



Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Game Online Mobile Legend

Aulia Nur Fitriana¹, Irfai Fathurohman², Imaniar Purbasari³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Muria Kudus, ²PBSI FKIP Universitas Muria Kudus

Received: 28 Desember 2023
Revised : 03 Januari 2024
Accepted: 10 Januari 2024

Abstract

Online games are a form of progress in technological developments. It's just that in its development playing online games creates various impacts of social interaction on elementary school children. This study aims to analyze the impact of online mobile game activities on children's social interactions encouraging researchers to analyze these problems. Elementary school-age children in Gondoharum Village became the research subjects. This study uses deceptive data collection techniques, observation, documentation, and interviews. The results of the study show that children's past experiences, hobbies, trends, joining friends, and entertainment are the main factors that encourage children to play mobile legend online games. Besides that, the impact of online game activities can help children socialize well, children can cooperate or sympathize with their friends, in connection with that the impact of online game activities can also cause children to become addicted, so that children become rebellious because they often ignore other people. One way for children to interact well is to accustom children to reducing the use of gadgets or online games. As much as possible parents often invite children to communicate or interact.

Keywords: *Social Interaction, Game Online*

(*) Corresponding Author: Auliafitri415@gmail.com.

How to Cite: Fitriana, A. N., Fathurohman, I., & Purbasari, I. (2024). Interaksi Sosial Anak Dalam Permainan Game Online Mobile Legend. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10501265>.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat ini pengaruh internet tidak terkendalikan lagi. Penggunaannya pun bervariasi mulai dari *chatting*, *browsing*, *searching* ataupun *game*. *Game online* merupakan sebuah perwujudan dari berkembangnya teknologi modern yang ada pada dunia. Burhan dan Tsharir (dalam Kurniawan 2017) *game online* merupakan permainan computer yang dapat dimainkan oleh banyak orang melalui internet. Seiring berkembangnya teknologi *game online* dapat dimainkan tidak hanya melalui PC, tetapi *game online* dapat dimainkan di sebuah *gadget* seperti *android*, *IOS*, dan lain-lain. Salah satu *game online* yang banyak digemari pada saat ini adalah *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legend* dan masih banyak lainnya. Bermain *game online* memiliki dampak positif dan dampak negative. Salah satu contoh dampak positif *game online* bagi anak adalah dalam pergaulan anak akan lebih mudah diawasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berpikir siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat diluapkan dengan bermain *game online* (Hardyansyah Masya dan Dian Adi Candra, 2016:105).

Game online mobile legend merupakan suatu *game* yang banyak diminati di Indonesia, terutama pada kalangan anak usia sekolah dasar. *Mobile Legend* merupakan sebuah permainan piranti bergerak berjenis multiplayer online battle arena yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Genre game ini adalah MOBA, layaknya game MOBA pada umumnya, ada karakter-karakter yang

tentunya menjadi favorit bagi setiap pemain, karena selain memiliki kemampuan yang luar biasa, juga lebih mudah digunakan. Game online mobile legend memiliki aturan main yang berfokus pada salah satu dari kedua tim yang berjuang mencapai dan menghancurkan base musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, yaitu tiga jalur yang dikenal sebagai top, middle dan bottom, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai hero dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut minions, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara (Bahrul Ulum, 2018). Game online mobile legend baik untuk hiburan dan dapat meningkatkan kemampuan kognitif bagi pemain serta mengajarkan kerja sama dengan tim, namun pemain disarankan untuk tetap mengontrol diri agar tidak berakibat berlebihan, apalagi jika pemain sudah kecanduan akan mempengaruhi minat belajar mereka dan berimbas terhadap prestasi belajar akademik (Sudahrto, 2016).

Pemain game online biasanya didominasi oleh kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pelajar yang sering memainkan game online akan mengakibatkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Bahkan game online juga membawa dampak yang besar pada perkembangan anak remaja atau jiwa seseorang (Amran et al., 2020) walaupun kita dapat bersosialisasi dalam game online dengan pemain lainnya. Namun, game online kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya (Rahmi et al., 2020; Setiawan, 2018). Game membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya (Latifatul Ulya, dkk, 2021).

