



Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online *Mobile Legend* pada Siswa

Nuzul Syahril Ramadhan¹, dan Zaka Hadikusuma Ramadan²

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak negatif kecanduan game online "mobile legend" pada siswa Perkembangan teknologi di era digital menyebabkan sebagian siswa lebih menggandrungi game online Mobile Legend daripada kegiatan belajar, sehingga aktivitas bermain game yang berlebihan memicu timbulnya dampak negatif dari kecanduan bermain Mobile Legend pada diri siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. kepada 5 orang siswa serta 1 orang wali murid dan dokumentasi. Teknis analisis data dalam penelitian ini berupa hasil observasi, hasil wawancara dan dokumentasi Subjek penelitian ini adalah 6 orang siswa, yang terdiri dari 5 orang siswa beserta wali murid. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negatif kecanduan game online Mobile Legend lebih mendominasi siswa. Hal ini terlihat melalui aktivitas keseharian siswa, seperti lebih banyak berkomunikasi dengan dunia virtual (game), berkurangnya rasa empati, jarang melakukan interaksi dengan dunia sekitar, kesehatan yang terganggu, sering berkata kasar dan kasar serta menjadi ketergantungan terhadap game online.

Kata Kunci : Dampak Negatif; Kecanduan; Game Online; Mobile Legend

ABSTRACT. This research aims to analyze the negative impact of addiction to the online game "Mobile Legend" on students. Technological developments in the digital era have caused some students to be more passionate about the online game Mobile Legend than learning activities, so that excessive gaming activities trigger the negative impact of addiction to playing Mobile Legend on student self. This research is qualitative research with a case study approach. The data collection methods used in this research were observation, interviews and documentation for 5 students and 1 parent and documentation. Technical data analysis in this research is in the form of observation results, interview results and documentation. The subjects of this research were 6 students, consisting of 5 students and their guardians. The research results show that the negative impact of addiction to the online game Mobile Legend dominates students. This can be seen through students' daily activities, such as communicating more with the virtual world (games), reduced sense of empathy, rarely interacting with the world around them, disturbed health, often speaking harshly and dirty words and becoming dependent on online games.

Keyword : Negative Impact; Addiction; Mobile Legend; Online Game

Copyright (c) 2023 Nuzul Syahril Ramadhan dkk.

✉ Corresponding author : Nuzul Syahril Ramadhan

Email Address : nuzulsyahril05@gmail.com

Received 30 September 2023, Accepted 28 Oktober 2023, Published 30 Oktober 2023

PENDAHULUAN

Menurut Pratiwi Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek [1]. Game online adalah permainan dalam bentuk video serta terhubung melalui jaringan internet pada komputer atau disebut dengan video game [2]. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh [3] *game online* adalah permainan yang dimainkan melalui jaringan internet yang dilengkapi fitur grafis berupa lingkungan digital dan terjadi interaksi antar pemainnya dengan tujuan melaksanakan misi atau memenangkan game dalam dunia maya. Menurut Yee [4] Kecanduan adalah kebiasaan atau perilaku merusak diri sendiri yang tidak sehat yang sulit dihilangkan oleh orang-orang. Sementara itu, Masya & Candra mengemukakan bahwa adiksi pemain game online disebabkan oleh dua hal, faktor internalnya dan eksternal. berbagai faktor, termasuk pengaruh lingkungan, masalah pribadi, kesehatan mental, genetika, rasa bosan di sekolah atau di rumah, dan kurangnya pengetahuan diri, dapat berkontribusi. hingga kecanduan game online [5]. Kecanduan game online adalah suatu kondisi dimana seseorang terikat oleh kebiasaan yang sangat kuat dan tidak dapat lepas dari bermain game online [6]. Sejalan dengan pendapat Virilia bahwa pemain game online dapat bermain hingga sepuluh jam per hari, bahkan ada yang lebih lama [7].

Berikut beberapa tanda seseorang kecanduan game online, yaitu pemikirannya masih pada game online, merasa cemas dan gelisah jika tidak bermain game, kehilangan minat dan hobi pada dunia nyata, berbohong hanya untuk bermain game, serta hubungan dengan orang lain, pekerjaan dan pendidikan menjadi terbengkalai [8]. Sejalan dengan pendapat [9] remaja yang memiliki kecanduan terhadap game online akan mengalami gejala selalu berfikir tentang game online, waktu bermain yang terus meningkat, bermain untuk melarikan diri dari masalah, merasa hancur jika tidak bermain game, bertengkar dengan orang lain karena bermain game online secara berlebihan, serta mengabaikan kegiatan lain sehingga menyebabkan masalah. Sementara itu, menurut Prasetyawan bahwa kecanduan game online dapat dideteksi dengan beberapa cara, yaitu *salience*, *cognitive salience*, *behavioral salience*, *euphoria*, *conflict*, *interpersonal conflict* (eksternal), *interpersonal conflict*, *tolerance*, *withdrawal*, *relapse and reinstatement* [10].

