan teknologi terutama dinegara

Indonesia. Internet telah menjadi alat yang sangat diperlukan karena digunakan di banyak bidang seperti mengakses informasi, menyediakan peluang komunikasi, belanja, dan hiburan (Demir & Kumcağız, 2019) Untuk saat ini internet sudah seperti kebutuhan primer untuk masyarakat, karena begitu banyak manfaat diantaranya untuk sumber informasi, trend saat ini, hiburan, referensi usaha, fashion, lagu, film, dan sebagai sarana komunikasi (Billah, 2021). Karena hal itulah manusia semakin terbantu dalam memenuhi kebutuhan hidup. Tak hanya kebutuhan primer internet juga banyak menampilkan sarana hiburan yang sangat bermacam-macam salah satunya adalah game online (Firstasahda, 2022).

Game online pada 2 tahun terakhir sangat populer dikalangan anak muda, pada masa covid-19 disaat semua kegiatan dilakukan dari rumah game online ini banyak dinikmati karena sebagai hiburan ketika dirumah. Laporan dari Wijman di newzoo.com pada tahun 2018 menemukan bahwa ada 2,8 miliar gamer aktif di dunia, Jumlah yang sangat fantastis termasuk Mobile Legends (Dananjaya & Kusumastuti, 2019). Menurut Operasional Manager Moonton Indonesia, ada 170 juta pengguna Mobile Legends aktif per bulan di seluruh dunia dan Indonesia masuk dalam golongan pengguna terbanyak didunia, yakni 50 juta pengguna. Video game online paling populer ini berfokus pada kompetisi di mana pemain individu menghadapi pemain lawan, kolaborasi di mana banyak pemain menghadapi lawan yang sama, atau kombinasi keduanya di mana tim pemain bersaing satu sama lain untuk mencapai suatu tujuan.”(Fox et al., 2018). Game online juga mempererat dan mencari teman baru di daerah yang berbeda karena game online terkoneksi diseluruh penjuru negri, sehingga game online dapat memperoleh teman baru (Indah, 2022). Dalam bermain game online ini terdapat ciri-ciri yang khas yaitu bahasa yang digunakan oleh pemain game ini adalah abreviasi atau pemenggalan laksem pada saat game sedang berlangsung menurut (Hafifah et al., 2022) “Siswa diberdayakan untuk memiliki kemampuan menjelajah internet dan mengurangi kebutuhan untuk buffer data. Kehadiran dan peningkatan teknologi ini berdampak pada sikap siswa terhadap penggunaan ponsel dan smartphone yang sangat terlihat di generasi milenial”(Cornillez, Jr., et al., 2020).

Penelitian ini mengambil objek game online yang banyak digunakan masyarakat yaitu mobile legend game baerjenis MOBA. Game ini menawarkan beberapa hero yang bisa digunakan, “pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga diperlukan kerja sama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan ”(Chan et al., 2020). Selain keseruan dalam memainkan game ini ada sesuatu yang menarik perhatian kita, yaitu penggunaan bahasa baru pada saat para gamers ini bermain (Kurino et al., 2023). Permainan game mobile legend ini umumnya dilakukan barsamaan atau biasa disebut mabar, dari interaksi proses para pemain banyak muncul bahasa baru. Bahasa ini tak hanya berlaku untuk para gamers indonesia tetepi juga lintas negara, bahasa ini ada karena adanya kajian morfologi yaitu proses turunan dari bahasa asing atau daerah pada proses abreviasi dan afiksassi (Hermawan & Rumaf, 2020).

Mobile Legend juga ada dampak negatif untuk peserta didik, karena game ini banyak anak yang kurang bergerak dan hanya berfokus pada hp. Durasi permainan yang cukup lama sekitar 30-40 menit membuat kesehatan anak juga terganggu dari mata, dan sulitfokus pada kegiatan yang lain. Kurangnya olahraga dan berbaur bermain diluar membuat anak menjadi pemalas lebih cepat lelah dan kurang bersosialisasi. Anak-anak pada usia 7-15 tahun belum