Salah satu dampak bermain game online adalah munculnya sifat kecanduan. Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan (Weinsten, 2010). Dari kecanduan game online mengakibatkan para korban khususnya anak-anak lupa dalam segala hal, bahkan mereka rela mengorbankan waktunya berjam-jam hanya untuk bermain game online tanpa berinteraksi secara langsung dengan teman sebayanya.

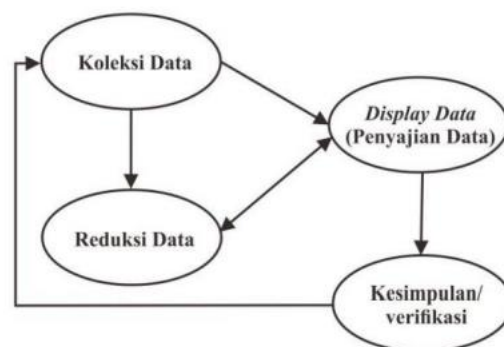
Berdasarkan fenomena di desa Gondoharum secara umum anak usia SD sangat tertarik terhadap permainan game online. Interaksi social merupakan hubungan social yang dinamis, yang menyangkut hubungan timbal balik antar individu, antar kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok manusia (Herimanto dan Winarno, 2011). Hakikat interaksi social menegaskan bahwa terjadi hubungan timbal balik yang bisa menimbulkan pengaruh bagi pelakunya dalam berbagai situasi. Melalui pengamatan, terdapat ketertarikan anak usia SD terhadap game online sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Sementara itu anak-anak yang sering bermain game online mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satunya anak usia SD di Desa Gondoharum berinisial NFAA bermain game online mobile legend sehari lima kali. Pada perkembangan moral anak yang memiliki kecanduan bermain gadget akan menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game (Syifa et al., 2019). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa kecanduan bermain game online

akan berpengaruh buruk terhadap hasil belajar siswa (Kurnada & Iskandar, 2021). Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui lebih jauh tentang Interaksi Sosial Anak dalam Permainan *Game Online Mobile Legend*".

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif dengan metode deskriptif merupakan jenis penelitian yang dilakukan dengan menjabarkan suatu fenomena yang terjadi di Masyarakat yang kemudian didukung oleh hasil penelitian sebelumnya. Subjek dalam penelitian ini yakni 12 anak usia sekolah dasar di desa Gondoharum, Jekulo, Kudus.

Tahap pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode observasi digunakan peneliti untuk mengamati secara langsung interaksi social anak dalam permainan *game online mobile legend*, dokumentasi digunakan peneliti untuk mendapatkan data berupa profil desa Gondoharum, keadaan anak-anak di desa Gondoharum dan foto kegiatan saat wawancara dengan anak-anak dan wawancara digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi terkait yang tepat dari narasumber. Penelitian ini dilakukan pada bulan Juni 2023. Dalam penelitian ini terdapat dua sumber data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data yang langsung diperoleh dari subyek, yaitu orang tua dan anak usia sekolah dasar di desa Gondoharum. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung berupa buku, catatan atau dapat melalui orang lain. Data penelitian, dan data pendukung lainnya. Analisis data terdiri dari yang pertama tahap reduksi data yang berarti merangkum atau memilih hal-hal pokok. Dalam mereduksi data peneliti berpedoman pada tujuan yang hendak dicapai yaitu interaksi social anak dalam permainan game online mobile legend. Kedua penyajian data dalam penelitian ini digunakan untuk mempermudah dan memahami data apa saja yang ditemukan. Ketiga kesimpulan atau verifikasi, dilakukan dengan cara mengecek atau meninjau Kembali data yang telah dianalisis, kemudian peneliti menarik kesimpulan dalam bentuk deskriptif.



Gambar.1 (Analisis Data Kualitatif menurut Miles dan Huberman)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menganalisis bagaimana dampak aktivitas permainan *game online mobile legend* terhadap interaksi social anak. Hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi menunjukkan bahwa Semakin berkembangnya zaman semua orang sedikit banyak akan terpengaruh dengan teknologi yang semakin maju begitu pula dengan *game online mobile legend* yang semakin hari semakin bervariasi kehadiran *game online mobile legend* sendiri banyak membuat perubahan kebiasaan beberapa orang-orang yang memainkannya begitu juga dengan anak-anak di desa Gondoharum Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus. yang bermain *game online mobile legend* tersebut. Interaksi sosial adalah merupakan hubungan yang dinamis antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok atau antar kelompok dengan kelompok dalam bentuk kerja sama, persaingan maupun pertikaian, yang tertata dalam bentuk tindakan-tindakan yang didasarkan pada nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku dalam masyarakat. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak dan orang tua di desa Gondoharum, ada beberapa dampak positif dan dampak negative dari bermain *game online* terhadap kepribadian social siswa, sebagai berikut:

a. Dampak Positif

1) Membantu bersosialisasi

Bersosialisasi merupakan kesanggupan yang dilakukan oleh individu untuk saling berhubungan dan bekerja sama dengan individu lain atau sebaliknya, sehingga adanya hubungan timbal balik antara keduanya. Sebagaimana diungkapkan oleh anak NFAA “Ketika bermain *game online mobile legend* ia banyak kenal dan bersosialisasi dengan teman-teman baru walaupun tidak bertemu secara langsung.” Selain dapat digunakan sebagai tempat untuk berinteraksi social antar pemain *game* ini juga dapat menjadi sarana komunikasi untuk berbagai pandangan satu sama lain dari dunia orang yang berbeda pandangan dengan diri pribadi yang berkaitan dengan *game online mobile legend* yang dimainkan. Anak AJF juga mengungkapkan bahwa “Dapat bersosialisasi dengan orang lain karena *game online mobile legend*, *game online mobile legend* bukan hanya tempat bermain *game* saja, melainkan didalamnya kita juga dapat berbicara dengan teman main satu tim saat menghadapi musuh, meskipun tidak saling kenal satu sama lain karena baru ketemu dalam *game online mobile legend* yang kita mainkan”. Anak AQ mengatakan “bermain dengan teman-teman tapi kadang juga bisa sendiri, akan tetapi akan lebih seru main bersama-sama daripada sendiri dan dalam *game online mobile legend* juga kita dapat berbicara dengan siapapun meskipun kita tidak kenal”.

Berdasarkan pada uraian dari anak tersebut menunjukkan bahwa dalam bermain *game online* mereka dapat bersosialisasi dengan siapapun sehingga kehadiran *game online mobile legend* dapat menjadikan mereka bersosialisasi dengan luas. Peneliti juga melakukan pengamatan pada anak tersebut, ketika bermain *game online mobile legend* mereka dapat berinteraksi dengan baik terhadap teman-temannya meskipun sedang focus memainkan *game online*. Dari uraian tersebut peneliti dapat memaparkan bahwa bersosialisasi yang dimaksud adalah sikap anak yang pada saat mereka sedang bermain apakah berinteraksi dengan baik terhadap orang yang ditemui dalam forum *game mobile legend*.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap salah satu orang tua, yakni orang tua NFAA, mengatakan bahwa “Anak-anak bermain *game online mobile*

legend itu membuat mereka bersosialisasi dengan orang lain”. Dari pernyataan orang tua NFAA meskipun mereka memainkan *mobile legend* hal tersebut sama sekali tidak mempengaruhi interaksi atau sosialisasi mereka terhadap orang-orang disekitarnya. Jadi *game online mobile legend* ini berdampak positif terhadap anak yang memainkannya. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa bermain *game online mobile legend* berpengaruh terhadap kehidupan sosialisasi anak yaitu dapat membantu anak menjadi semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya walaupun dengan orang yang tidak pernah ia jumpai sebelumnya sebagaimana yang diungkapkan oleh anak-anak bahwa mereka ketika bermain *game online mobile legend* dapat bersosialisasi dengan baik baik itu di dalam permainan *game* ataupun di dunia nyata hal itu juga diungkapkan oleh orang tua dari NFAA dan yang menerangkan bahwa anak-anak yang bermain *game online mobile legend* siswa SD di desa Gondoharum dapat bersosialisasi dengan baik ketika berada di rumah ataupun di sekolah meskipun mereka selalu bermain *game online mobile legend*.

2) Kerjasama

Kerjasama adalah suatu usaha Bersama antara orang atau perorangan atau kelompok untuk mencapai tujuan tertentu, begitu pula dalam permainan *game online mobile legend* tentunya dalam satu tim akan melakukan kerjasama dalam menghadapi musuh dapat mencapai tujuan bersama yaitu memenangkan pertarungan dalam *game* yang dimainkan.