Ada 2 faktor penyebab kecanduan game online yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternalnya yaitu keinginan yang kuat untuk mencapai level tertinggi dalam game online, sensasi kelelahan jika bermain game online, kecanduan yang disebabkan ketidakmampuan memprioritaskan aktivitas yang lebih penting, serta kurang kontrol keamanan pada siswa [11]. Sedangkan faktor internal yaitu lingkungan yang kurang terkontrol, kurang memiliki hubungan sosial yang baik serta kurangnya kontrol orangtua. Sejalan dengan pendapat Masya & Candra ada dua jenis faktor yang menyebabkan adiksi game online yaitu faktor internal dan faktor eksternal [5]. Ketiadaan pengawasan orang tua dan pengaruh globalisasi yang tidak dapat dihindari melalui teknologi menjadi penyebab tambahan yang dapat diidentifikasi.

Dampak negatif dari bermain game online yaitu sering bolos sekolah, uang yang diberikan oleh orangtua digunakan untuk membeli voucher game, kurangnya minat

dalam pembelajaran, serta menghambur-hamburkan uang untuk hal yang sia-sia [12]. Sejalan dengan pendapat [13] dampak negatif kecanduan bermain game online yaitu siswa mencuri waktu untuk bermain game online, tidur dikelas atau terlambat ke sekolah dikarenakan tidur hingga larut malam, sholat dan makan sering terabaikan, uang yang diberikan guru digunakan untuk membeli diamond pada *Mobile Legend* serta suka menggunakan kata-kata yang kasar dan kotor. Sedangkan menurut pendapat [13] mengatakan bahwa dampak negatif dari bermain game online yaitu dapat membahayakan kesehatan, mendorong rasa puas diri dan perilaku kriminal, menyebabkan lupa waktu, pembelajaran dan tanggung jawab, menimbulkan dampak sosial serta mengakibatkan perselisihan emosional antara anak dan orang tua.

Game online adalah salah satu jenis game PC yang memanfaatkan organisasi PC. Game yang menghubungkan pemain melalui internet disebut sebagai game online [14]. Game online dapat dimainkan di PC, *workstation*, dan perangkat lainnya selama terhubung dengan jaringan web [15]. Game online Mulai pertama kali dikembangkan dengan maksud untuk menjawab kebutuhan pendidikan pada tahun 1969. Namun, pada tahun berikutnya, sebuah kerangka kerja yang memiliki kapasitas pembagian waktu dibuat sepenuhnya untuk bekerja dengan web pembelajaran berbasis. Hingga tahun 1995, game online benar-benar berkembang [16].

Jenis-jenis game online ada beberapa macam, jenis yang paling populer yang sering dimainkan oleh gamers, yaitu *massively multiplayer online first-person shooter games (MMOFPS)*, *massively multiplayer online real-time strategy games (MMORTS)*, *cross-platform online play*, *massively multiplayer online browser game*, serta *massively multiplayer online role-playing game (MMORPG)*. Terdapat kelebihan dan kekurangan dari game online ini. Kelebihannya yaitu meningkatkan konsentrasi, bekerja pada koordinasi gerak siswa, meningkatkan kemampuan membaca, membuat mahir berbahasa Inggris, perbanyak mengenal komputer, meningkatkan kreatifitas siswa serta dapat mengajarkan bekerja dalam tim [10]. Sedangkan kekurangannya yaitu menimbulkan kecanduan yang berlebihan, mendorong berperilaku negatif, mengucapkan kata yang kasar dan kotor, meninggalkan aktivitas dunia nyata, pola makan dan tidur tidak teratur serta penyalahgunaan uang tunai untuk membeli atau top up diamond di *mobile legend* [3].