bisa membedakan hal baik dan buruk (Mustamiin, 2019) anak pada usia ini akan lebih bagus untuk menanamkan kebiasaan positif dan menghindari kebiasaan yang buruk untuk anak. Karena menurut (Utami et al., 2022) dapat mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional pada diri anak kemudian berpengaruh dalam sikap anak. Hal ini mengantisipasi maraknya kasus kecanduan game online dikalangan anak usia dini yang akan merugikan untuk anak tersebut (Santos J.R.N, 2020). Sikap malas bergerak, makan, belajar, konsentrasi, jam tidur yang tidak tepat, pasif, egois, pemarah dan gampang pemarah, kasus palih parah yang ditemukan adalah anak mengalami obesitas hingga tidak bisa jalan sendiri. Hal itu sikap dari kasus-kasus anak yang ditemukan karena kecanduan game online (Arosyid, 2019) untuk mengantisipasi hal ini perlu adanya dukungan dari guru, sekolah, teman, dan lingkungan yang baik untuk menontrol anak agar tidak terjerumus kecanduan game online (Panggiring, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk membantu membuat relaksasi pada anak agar tidak terjerumus terlalu dalam dalam kecanduan, depresi, dan larut dalam emosi (Nugrananda & Jantta, 2020).

Peran orang tua sangatlah penting sebagai pengawas dan membimbing anak dalam kegiatannya sehari-hari. Supaya kegiatan sehari-hari yang dilakukan dirasa baik, cukup, tidak berlebihan atau sewajarnya. Dalam hal ini orang tua juga perlu untuk memberikan nasihat, bisa juga *deceptalk* dan memberikan motivasi-motivasi (Istikomah & Wardana, 2022). Orang tua juga perlu memberikan teguran untuk anak yang melampaui batas sesuai dengan kesepakatan yang telah dijelaskan sebelumnya kepada anak sehingga anak menjadi belajar bahwa setiap perbuatan pasti ada akibatnya. Sikap yang baik akan melahirkan hasil yang baik begitu juga keburukan akan mendapatkan sanksi yang buruk juga memberikan arahan tentang dampak yang ditimbulkan game online. Pada zaman sekarang orang tua harus menjalin komunikasi yang baik kepada anak sehingga anak-anak merasa nyaman untuk bercerita kepada orang tua dan terbuka terhadap apapun.

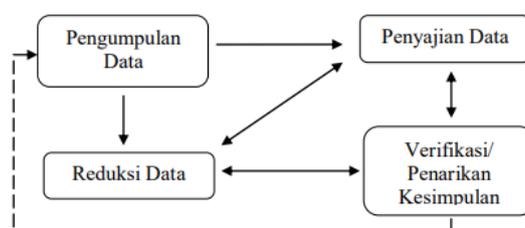
Penelitian yang dilakukan oleh (Amin et al., 2023) dengan judul "Analisis Perilaku Komunikasi Pribadi Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online". Hasil penelitian ini berikut adalah faktor-faktor anak kecanduan bermain game online 1) permainan yang tidak bisa diselesaikan sampai tuntas, 2) sikap dari manusia yang tidak pernah puas selalu ingin menjadi pemenang sampai dia menguasai permainan dan masuk pada level yang tinggi, dalam proses tersebut anak tanpa sadar akan menjadi pecandu dan susah untuk melepaskan game ini 3) kurangnya pengawasan dari orang tua, pengaruh lingkungan sekitarnya kalau dia tidak mengikuti akan diremehkan dan dikucilkan. Berdasarkan uraian tersebut peneliti melakukan penelitian dengan tujuan yaitu Analisis pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend, Analisis sikap yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend, Analisis keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat, yang digunakan untuk meneliti pada kondisi ilmiah (eksperimen) dimana peneliti sebagai instrumen, teknik pengumpulan data dan di analisis yang bersifat kualitatif lebih menekankan pada makna (Sugiyono, 2021). Metode penelitian yang digunakan yakni fenomenologi, Penelitian ini dianalisis di Sekolah Dasar

Negeri 1 Genuksuran Kabupaten Grobogan. Penelitian dilakukan pada 23 Mei 2023 dengan subjek penelitian berjumlah 2 peserta didik dan 2 orang tua peserta didik. Keabsahan data dalam penelitian ini, menggunakan dua macam triangulasi yaitu sumber triangulasi (*source triangulation*) dan teknik triangulasi (*technical triangulation*). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik observasi digunakan untuk mengetahui keadaan sesungguhnya penerapan dan pelaksanaan kurikulum merdeka di SD N 1 Genuksuran.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu menggunakan metode analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif yang mengikuti konsep Miles & Huberman yang terdiri atas beberapa tahap yaitu *Data Collection* (Pengumpulan Data), *Data Reduction* (Reduksi Data), *Data Display* (Penyajian Data), *Conclusion Drawing/ verification* (Penarikan Kesimpulan/Verifikasi). Berikut langkah-langkah data yang digunakan Miles and Huberman.