Berdasarkan wawancara dengan HA mengatakan “Ketika bermain *game online* saya dan teman yang satu tim bekerja sama karena kekompakan kelompok harus ada ketika melawan musuh biar bisa menjadi pemenangnya, seperti membantu misalnya ada teman yang memerlukan bantuan”. Selanjutnya, ADH mengatakan “iya kerjasama supaya tim kami bisa menang dalam permainan”. Anak M juga mengatakan “kalo nggak kerja sama akan sulit memenangkan *game* yang dimainkan”. Berdasarkan pernyataan dari anak tersebut di atas mengenai kerja sama dalam permainan *game online* memang mereka akan bekerja sama dalam satu tim, karena kalau kerja sama sudah dibangun dalam satu kelompok maka akan sangat mudah dalam mencapai tujuan akhir yang telah direncanakan sebelumnya misalnya seperti semakin cepat menjadi pemenang saat bertarung melawan musuh.

Ibu NK orang tua dari AR mengatakan bahwa “saat dirumah anak-anak dapat bekerja sama dengan baik ketika mendapat tugas dari guru secara berkelompok mereka akan melakukan kerja sama dengan membagi pekerjaan yang akan dikerjakan oleh setiap anggota kelompok, saat bermain dengan teman-temannya di sekitar lingkungan rumah pun juga dapat bekerja sama dengan baik dan selalu rukun jadi biar pun anak bermain *game online* tidak memberikan pengaruh buruk terhadap sikap kerja sama anak”. Dari uraian ibu NK di atas beliau mengatakan bahwa anak-anak yang bermain *game online mobile legend* dapat bekerja sama dengan baik ketika mendapatkan tugas kelompok dari sekolah mereka dapat mengerjakannya dengan bekerja sama, ketika berada di lingkungan rumah saat bermain dengan teman-temannya juga dapat bermain dengan baik. Hal ini dapat membuktikan bahwa bermain *game online* dapat menambah rasa kerjasama yang kuat untuk anak.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa permainan *game online mobile legend* dapat menumbuhkan sikap kerja sama anak karena ketika

mereka bermain akan selalu bekerja sama hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh anak yang mengatakan bahwa dalam bermain game yang akan membuat kita memenangkan permainan itu adalah kekompakan dalam kelompok tim, hal ini juga diungkapkan oleh orang tua anak ini ketika diberikan tugas kelompok saat mengerjakan tugas di kelas akan berkontribusi dengan baik dalam kelompoknya saat berada di rumah anak juga dapat berkerja sama dengan teman-temannya yang sekelompok dalam mengerjakan tugas dari guru.

3) Simpati

Simpati merupakan kemampuan seseorang untuk menempatkan posisinya di posisi orang lain dan akan merasa iba ketika melihat apa yang sedang dialami seseorang. Salah satunya menolong orang lain yang kesusahan, sebagaimana yang diungkapkan oleh anak MF “kalau lagi main game online mobile legend dan ada teman yang perlu pertolongan seperti habis kuota kadang saya bantu karna kasian jadi saya bantu hotspotkan dari handphone saya biar bisa main bersama-sama”. Dari hasil wawancara MF menerangkan bahwa ia akan membantu temannya yang dalam kesusahan karena kasihan. Peneliti juga melakukan wawancara dengan anak AJF “kalau ada teman saya yang perlu pertolongan dalam *game* ketika kami main bersama-sama karena saya kasihan dengan teman saya, makanya saya bantu”.

Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat diuraikan bahwa MF dan AJF akan merasa simpati terhadap teman yang memerlukan bantuan dan akan membantu teman yang kesusahan agar dapat bermain bersama-sama. Salah satu orang tua AH mengungkapkan “kalau anak-anak ini sering membantu temannya kalau ada yang sakit saat mereka main bola bersama, kalau menurut saya memang dirasa simpati anak-anak seperti menolong temannya tidak dapat terpengaruh ketika mereka telah bermain *game online*”. Berdasarkan uraian anak dan orang tua memiliki rasa simpatinya terhadap orang lain ketika dalam kesusahan dan akan membantu. Dapat dilihat meskipun anak bermain game online mobile legend tetapi tidak terobsesi dengan permainan yang dimainkan akan tetapi tetap peka terhadap lingkungan sekitarnya karena anak masih peduli seperti ketika ada temannya yang kesusahan dan membantunya. Peneliti juga menyaksikan saat anak berada di rumah mereka akan membantu teman yang kesusahan dan memerlukan bantuan.