Menurut channel youtube Charles Studios berpendapat bahwa ada beberapa tutorial cara bermain game mobile legends yaitu: 1). Pilih 1 hero yang menurut kalian berdamage. 2). Jangan menyerang turret musuh sendirian tanpa adanya minion. Jika minion lawan sudah dibunuh dan minion tim sudah masuk ke turret musuh pemain boleh menyerang turret tersebut. 3). Jika darah hero sekarat, pemain harus mengisi darah tersebut agar terisi penuh kembali dengan cara kembali ke base atau tekan *recall*. 4). Jika ingin unggul dari musuh atau menambah damage, pemain bisa kumpulin agar bisa membunuh musuh yaitu dengan cara mengumpulkan gold dan *experience* atau *EXP*. Gold itu untuk membeli item yang menaikkan performa sedangkan *EXP* untuk menaikkan level dari hero yang dipakai. Jika lingkaran diatas kepala hero penuh maka pemain akan naik 1 level. Fungsi dari level ini untuk membuka kemampuan-kemampuan baru biar semakin jago [17]. Menurut Jadirto game Portable Legend Bang (MLBB) adalah game

berbasis web gratis yang dimeriahkan oleh Class of Legends⁹. Game asal Tiongkok ini dibuat pada 14 Mei 2016 untuk pasar iOS [18]. *Mobile Legend* adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) untuk Android yang bisa dibandingkan dengan game DOTA untuk PC [1]. Menurut channel youtube Naf Gaming (2020) mengemukakan terdapat 10 tips bagi pemula untuk menjadi pro player dalam game online mobile mobile yaitu: 1). Koneksi internet harus stabil. 2). Kuasai minimal 2 role hero. 3). Harus bermain aman. 4). Farming yang efektif. 5). Selalu lihat tanda komunikasi. 6). Jangan menghina tim. 7). Jangan AFK [19].

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa kelas V sekolah dasar, terdapat 5 siswa yang kecanduan bermain game mobile Legend. Tiga siswa bermain game di ponsel orang tua mereka, sementara dua siswa memilikinya sendiri. Peneliti berkesimpulan bahwa game online Mobile Legend berdampak negatif terhadap perkembangan siswa berdasarkan hasil pertemuan dengan salah satu orang tua siswa. Misalnya, siswa kehilangan minat dalam belajar. Permainan yang diutamakan dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan ketidakteraturan jadwal belajar siswa. Tanpa memahami pentingnya apa yang telah mereka baca, siswa hanya membaca buku. Selain itu, contoh-contoh yang diselidiki memberi siswa masalah yang menarik. Siswa harus diajarkan materi pembelajaran yang diberikan beberapa kali untuk mempertahankan pemahamannya. Siswa terpaksa menyelesaikan beberapa tugas sekaligus di sekolah akibat tidak menyelesaikan tugas guru. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak negatif kecanduan game online "Mobile Legend pada siswa kelas V sekolah dasar berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi. Penelitian yang relevan adalah penelitian [3] dengan penelitian yang berjudul "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire pada Siswa Kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru".

Dalam penelitian ini, menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Subyek penelitian ini adalah 4 orang, yang terdiri dari 3 orang siswa kelas III SD beserta wali murid kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak negative game online Free Fire lebih mendominasi siswa. Hal ini terlihat melalui aktivitas keseharian siswa, seperti lebih banyak berkomunikasi di dunia virtual (game), berkurangnya rasa empati, jarang melakukan interaksi atau mengabaikan keadaan disekitarnya, terganggunya kesehatan, berkata amikasar dan kotor, serta menjadi ketergantungan terhadap game. Kegunaan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak negatif kecanduan game online *Free Fire* pada siswa kelas III SD Negeri 177 Pekanbaru. Persamaan dari penelitian ini adalah penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan jenis pendekatan studi kasus. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan peneliti yaitu terletak pada subjek, lokasi dan game online yang di mainkan.

METODE

Dalam penelitian ini digunakan pendekatan kualitatif mengingat data-data yang diambil bukan data-data statistik tetapi berupa aktivitas siswa dalam pembelajaran.

Penelitian kualitatif merupakan penelitian menggunakan latar alamiah dengan maksud menafsirkan sebuah fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada [6]. Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi [20]. Tujuan metode penelitian kualitatif studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi spesifik dari siswa, orang tua, dan guru tentang dampak negatif kecanduan game mobile pada siswa kelas V di Sekolah Dasar yang terdiri atas 5 orang siswa dan 1 orang wali murid.. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar. Peneliti merencanakan penelitian ini dimulai pada bulan Maret 2023 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V sekolah dasar. Didalam operasional pelaksanaan penelitian disusun dengan langkah-langkah dan kegiatan sebagai berikut:

1). Pemilihan kasus: dalam pemilihan kasus: dalam pemilihan kasus hendaknya dilakukan secara bertujuan (purposive) dan bukan secara rambang. Kasus dapat dipilih oleh peneliti dengan menjadikan objek orang, lingkungan, program, proses, dan masyarakat atau unit sosial. Ukuran dan kompleksitas objek studi kasus haruslah masuk akal, sehingga dapat diselesaikan dengan batas waktu dan sumber-sumber yang tersedia. 2). Pengumpulan data: terdapat beberapa teknik dalam pengumpulan data, tetapi yang lebih dipakai dalam penelitian kasus adalah observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi. Peneliti sebagai instrumen penelitian, dapat menyesuaikan cara pengumpulan data dengan masalah dan lingkungan penelitian, serta dapat mengumpulkan data yang berbeda secara serentak. 3). Analisis data: setelah data terkumpul peneliti dapat mulai mengagregasi, mengorganisasi, dan mengklasifikasi data menjadi unit-unit yang dapat dikelola. Agregasi merupakan proses mengabstraksi hal-hal khusus menjadi hal-hal umum guna menemukan pola umum data. Data dapat diorganisasi secara kronologis, kategori atau dimasukkan ke dalam tipologi. Analisis data dilakukan sejak peneliti di lapangan, sewaktu pengumpulan data dan setelah semua data terkumpul atau setelah selesai dan lapangan.

Pengumpulan Data, dalam eksplorasi subyektif bermacam-macam informasi adalah berdasarkan persepsi, pertemuan dari atas ke bawah, dan dokumentasi atau gabungan dari ketiganya (Trugulasi). Karena pengumpulan data memakan waktu sehari-hari bahkan berbulan-bulan, banyak informasi yang akan dikumpulkan. *Data Reduction* (Reduksi Data), Reduksi data adalah proses pengurangan atau penambahan temuan data untuk mengklasifikasikan data berdasarkan pola. Untuk mereduksi data, seseorang harus meringkas, memilih aspek yang paling penting, berkonsentrasi pada aspek yang paling penting, dan mencari tema dan pola. *Data Display* (Penyajian Data), Contoh tampilan data adalah ketika data disajikan dalam bentuk grafik, bagan, atau tabel agar lebih mudah dipahami. Data ini dapat disajikan dalam penelitian kualitatif dalam bentuk tabel, grafik, bagan, piktogram, dan format sejenis lainnya. *Conclusion Drawing / Verification*, Kata "kesimpulan" berarti "akhir". Suatu hasil akhir yang masih bersifat sementara dan masih dapat berubah jika tidak disertai bukti pendukung pada tahap pengumpulan informasi selanjutnya.

Dalam penelitian kualitatif, temuan baru yang belum pernah terlihat sebelumnya disebut kesimpulan. Gambaran atau gambaran tentang suatu benda yang sebelumnya

redup atau gelap sehingga menjadi jelas ketika diperiksa adalah contoh temuan. Contoh lain termasuk hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori. Perbaikan (refinement): meskipun semua data telah terkumpul, dalam pendekatan studi kasus hendaknya dilakukan penempurnaan atau penguatan (reinforcement) data baru terhadap kategori yang telah ditemukan. Pengumpulan data baru mengharuskan peneliti untuk kembali ke lapangan dan barangkali harus membuat kategori baru, data baru tidak bisa dikelompokkan ke dalam kategori yang sudah ada. Penulisan laporan: laporan hendaknya ditulis secara komunikatif, mudah dibaca, dan mendeskripsikan suatu gejala atau kesatuan sosial secara jelas, sehingga memudahkan pembaca untuk memahami seluruh informasi penting. Laporan diharapkan dapat membawa pembaca ke dalam situasi kasus kehilupan seseorang atau kelompok.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa teknik observasi, wawancara serta dokumentasi. Dengan lembar observasi, pedoman wawancara, dan telaah dokumen sebagai instrument pengumpulan data. Sehingga peneliti menggunakan uji kredibilitas triangulasi. Keabsahan data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu menurut Sugiyono [3]. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan menurut Miles dan Huberman yang mana dilaksanakan dengan beberapa tahap seperti Pengumpulan Data (*Data Collection*), Reduksi Data (*Data Reduction*), Penyajian Data (*Data Display*) dan Kesimpulan (*Verifikasi*).

Aspek dari dampak negatif game online terdiri dari beberapa indikator, yaitu: membahayakan kesehatan seseorang, mendorong rasa puas diri dan perilaku kriminal, menyebabkan pemain melupakan waktu, membuat para pemain menjadi tidak efektif, membangun kekuatan para pemain untuk melakukan kekerasan, menimbulkan dampak sosial, dan mengakibatkan perselisihan emosional [13].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui sebanyak 5 orang siswa kelas tinggi Sekolah Dasar secara keseluruhan menyukai bahkan bermain *game online* setiap harinya. Tujuan utama dari analisis data ini adalah untuk mengetahui dampak negatif berdasarkan intensitas waktu bermain *game online Mobile Legend* pada siswa sekolah dasar.