Gambar 1. Langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman

Hasil dan Pembahasan

Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dengan cara peserta didik menuliskan kosakata dapat disimpulkan bahwa peserta didik saat bermain game mobile legend mendapatkan kosa kata baru yakni vocabulary berupa push, kill, ulti, good game, buff, lord, lag, turtle, victory, defeat dll, awalnya mereka tidak paham maksud vocab tersebut, namun dengan inisiatif mereka dana rasa ingin tahu yang tinggi mereka mencari di youtube atau gooogle translet, peserta didik sangat antusias hingga mereka bertanya ke orang dewasa mengenai sesuai yang tidak dia mengerti dari game ini. Anak pada usia dini lebih melek teknologi mereka cenderung lebih cepat menyesuaikan zaman dan tidak mau kalah dari anak-anak yang lain. Lamanya anak dalam bermain game akan membuat tingkatan kecanduan anak terhadap permainan, semakin berdampak pada kepribadian anak, hal ini tampak pada gerakan-gerakan spontan dalam setiap aktivitasnya. Setiap fase yang dialami anak merupakan masa transisi yang ada pada dirinya untuk menuju fase selanjutnya.(Nerta et al., 2019).

Penelitian (Akhwani, A, 2019) berjudul Strategy of Digital Etiquette Education of Elementary School Students, mengungkapkan bahwa pada tahun“2018 Taiwan Laporan Internet” dari Pusat Informasi Internet Taiwan, sebuah konsorsium perusahaan, ditemukan bahwa tingkat akses internet untuk semua usia 12 hingga 49 tahun adalah lebih dari 90%, dan

41,6% responden “bermain online game/mobile game”, dan laki-laki secara signifikan lebih tinggi dari perempuan, dan usia 12 sampai 29 tahun, dan penggunaan persentasenya lebih tinggi dibandingkan kelompok umur lainnya. Adapaun peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui bahasa Inggris beserta artinya saat bermain mobile legend.

- a. Lag (Ketinggalan) dalam game mobile legend kata ini diartikan sebagai ketinggalan teman saat bermain untuk mengejar timnya.
- b. Pushing (mendorong) dalam game mobile legend diartikan sebagai seseorang mendorong agro minion dilane, digunakan untuk menghancurkan markas terakhir lawan main kita atau musuh.
- c. Kill (membunuh) berubah jika dilakukan dalam jangka waktu agak lama atau biasa disebut juga dengan Kill Streak yakni membunuh secara beruntun.
- d. Ulti istilah dari kata Ultimate (Bahasa Inggris) yang berarti penghabisan, ultimate menggambarkan skill terakhir, penghabisan, atau skill pokok yang dimiliki oleh sebuah hero.
- e. Good game (permainan yang baik) dalam game mobile legend, kata ini dipakai untuk memberikan pujian kepada teman Ketika berhasil knockdown musuhnya, keudian juga digunakan untuk meledek teman saat bluder atau Ketika kena knockdown musuhnya.
- f. Lord yakni monster terbesar yang terdapat di Land of Dawn.
- g. Victory merupakan sebuah Kata yang menunjukkan dapat sebuah Kemenangan dalam game tsb.
- h. Defeat dalam sebuah game berarti “kalah” atau “kekalahan”. Kekalahan seorang player terkadang memiliki beberapa kerugian yang berdampak pada statusnya dalam game tersebut.

Penelitian dari (Hafifah et al., 2022) yang berjudul “Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak” Berdasarkan hasil analisis, tampak bahwa karakteristik game online yang berdampak terhadap pemerolehan kata pada anak karena game tersebut menggunakan istilah atau kosakata yang sederhana dan diulang-ulang. Selain itu, menggunakan kosakata yang dekat dengan aktivitas sehari-hari. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik memahami arti vocabulary bahasa inggris karena inisiatif rasa ingin tahu yang tinggi, mudahnya akses mencari di youtube atau google translet, bahkan juga bertanya kepada orang yang lebih tua mengenai makna kata yang ada di mobile legend.