b. Dampak Negatif

1) Adiksi (Kecanduan)

Kecanduan adalah salah satu dampak negative yang terjadi pada anak ketika telah mengenal *game online mobile legend*, karena anak hanya memikirkan bahwa menghabiskan waktu dengan *gamenya* dibandingkan dengan kegiatan lainnya. Sebagaimana diungkapkan anak NFAA “saya main *game* setiap hari, karena saya sangat suka, kalau misalnya nggak main rasanya bosan tetapi kalau sudah main hati rasanya senang karena lebih asyik main *game online* dengan teman-teman dari pada main permainan yang lain, kadang juga sampai lupa waktu”, sama halnya dengan anak AJF “kalau sudah asik main suka nggak sadar kalau sudah lama mainnya”. Anak AQ juga mengatakan “kadang kalau sudah asyik main akan lupa waktu untuk selesai”. Dari uraian anak tersebut dapat disimpulkan bahwa ketika bermain *game online* mereka akan lupa waktu apalagi jika sudah sangat asyik dengan teman-temannya akan semakin lupa waktu untuk berhenti main dan akan lupa dengan kegiatan lainnya.

2) Berbicara kasar dan kotor

Ucapan atau kata-kata kotor yang biasanya ditujukan kepada orang lain ketika seseorang mengungkapkan rasa kekesalannya pada sesuatu. Namun hal ini dapat menjadi kebiasaan buruk bagi orang yang melakukannya. Sebagian dari *gamers* sering kesal dan emosi jika dalam permainan mereka tidak dapat menguasai permainan tersebut. Sebagaimana tanggapan dari anak EM “saat kalah main *game online* saya marah dan kadang-kadang berkata kasar, karena merasa gagal menjadi pemenang dalam *game* yang sedang saya mainkan”. Anak MA juga mengungkapkan “pasti saya marah dan kesal saat main *game* karena mati ditangan *hero* musuh itu membuat tim kami gagal jadi pemenang, sehingga kadang saat kalah akan berkata kasar kepada teman satu tim karena tidak bisa jadi pemenangnya”. HA sebagai salah satu anak juga mengatakan “saya akan marah-marrah saat kalah main karena menyesal tidak bisa memenangkan permainan”.

Berdasarkan uraian anak diatas, peneliti menyimpulkan bahwa anak yang bermain *game online* akan terbiasa berkata kasar ketika marah dalam permainannya seperti anak kadang-kadang akan marah bahkan berkata kurang baik jika kalah saat main. Ibu dari anak AH mengatakan “ketika dirumah kadang-kadang anak saya saat marah mengucap kata-kata yang tidak sebaiknya diucapkan oleh anak-anak seusia dia yang agak kasar terhadap adik-adiknya yang menurut saya kata-kata tersebut yang telah didapatnya ketika bermain *game online* karena sebelum ia bermain *game online* tidak pernah berkata seperti itu, saya khawatir itu akan menjadi kebiasaannya”. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa ketika mereka marah saat kalah atau tidak terpenuhi keinginan dalam permainan game online mobile legend akan berkata-kata kasar sebagai pelampiasan emosi hal ini juga serupa diungkapkan oleh salah satu orang tua yaitu ibu dari anak AH beliau mengatakan memang kadang anak saat berada di rumah berkata-kata kasar yang tidak sepatutnya diucapkan anak seusianya ketika lagi marah.

3) Pembangkang

Bermain *game online* dapat membentuk perilaku social anak, salah satunya seperti perilaku membangkang. Anak terbiasa focus saat bermain *game online mobile legend* dapat mengganggu kehidupannya di dunia nyata, contohnya seperti tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Berdasarkan hasil wawancara dengan anak HA “kadang-kadang kalau lagi focus main *game online mobile legend* saya tidak menghiraukan teman kalau ada mereka memanggil saya. Senada dengan anak HA, anak ADH juga mengatakan “missal saya lagi focus, tidak saya hiraukan”. Anak AR juga mengungkapkan “misal lagi bertarung sengit melawan musuh bisa mengacuhkan orang yang mengajak berbicara”. Berdasarkan ungkapan dari anak tersebut mereka mengungkapkan bahwa saat bermain *game online* dan mengabaikan atau tidak menghiraukan teman yang sedang berbicara dengan dan tidak menganggap penting karena baginya yang sangat penting hanya bermain *game online*.