Game adalah kegiatan yang bersifat hiburan, dilakukan atas keinginan sendiri, tanpa adanya paksaan dalam melakukannya. Sedangkan Game online adalah cara hidup baru bagi orang-orang dari segala usia yang bisa dimainkan dimana saja, kapan saja serta bisa dimainkan sendirian ataupun berkelompok. Sebelumnya, anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti kelereng, kartu tepuk tangan, layang-layang, dan mobil-mobilan yang biasa dimainkan bersama teman-temannya. Namun, permainan tradisional mungkin akan kehilangan daya tariknya seiring bertambahnya usia anak. Sebaliknya, mereka mungkin akrab dengan teknologi seperti perangkat game elektronik seperti game online. Kita dapat memainkan game online ini di smartphone, komputer

desktop, dan laptop [21]. *Game Online Mobile Legend: Bang Bang (MLBB)* adalah sebuah *game online* gratis yang terinspirasi dari *League of Legends* yang termasuk dalam genre MOBA paling populer saat ini [18]. Fungsi dari game adalah sebagai media untuk refreshing atau menghilangkan kejenuhan belakangan ini tergantikan kedudukannya dengan intensitas bermain game yang cukup sering atau bisa dikatakan kecanduan (penggunaan game secara berlebihan) [22].

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi yang terdapat dibawah ini. Berdasarkan temuan peneliti di Sekolah Dasar menunjukkan bahwa dampak negatif dari bermain *game online mobile legend* yang diidentifikasi dari 7 sub indikator, yaitu:

Pertama, dapat membahayakan kesehatan seseorang. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis dengan siswa Sekolah Dasar dalam bermain game online mereka bermain berlebihan hingga tidak ingat waktu, setelah ditanyakan kepada siswa selama mereka bermain game online mereka terkadang bermain hingga jam dua belas lebih. Kemudian peneliti menanyakan tentang kesehatan mereka bahwa kesehatan mereka baik-baik saja, namun terkadang karena berlebihan bermain game mereka sering mengalami batuk yang selalu mengganggu, ada yang matanya mulai rabun namun diabaikan saja oleh mereka seolah-olah tidak peduli dengan kesehatan. Umumnya seseorang yang kecanduan game online akan mempengaruhi kondisi kesehatan para penggunaannya, seperti terganggunya kesehatan mata, syaraf bahkan otak. Hal ini bisa terjadi dikarenakan adanya kebiasaan bermain game online yang secara berlebihan. Terkena paparan sinar cahaya radiasi komputer atau handphone dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain *game online*. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main. Berat badan menurun karena lupa makan, atau bahkan bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang berolahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga serta berakibat pada kematian [23]. Kecanduan *game online* adalah salah satu dari beberapa jenis kecanduan yang disebabkan problematika internet [18].

Kedua, Mendorong Rasa Puas Diri Dan Perilaku Kriminal. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada siswa Sekolah Dasar ini dampak dari bermain game online ini dapat membuat mereka melakukan tindakan kriminal. Menurut siswa tersebut mereka akan terbersit untuk melakukan tindakan kriminal karena kurangnya rasa puas jika terjadi kekalahan baik itu terjadi karena mereka apalagi karena tim mereka yang biasa mereka sebut dengan beban tim. Mereka terkadang mendoktrin tim nya harus bisa menang agar rasa puas dari diri mereka terpenuhi. Seseorang yang kecanduan bermain *game online* selalu ingin menjadi yang paling utama. Mereka akan melakukan apa saja untuk mendapatkan rasa puas dalam diri. Dizaman sekarang ini, sering kali kita melihat anak yang bermain game online sampai melakukan tindakan kriminal seperti memukul temannya atau tim nya dikarenakan tidak bisa bermain game. Dampak yang kedua ini dapat merugikan orang lain, membuat orang lain tersakiti baik emosional maupun mental [7].

Ketiga, Menyebabkan Lupa Waktu, Pelajaran Dan Tanggung Jawab. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada siswa Sekolah Dasar ini mereka jika pulang sekolah terkadang hanya berganti baju serta makan kemudian mereka pergi berkumpul dengan teman yang bermain game online, mereka kadang mengulur waktu jika ada tugas dari sekolah. Atau bahkan jika pulang sekolah belum berganti baju mereka telah lanjut untuk bermain game online, mereka juga mencuri-curi waktu bahkan diam-diam membawa handphone kesekolah berjanjian dengan teman-temannya. Mereka yang kecanduan bermain game online akan melupakan waktu, pembelajaran bahkan tanggung jawab yang seharusnya mereka jalankan. Mereka yang kecanduan tidak akan peduli dengan sekitar mereka, mereka tidak akan peduli dengan pembelajaran. Siswa yang menjadi lebih fokus kepada bermain game, bahkan mereka kadang berkumpul di satu titik hanya untuk bermain game. Mereka akan bekerja sama dengan satu tim mereka untuk berjuang memenangkan permainan dan menaikkan level. Bermain game online ini dapat menyenangkan atau bisa diartikan sebagai hormon bahagia [3].