Sikap yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend

Perilaku siswa setelah terdampak penggunaan game online yaitu Mobile Legend ini menjadi perhatian orang tua anak, emosional anak tampak semakin meningkat dan kecanduan untuk menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain game online sendiri maupun bermain bersama. Dari hasil riset dan data yang didapatkan peneliti di SD Negeri 1 Genuksuran permainan Mobile Legend ini merupakan game yang digunakan oleh mayoritas peserta didik sebagai hiburan dan menghabiskan waktu luang setelah pulang sekolah. Hasil observasi telah didapatkan fakta-fakta penggunaan mobile legend pada kalangan peserta didik sebagai berikut yaitu rata-rata peserta didik akan menghabiskan bermain game online ini selama 3-5 jam dalam sehari, waktu tersebut tergolong cukup lama. Ketika peserta didik bermain game

ini dengan waktu berlebihan pasti akan berdampak pada kesehatan dan tumbuh kembang peserta didik terutama di masyarakat lingkungan sekitar dan lingkungan sekolah (Azmi et al., 2022).

Sehingga Penelitian ini juga menyimpulkan bahwa dampak dari permainan game Mobile Legend ini berdampak untuk perkembangan emosional siswa dilingkungan rumah dan akan menjadikan kecanduan dalam bermain hp (Muckromin & Wulandari, 2022). Berikut hasil wawancara pada orang tua dan peserta didik SD Negeri 1 Genuksuran terkait dengan dampak apa saja yang ditimbulkan akibat game online. Orang tua mereka mengatakan bahwa anak akan lebih mudah marah, agresif, dan tidak fokus pada perintah orang tua. Pergaulan yang random tidak tau latar belakang mereka membuat anak sering marah saat dirinya kalah hingga mengeluarkan kata-kata kasar karena anak pada usia dini cenderung menirukan apa yang dia lihat dan dengar. Oleh sebab itu dia cenderung mengabaikan perilaku yang lain kewajibannya di dunia nyata, seperti perintah dari orang tua, tugas sekolah, kurang motivasi belajar, kurangnya semangat sekolah, dan tidak bisa berkomunikasi yang baik dengan guru atau orang tua, menurut penelitian (Sri, 2021) tentang pengaruh penyimpangan perilaku anak sd karena game online di Rappojawa Makassar. Hasil penelitian ini pengaruh permainan game online $Y = 18,570 + 1,260 X$. Nilai signifikan $0,000 < 0,05$, serta nilai t hitung $> t$ tabel ($6,530 > 2,02439$) dari data tersebut game online mempunyai pengaruh positif untuk siswa, permainan game online berpengaruh terhadap perilaku menyimpang moral anak di SD Inpres Buttatianang II, dan di Makassar yang berarti hipotesis (H1). Kemudian pengaruh negative pada moral siswa tidak dapat terlihat secara langsung, tetapi hal itu dapat dirasakan oleh orang disekitarnya, yaitu guru, orang tua, dan teman-temannya. Pada hakikatnya lingkungan juga pengaruh terhadap moral anak, sehingga perilaku anak yang tidak baik tetapi lingkungan baik pasti tidak akan merubah perilaku negative siswa, perilaku negative moral yang dimaksud lebih ke perbuatan/tingkah laku/ucapan seseorang dalam berinteraksi.

Penelitian terdahulu (Saluky, et al., 2022), berjudul *The Effect of Online Games on Learning Motivation and Learning Achievement*. Hasil penelitian ini adalah game online dapat mempengaruhi prestasi siswa. Bagi siswa yang bermain game online secara berlebihan akan sulit berkonsentrasi dalam pelajaran di sekolah. Dampak buruk dari game online menyebabkan siswa lebih aktif memikirkan bagaimana cara untuk maju ke tahap berikutnya atau mengalahkan lawannya tanpa mempedulikan pelajaran di sekolah. Diharapkan kepada orang tua selalu mengawasi anak untuk membagi waktu dalam belajar dan bermain (Altun & Atasoy, 2018).

Sedangkan penelitian (Iskender M, 2011) berjudul *Internet Addiction and Depression Anxiety and Stress*. Menyimpulkan bahwa penggunaan internet yang lebih besar dikaitkan dengan beberapa variabel maladaptif sosial dan psikologis seperti, penurunan ukuran lingkaran sosial, kesepian, rendahnya harga diri dan kepuasan hidup, pencarian sensasi, kesehatan mental yang buruk, dan fungsi keluarga yang rendah.

Keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam segi keterampilan peserta didik mampu berinteraksi dengan orang yang lebih tua karena dalam game Mobile Legend terdapat fitur voice dimana mereka dapat berbicara terhadap anggota tim, hal tersebut tidak disadari

juga termasuk kedalam interaksi sosial, selain itu mereka juga melakukan interaksi sosial secara langsung seperti mengaji, dan bermain. Penggunaan Mobile Legends juga menimbulkan dampak pada kehidupan asli penggunanya, pada saat ini game Mobile Legends ini menempati tahta tertinggi game online, sehingga saat penggunanya sudah mencapai level tertinggi pengguna atau gamers ini akan lebih disegani dalam kehidupan sosialnya. Kadang game ini dianggap dan diakses secara berlebihan sehingga sering terjadi masalah dan interaksi yang menimbulkan perkengkar (Ahmad et al., 2022). Akibat yang sering ditemukan karena penggunaan game online ini yaitu kurangnya ada interaksi dengan keluarga karena gamers akan lebih focus mementingkan menghabiskan waktunya untuk bermain dari pada berkumpul dengan keluarga (Hasan et al., 2021). Penggunaan gadget pasti akan berdampak bagi setiap orang hal itu bisa menimbulkan dampak positif dan negative sehingga hal itu dapat mempengaruhi pemikiran dan sikap seseorang (Budiwati & Murfiah, 2022). Pengguna kecanduan game pada kasus-kasus yang ditemukan mayoritas ditemukan pada anak usia remaja, mereka lebih senang bermain dan lalai dalam menjalankan tugas-tugas sekolah dan prestasi sekolah juga pasti menurun. Kebiasaan mengakses game secara berlebihan (Shao & Wang, 2019), Anak lebih suka memegang handpone fokus pada permainan dari pada membaca buku (Sahid & Azhar, 2023). Penelitian (Akhwani, A, 2019) berjudul Strategy of Digital Etiquette Education of Elementary School Students. Hasil penelitiannya adalah terdapat tiga pendekatan yang telah dikembangkan untuk siswa pada sekolah dasar. Pembelajaran siswa prestasi akademik, lingkungan sekolah dan perilaku sekolah dan kehidupan siswa di luar lingkungan sekolah. Ketiga bingkai inilah yang digunakan guru untuk membentuk moral dan karakter siswa serta mewujudkan siswa yang bertanggung jawab dalam menggunakan perangkat digital.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan yang didapatkan yaitu Pengetahuan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend berpengaruh positif, peserta didik saat bermain game mobile legend mendapatkan kosa kata baru yakni vocabulary berupa push, kill, ulti, good game, buff, lord, minion, turtle, victory, defeat dll, awalnya mereka tidak paham maksud vocab tersebut, namun dengan inisiatif mereka dana rasa ingin tahu yang tinggi mereka mencari di youtube atau google translet, bahkan juga bertanya kepada orang yang lebih tua. Selain itu anak usia sekolah dasar di jaman sekarang mereka lebih melek teknologi, mereka sudah bisa menyesuaikan dengan perkembangan jaman dan tidak tertinggal oleh generasi dari bangsa lain.

Sikap yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend dalam segi sikap emosional peserta didik berpengaruh negative mereka belum mampu mengontrol perilaku mereka terbukti dengan menunda ibadah, makan, perintah orang tua, selain itu tidak jarang mereka juga berkata kotor saat mendapatkan anggota tim kurang bagus dalam bermain. Akan tetapi sikap emosional seperti berkata kasar tersebut tidak ditujukan saat mereka berinteraksi kepada orang yang lebih tua. Selain itu bermain game 3-5 jam juga menghambat aktifitas yang lain, sehingga perlu peran orang tua untuk mendampingi dan mengarahkan anaknya untuk melakukan hal hal positif selain bermain game mobile legend.

Keterampilan yang diperoleh oleh peserta didik dari bermain game online mobile legend dalam segi keterampilan berpengaruh positif peserta didik mampu berinteraksi dengan orang yang lebih tua karena dalam game mobile legend terdapat fitur voice dimana mereka dapat berbicara terhadap anggota tim, hal tersebut tidak disadari juga termasuk kedalam interaksi sosial, selain itu mereka juga melakukan interaksi sosial secara langsung seperti mengaji, dan bermain.