Peneliti juga melakukan wawancara terhadap ibu MLK selaku ibu dari anak HA mengatakan “kadang anak saya kalau diperintah saat dirumah tidak mau, apalagi kalau dia lagi main *game online* apapun yang kita katakana padanya tidak dihiraukan karena hanya satu fokusnya yaitu memenangkan *game* yang dimainkannya, kecuali *handphone* nya saya ambil baru mendengarkan itu pun sambil marah-marrah karena *game* nya saya rebut. Kalau dinasehati dia kadang

hanya diam”. Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa memang saat berada dirumah anak-anak kadang mengabaikan perintah dari orang tua karena ia hanya focus bermain *game online* dan tidak menganggap penting hal lainnya.

Berdasarkan wawancara dari peneliti disimpulkan bahwa anak dan orang tua ketika bermain *game online* kerap tidak menghiraukan orang-orang disekitarnya, karena ia hanya focus dengan *game* yang sedang dimainkannya.

4) Berselisih atau Bertengkar

Berselisih atau bertengkar sering terjadi, penyebab utama biasanya hanya karena masalah sepele. Pertengkarannya biasanya dimulai dengan sikap jahil dari salah satu anak yang dapat membuatnya kesal dan akhirnya terjadi perkelahian. Sebagaimana diungkapkan oleh anak AQ, “pasti marah, karena sudah bersusah payah ingin memenangkan *game* malah diganggu, jadi saya marah saat ada teman yang mengganggu, karena bisa membuat focus jadi hilang”. Salah satu anak ADH juga mengatakan “pasti saya marah dan merasa kesal ketika ada yang mengganggu saat asyik bermain *game*”. Dari uraian tersebut di atas mengatakan bahwa saat ada teman yang mengganggu ia ketika main pasti akan marah karena saat bermain *game online* harus benar-benar fokus dan tidak bisa diganggu agar bisa menang.

Selain itu anak AJF mengungkapkan bahwa “marah dan kadang-kadang bisa bertengkar dengan teman yang mengganggu tersebut”. Selaran denga napa yang diungkapkan oleh anak AJF, anak MA juga mengatakan “marah, karena saya tiidak suka diganggu”. Berdasarkan denga napa yang diungkapkan oleh anak AJF dan MA dapat disimpulkan bahwa ketika bermain *game online* anak tidak suka diganggu, karena mereka takut kalah dalam permainan yang selalu dimainkan, sehingga akhirnya bisa membuat mereka berkelahi karena merasa jengkel dan ada yang menggangukannya”. Berdasarkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan anak tersebut di atas yang mengatakan bahwa akan berselisih atau bertengkar dengan temannya ketika mereka diganggu saat bermain *game online*. Sedangkan sikap anak AJF ketika ada yang mengganggu saat ia bermain berbeda dengan temantemannya karena ia tidak marah saat ada yang menggangukannya ketika bermain *game online*.

5) Mengganggu Orang Lain

Mengganggu terjadi ketika anak tidak suka pada temannya, bahkan menganggap anak lain itu aneh dan berbeda dengan dirinya. Sebagaimana diungkapkan NFAA mengenai mengejek teman yang kalah saat main *game online* “kadang-kadang saya mengejek, karena saya menang jadi bangga dengan tim kami dan menganggap teman yang menang itu tidak hebat, sehingga kami mampu mengalahkan mereka dalam *game*”. Berdasarkan ungkapan dari NFAA bahwa ia mengejek teman yang kalah saat main *game online* karena ketika menang akan merasa paling hebat di antara yang lain, inilah yang menjadi alasan kenapa saling mengejek ketika menjadi pemenang dalam permainan. Senada dengan anak NFAA, anak HA juga mengatakan “kadang-kadang mengejek teman yang kalah saat menang main *game* akan merasa paling hebat dibandingkan teman yang kalah, makanya kadang sampai ada teman yang marah karena kami yang menang mengejek terus”. Berdasarkan ungkapan dari anak HA bahwa saat ia menang bermain *game*, ia pasti mengejek temannya yang kalah karena merasa dirinya yang paling baik dari pada orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa mengganggu teman seperti mengejek yang kalah saat bermain *game online* memang dilakukan oleh anak

tersebut, hal ini terjadi karena merasa merekalah yang paling hebat dalam bermain, sehingga menganggap orang lain yang kalah sangat payah karena tidak bisa jadi pemenangnya.