Keempat, Dapat membuat para pemain tidak efektif karena waktu yang mereka habis kan hanya bermain game online. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada siswa Sekolah Dasar ini mereka bermain game online bisa sampai berjam-jam. Mereka bermain *game online mobile legend* ini kurang dapat mengendalikan dirinya dari aktivitas bermain game dan menjadikan mereka kecanduan terhadap game online *Mobile Legend* yang berasal dari lingkungan pergaulannya. Selain itu, solusi orangtua dalam mengatasi kecanduan game pada anaknya adalah membatasi anaknya terhadap penggunaan *gadget*. Mereka bahkan bisa bermain 3 sampai 4 kali dalam sehari dalam bermain game online jika di batasi orangtua, namun jika tidak mereka bisa lebih dari 10 kali sehari dalam bermain game. Kecanduan game online juga disebabkan oleh ketidakmampuan untuk memprioritaskan pekerjaan pada aktivitas penting lainnya, remaja kurang memiliki pengendalian diri sehingga tidak mampu mengantisipasi dampak negatif dari terlalu banyak bermain game online. Pemain game online dapat bermain hingga sepuluh jam perhari, bahkan ada yang lebih lama. *Mobile Legends* adalah game online yang menyenangkan dan populer yang dapat membuat pemainnya ketagihan berulang kali hingga membuat pemainnya tidak efektif karena waktu yang dihabiskan hanya untuk bermain game [7].

Kelima, dapat Menyebabkan Demonstrasi Brutal Yang Biasa Dilihat Saat Bermain Game. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada siswa Sekolah Dasar ini siswa ketika bermain game online *mobile legend* dibatasi atau dikurangi yaitu munculnya rasa canggung dan mudah marah jika mereka kalah. Game online *mobile legend* pada siswa adalah konflik yang berupa teguran atau larangan bermain game, konflik siswa ini bisa terjadi dengan teman sebaya atau bahkan orang yang tidak di kenal. Solusi dari permasalahan ini adalah konsultasi dengan pihak orang tua siswa, memberikan bimbingan serta arahan yang bijak, mengasah bakat dan potensi diri siswa lewat suatu karya dan mengendalikan diri dari segala aktivitas yang berhubungan dengan game online *mobile legend*. Kecanduan bermain game online dapat merusak hubungan antar teman sebaya, serta dapat menimbulkan kekerasan atau perilaku

kriminal [24]. Kekerasan dalam bermain game bukanlah hal yang baru. Banyak kejadian-kejadian yang berawal dari bermain game.

Keenam, berdampak Negatif Terhadap Lingkungan Sosial Seperti Kurang Berinteraksi Dengan Orang Lain. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada siswa Sekolah Dasar ini siswa yang kecanduan bermain game online ini memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitar yang minim. Contohnya seperti mereka hanya bermain pada sekumpulan mereka di suatu tempat hingga menimbulkan keributan karena berteriak, saat ditegur oleh warga mereka malah membantah bahkan tidak memperdulikan omongan warga tersebut. Jika ditegur oleh guru mereka merasa bahwa omongan dan teguran guru tersebut sebagai angin lalu. Bermain game dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Mereka yang kecanduan bermain game online akan membuat mereka tidak peduli dengan lingkungan sekitar, acuh tak acuh dan kurang peduli [14]. Dampak negatif dilingkungan sosial anak ini perlu pelibatan keluarga dalam mengatasi dampak game ini. Keluarga adalah miniatur masyarakat, keluarga adalah sebuah institusi yang kaya akan nilai. Keluarga sebagai satuan unit sosial terkecil merupakan lingkungan pendidikan yang paling utama dan pertama [25]. Lingkungan keluarga merupakan faktor yang paling penting untuk menentukan karakter, kepribadian dan kecerdasan anak karena pendidikan paling dasar itu berasal dari keluarga dan orang tua [26].