Daftar Pustaka

- Adi Iwan Hermawan, Nouval Rumaf, T. Y. P. P. S. P. B. I. (2020). Analisis Abbreviation Bahasa Game Online Pada Permainan Mobile Legend (Kajian Morfologi). *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, Volume (1)(1)*, 8-18.
- Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, A. W. (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.
- Altun, M., & Atasoy, M. (2018). Investigation of Digital Game Addiction Of Children Between 9-11 Age Groups: Kirsehir Sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1742.
- Amin, A. R., Komunikasi, I., Sultan, U., Tirtayasa, A., Yuliana, N., Komunikasi, I., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Analisis perilaku komunikasi pribadi anak sekolah dasar akibat game online. 5(1), 17-27.
- Arosyid, H. (2019). Pengaruh game online dan instagram dalam interaksi sosial mahasiswa PGSD UMS. 1-13.
- Aulia Tri Utami, Bandarsyah, D., & Sulaeman, S. (2022). Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 899-907. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.2710>
- Azmi, M. B., Rohman, A., Sunan, U. I. N., & Yogyakarta, K. (2022). Analisis Permainan Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional di Tinjau Dari Mata Pelajaran Agama Islam (Kesabaran) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 14(2). <https://doi.org/10.30596/10603>
- Billah, M. F. (2021). Pengaruh Game Mobile Legend Terhadap Perkembangan Emosi. July.
- 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>
- 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), 53-58. <https://doi.org/10.32528/ellite.v4i2.2626>
- Demir, Y., & Kumcağız, H. (2019). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Medya Bağımlılığının Farklı Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 9(52), 42.
- Firstasahda, P. B. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Bagi Perilaku Sosial Religius Mahasiswa Pai Iain Ponorogo (Studi kasus di warung Kopi Goebook, Kauman, Ponorogo). November.
- Fox, J., Gilbert, M., & Tang, W. Y. (2018). Player experiences in a massively multiplayer online game: A diary study of performance, motivation, and social interaction. *New Media and Society*, 20(11), 4056-4073. <https://doi.org/10.1177/1461444818767102>
- Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak Game Online terhadap Pemerolehan Bahasa Kedua pada Anak. *MARDIBASA: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 19-35. <https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35>
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap

- Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1, 1-13. <https://doi.org/10.37411/sjce.v1i1.830>
- Jessie Richie Naval de los Santos, Eduardo Edu C. Cornillez, Jr., Vicente D. Carillo, Jr., G. N. de los S. (2020). Mobile Games and Academic Performance of University Students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(4), 720-726. <https://doi.org/10.35940/ijitee.a4788.029420>
- Kurino, Y. D., Herman, T., & Turmudi, T. (2023). Exploring elementary science teaching and learning in Canada. *Education 3-13*, 1-2. <https://doi.org/10.1080/03004279.2023.2245407>
- Muckromin, A., & Dewi Wulandari, M. (2022). Perkembangan Emosi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022(13), 39-47.
- Mustamiin, M. Z. (2019). Konseling Individu Dengan Sikap Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa. *Jurnal Visionary : Penelitian Dan Pengembangan Dibidang Administrasi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/10.33394/vis.v4i1.1980>
- Nerta, I. W., Suwindia, I. G., Oka, I. P., & Mahendradatta, A. (2019). THE IMPACT OF ONLINE GAME ON THE CHILDREN ' S. *JURNAL PENJAMINAN MUTU LEMBAGA PENJAMINAN MUTU INSTITUT HINDU DHARMA NEGERI DENPASAR*, 5(2), 138-143.
- Nugrananda Janttika. (2020). Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung. *Inventa*, 4(2), 132-141. <https://doi.org/10.36456/inventa.4.2.a2683>
- Nunik Istikomah, M. Yusuf Setya Wardana, dan H. J. S. (2022). ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ASPEK KEHIDUPAN SOSIAL PADA SISWA KELAS V SDN 07 KENDALDOYONG KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG. *Jurnal Guru Kita*, 6 No 2, 19-27.
- Panggiring. (2018). *PENGARUH KRONOTIPE DAN JETLAG SOSIAL TERHADAP TINGKAT STRES PADA MAHASISWA DENGAN ADIKSI GAME ONLINE DI FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA* (Vol. 6, Issue 1).
- Rini Budiwati¹, Murfiah Dewi Wulandari², D., & ¹²³Magister. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13), 394-402.
- Sahid, N. H., & Azhar, A. A. (2023). *DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP SISWA SD DI LINGKUNGAN*. 118-125.
- Santos*, J. R. N. de los. (2020). Mobile Games and Academic Performance of University Students. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering*, 9(4), 720-726. <https://doi.org/10.35940/ijitee.a4788.029420>
- Sari Permata Indah, et al. (2022). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1038-1046. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2798>
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The relation of violent video games to adolescent aggression: An examination of moderated mediation effect. *Frontiers in Psychology*, 10(FEB). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00384>
- Sri, W. (2021). *PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU MENYIMPANG ANAK SD INPRES BUTTATIANANG II, RAPPOJAWA, KEC. TALLO, MAKASSAR*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian*. Alfabeta.