Pembahasan

Game online merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan (Paremeswara & Lestari, 2021). Di era modern seperti saat ini bermain game online menjadi salah satu kegiatan yang sangat digemari oleh masyarakat dari yang muda sampai yang tua. Adanya kemajuan teknologi bermain game online memberikan berbagai macam dampak bagi siswa. Salah satu dampak yang dirasakan dari berkembangnya game online yakni adanya perubahan tingkah laku siswa sekolah dasar (Ismi & Akmal, 2020; Ulya et al., 2021). Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar yang memiliki kecanduan bermain game online cenderung menunjukkan perubahan tingkah laku yang signifikan. Ada dua dampak aktivitas permainan game online mobile legend terhadap interaksi social siswa yaitu dampak positif dan dampak negative. Dampak positifnya yaitu:

1. Membantu bersosialisasi

Game online dapat menumbuhkan interaksi social yang luas tanpa batas bagi yang memainkannya, hal ini terjadi juga pada anak di desa Gondoharum. Berdasarkan hasil data yang didapat bahwa bermain game online dapat membantu anak di Desa Gondoharum Jekulo Kudus bersosialisasi yang baik, sehingga membuat anak semakin berkembang kemampuan bersosialisasinya baik terhadap lingkungan sekitarnya maupun dalam game online yang sering ia mainkan. Hal ini disebabkan karena anak berinteraksi dengan sesama pemain game online tanpa membedakan tempat asal maupun agama dari orang yang diajak berinteraksi di dalam game online tersebut. Bersosialisasi dalam konteks ini adalah kemampuan anak dalam berinteraksi atau bersosialisasi terhadap game yang ia mainkan dan ketika di dalam bersosial baik itu terhadap sesama temannya maupun terhadap orang yang lebih tua. Walaupun anak-anak di di Desa Gondoharum Jekulo Kudus bermain game online akan tetapi tidak dapat mengganggu anak bersosialisasi dengan baik terhadap lingkungan karena ketika sedang bermain game online anak mengeskplor dunia pertemanannya di dalam game yang dimainkan dan ini merupakan salah satu dampak positif dari permainan game online terhadap anak ketika mereka mulai mengenal dan bermain game online.

2. Kerja sama

Kerja sama yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok (Yusuf, 2011). Kerja sama dalam hal ini adalah anak terbiasa melakukan kolaborasi dengan orang lain dalam melakukan sesuatu baik mereka ketika berada dalam forum game yang dimainkan maupun tidak.

Bermain game online dapat melatih kerja sama anak karena ketika anak bermain game online mereka akan terbiasa bekerja sama dengan kelompok dalam memainkan *game online*. Dalam game online yang sedang dimainkan ini akan membantu anak semakin baik kemampuan bekerja samanya dalam kehidupan sehari-hari, anak juga akan terbiasa bekerja sama dengan baik dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan diskusi, serta saling membantu ketika menemui kesulitan agar mencapai tujuan bersama dengan timnya.

3. Simpati

Simpaty merupakan sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian pada orang lain, (Yusuf, 2011). Ketika anak mulai bersikap simpaty maka hal itu dapat menandakan bahwa seorang anak itu sedang mengembangkan sikap sosialnya terhadap orang lain yang sedang kesusahan dan berada di sekitarnya, dalam hal ini rasa simpaty terhadap orang lain yang ada pada anak di Desa Gondoharum akan timbul rasa kasihan atau simpaty terhadap teman yang sedang kesusahan dan akan membantu ketika ada yang perlu pertolongan dan ia akan turut merasakan apa yang orang lain rasakan tersebut sehingga merasa iba dan akan memberikan pertolongan selama ia mampu. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, sikap simpaty memang terbiasa dilakukan anak di desa Gondoharum ketika mereka bermain game online secara bersama-sama dengan teman-temannya.