Ketujuh, Mudah Emosional. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan pada siswa Sekolah Dasar ini mereka mudah terpancing emosi ketika mereka kalah atau bahkan jika mereka satu tim mereka berebut untuk menggunakan hero yang sama, hal ini menyebabkan mereka menjadi berselisih paham sehingga terjadi perselisihan. Mereka terlalu terobsesi untuk menjadi pemenang sehingga rasa senang dan mengulang dari dalam diri mereka meningkat. Jika mereka kalah mereka akan menjadi kesal dan emosi kepada diri sendiri atau bahkan tim mereka. Entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya di Indonesia saja sejauh peneliti temukan di lingkungan sekitar atau bahkan di wanret-warnet berbagai kota. Para pemain game online sering mengucapkan kata-kata kasar dan kotor saat bermain game. Bermain game online ini membuat emosi mereka tidak dapat terkontrol, mudah tersinggung dan sensitif [2]. Kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja namun juga di luar kelas dalam hal ini lingkungan sebagai sumber belajar bagi anak yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan fisik, keterampilan sosial, budaya, dan perkembangan emosional serta intelektual anak [27].

KESIMPULAN

Dampak negatif kecanduan game online *Mobile Legend* pada siswa dapat menyebabkan beberapa orang melakukan tindakan yang bertentangan dengan akal sehat, seperti yang ditunjukkan beberapa kejadian di berbagai kota dan negara. ada dua jenis faktor yang menyebabkan adiksi game online yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Ketidadaan pengawasan orang tua dan pengaruh globalisasi yang tidak dapat

dihindari melalui teknologi menjadi penyebab tambahan yang dapat diidentifikasi. Game online memiliki dampak negatif yaitu sering membolos agar bisa bermain game online, uang jajan yang diberikan orang tua sering digunakan untuk membeli voucher game online dan membayar warnet, sering tidur dikelas, sering membolos saat pembelajaran, mencari kesempatan untuk bermain game online serta sering berkata kasar jika sedang bermain. Limitasi dari penelitian ini terletak pada proses penelitian, peneliti menyadari bahwa dalam suatu penelitian pasti terdapat kekurangan atau banyaknya sebuah kelemahan. Salah satunya adalah dari sesi wawancara, terkadang jawaban yang diberikan oleh *informan* tidak sesuai dengan pertanyaan yang peneliti berikan, terkadang juga peneliti memberikan pertanyaan yang hamper sama tetapi makna yang berbeda. *Informan* menjawab dengan jawaban yang sama. Untuk menyelesaikan masalah ini, peneliti akhirnya mengulang kembali pertanyaan dan menjelaskan maksud dari pertanyaan peneliti tersebut.

PENGHARGAAN

Penyelesaian artikel ini tidak akan mungkin terjadi tanpa bimbingan serta dukungan dari dosen pembimbing saya, yaitu Bapak Zaka Hadikusuma Ramadhan, serta dosen dari prodi PGSD UIR. Terimakasih juga atas dorongan dan dukungan dari keluarga besar dan orangtua saya Ibu Herlina serta kepada Syarifah Adinda Maharani saya yang telah memberikan bantuan moril dan materil kepada saya sehingga saya bisa menyelesaikan artikel ini.

REFERENSI

- [1] N. Kurnada and R. Iskandar, "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 5660–5670, Nov. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1738.
- [2] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 1, no. 1, p. 29, 2017, doi: 10.36764/jc.v1i1.20.
- [3] W. N. Amirah and Z. H. Ramadan, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Free Fire pada Siswa Kelas III SD," *J. Guru Kita PGSD*, vol. 6, no. 1, p. 28, Dec. 2021, doi: 10.24114/jgk.v6i1.29126.
- [4] R. P. Trisnani and S. Y. Wardani, *Stop Kecanduan Game Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara mengurangnya*, Cetakan Pe. Madiun: Unipma Press, 2018. [Online]. Available: <http://eprint.unipma.ac.id/81/>
- [5] H. Masya and D. A. Candra, "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 J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 3, no. 2, pp. 103–118, May 2016, doi: 10.24042/kons.v3i2.575.
- [6] M. N. Adlini, A. H. Dinda, S. Yulinda, O. Chotimah, and S. J. Merliyana, "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka," *Edumaspul J. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 974–980, Mar. 2022, doi: 10.33487/edumaspul.v6i1.3394.
- [7] S. Virlia and S. Setiadji, "Hubungan Kecanduan Game Online dan Keterampilan Sosial pada Pemain Game Dewasa Awal di Jakarta Barat," *Psibernetika*, vol. 9, no. 2, Jun. 2017, doi: 10.30813/psibernetika.v9i2.460.

- [8] M. Ambarwati, Nurhadi, and A. Rahman, "Trash-Talking Pemain Mobile Legends: Bang Bang Mahasiswa FKIP UNS," *Ganaya J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 5, no. 3, pp. 243–255, Sep. 2022, doi: 10.37329/ganaya.v5i3.1833.
- [9] M. A. Lebho, M. D. C. Lerik, R. P. C. Wijaya, and S. K. A. Littik, "Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesenian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja," *J. Heal. Behav. Sci.*, vol. 2, no. 3, pp. 202–212, Aug. 2020, doi: 10.35508/jhbs.v2i3.2232.
- [10] H. Prasetiawan and H. Prasetiawan, "Cyber Counseling Assisted with Facebook to Reduce Online Game Addiction," *Guid. J. Ilmu Pendidikan, Psikologi, Bimbingan. dan Konseling*, vol. 6, no. 1, p. 28, Jun. 2016, doi: 10.24127/gdn.v6i1.409.
- [11] M. Mayyadah, "Mengatasi Kecanduan Game Pada Anak Dengan Metode Pengharaman Khamar Dalam Al-Qur'an," *Musawa J. Gend. Stud.*, vol. 9, no. 1, pp. 86–104, Sep. 2019, doi: 10.24239/msw.v9i1.401.
- [12] T. H. Hanifa and M. T. Hidayat, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Aplikasi Free Fire terhadap Kemampuan Sosial Anak," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6437–6445, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3267.
- [13] N. Ismi and A. Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang," *J. Civ. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, Feb. 2020, doi: 10.24036/jce.v3i1.304.
- [14] L. G. Ondang, B. J. Mokalu, and S. Y. V. . Goni, "Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat," *J. HOLISTIK ISU-ISU Sos. BUDAYA*, vol. 13, no. 2, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/29290>
- [15] Y. Firdaus, Y. Pebrianti, and T. Andriyani, "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna Game Online," *J. Ris. Ter. Akunt.*, vol. 2, no. 2, 2018, doi: 10.5281/zenodo.3840736.
- [16] R. A. Wardany, S. Suhartono, and S. Mas'ula, "Analisis Dampak Game Online terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV B di SD Negeri Sawojajar 01 Kota Malang," *J. Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidik.*, vol. 1, no. 12, pp. 1020–1035, Dec. 2021, doi: 10.17977/um065v1i122021p1020-1035.
- [17] Charles Studios, "Tutorial Bermain Mobile Legends Pemula Mobile Legends Indonesia 2021," *Youtube*, 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=ob49h9tOY0c>
- [18] M. I. Nawawi *et al.*, "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar," *AL MA'ARIEF J. Pendidik. Sos. dan Budaya*, vol. 3, no. 1, pp. 46–54, Jun. 2021, doi: 10.35905/almaarief.v3i1.2039.
- [19] Naf Gaming, "Wajib Tonton! 10 Tips Bagi Pemula Untuk Menjadi Pro Player di Mobile Legend!," *Youtube*, 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=qbu6DW57uk8>
- [20] A. Anggito and J. Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2018.
- [21] W. Saputra, Ade Irma Purnamasari, Raditya Dinar Dana, Fathurrahman, and Ade Rizki Rinaldi, "Game Edukasi Mengenal Negara Asean Untuk Meningkatkan Minat Belajar Berbasis Android," *KOPERTIP J. Ilm. Manaj. Inform. dan Komput.*, vol. 4, no. 3, pp. 103–107, Oct. 2020, doi: 10.32485/kopertip.v4i3.127.
- [22] A. surya Erofonia, G. Santoso, and S. Nomi, "Studi Penggunaan Game Online Free Fire Pada Emosi Siswa Kelas 5 Di Sdn 2 Braja Harjosari," *Elem. J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 1, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available:

- <https://jurnal.stkipbjm.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1270>
- [23] G. V. Suwari and M. Sahrul, "Kontrol Diri terhadap Perilaku Adiksi Remaja Pengguna Game Online," *Khidm. Sos. J. Soc. Work Soc. Serv.*, vol. 2, no. 2, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/khidmatsosial/article/view/14123>
- [24] H. Akbar, "Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu," *Community Engagem. Emerg. J.*, vol. 1, no. 2, pp. 42–47, Jul. 2020, doi: 10.37385/ceej.v1i2.108.
- [25] M. Shaleh, "Pola Asuh Orang Tua dalam Mengembangkan Aspek Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 86–102, Mar. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.144.
- [26] E. N. Junita and L. Anhusadar, "Parenting Dalam Meningkatkan Perkembangan Perilaku Sosial Anak Usia 5-6 Tahun," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 2, pp. 57–63, 2021, doi: 10.24853/yby.v5i2.11002.
- [27] N. Rakhma Ardhiani and D. Darsinah, "Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional," *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, pp. 540–550, Jul. 2023, doi: 10.37985/murhum.v4i1.263.