Selain dampak positif ada juga dampak negative, dampak negatifnya yaitu:

1. Adiksi (Kecanduan)

Permainan yang dapat dimainkan ketika mengakses jaringan atau online memang akan lebih menyenangkan dari pada permainan yang bisa dimainkan tanpa menggunakan jaringan atau offline karena sesuatu yang berhubungan dengan online akan lebih asyik karena fitur-fitur yang dibuat sangat bervariasi dan akan membuat anak betah ketika memainkannya salah satunya seperti permainan game online ini. Hal ini ada pada anak-anak di Desa Gondoharum yang bermain game online mereka akan memainkan game ini setiap hari karena timbul rasa ingin memainkan terus agar bisa menaikkan level permainan menjadi lebih tinggi hal ini sama dengan pendapat Amburika dkk yang mengatakan bahwa sebagian besar game yang hadir saat ini memang didesain sedemikian rupa agar dapat menimbulkan kecanduan sehingga pemainnya merasa asyik ketika bermain game online ini walaupun dalam waktu yang cukup lama. Kecanduan game online pada anak dapat menjadikan pengaruh buruk bagi perkembangan anak sehingga penting untuk mengetahui dampak buruk serta penanganan dari ketergantungan yang diakibatkan oleh game online agar perkembangan kepribadian sosial anak tidak terganggu dan dapat berkembang dengan baik (Amburika dkk, 2016).

2. Berbicara kasar dan kotor

Berbicara kasar dan kotor adalah ketika seseorang mengucapkan kata-kata yang tidak pantas atau yang mengandung unsur penghinaan kepada orang lain dalam permainan game online (Gunawan, 2016), karena ketika keinginan di dalam gamenya tidak terpenuhi anak akan marah dan berkata-kata kasar dan akhirnya kebiasaan, hal itu juga ditemui pada anak di desa Gondoharum, mereka yang bermain game online akan berbicara kasar dan kotor ketika marah dalam permainan yang sedang dimainkan.

Permainan game online ini akan memberikan salah satu dampak yang negatif pada anak, seperti berbicara kasar dan kotor hal ini dikarenakan permainan game online ini dapat memberikan dampak negatif berbicara kasar dan kotor kepada orang lain karena terbiasa mendengarkan kata-kata seperti itu dalam game online yang biasa anak mainkan jadi sedikit banyaknya anak-anak yang bermain akan meniru bahkan terbiasa mengatakan kata-kata yang kurang pantas pada orang lain ketika ia marah, jika dibiarkan akan menjadi kebiasaan anak dalam berkata-kata seperti ini, hendaknya orang tua selalu mengawasi dan memberi arahan pada anak agar dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan terjadi pada anak karena mereka menemui sikap atau kebiasaan yang kurang baik di dalam game online.

3. Pembangkang

Pembangkangan (negativisme), yaitu suatu bentuk tingkah laku melawan (Yusuf, 2011) karena ketika apa yang diharapkan dan apa yang terjadi pada kenyataan tidak sesuai dengan keinginan hati seseorang akan marah dan melawan bisa dengan cara mengabaikan apa yang diucapkan oleh orang lain terhadapnya. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwa game online ini dapat membuat anak di di Desa Gondoharum Jekulo Kudus menjadi pembangkang karena terlalu sering memainkan game online anak akan menjadi pembangkang karena sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada game yang dimainkan. Hal ini juga didapat peneliti melalui pengamatan yaitu sikap anak di di Desa Gondoharum ini memang memiliki perilaku pembangkang seperti tidak menghiraukan orang lain ketika berbicara baik itu ketika bersama dengan teman maupun ketika orang tua bahkan guru yang mereka abaikan serta saat berada di rumah anak akan kadang-kadang mengabaikan nasehat orang tua mereka. Sikap ini terbiasa dilakukan anak karena saat bermain game online mereka kerap bersikap tidak peduli dengan orang yang berdatang di sekitarnya.

4. Berselisih atau bertengkar

Berselisih atau bertengkar terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain. Permainan game online merupakan salah satu penyebab yang membuat anak terbiasa bersikap berselisih atau bertengkar. Anak di Desa Gondoharum ini saat anak mengenal dan bermain game online akan sering berselisih atau bertengkar karena terbiasa melakukan perlawanan ketika bermain game online, jadi sikap ini akan terbawa ke dalam kehidupan sehari-hari anak seperti tidak bisa salah sedikit jika tidak sesuai dengan keinginan hatinya anak akan mudah berselisih. Permainan game online ini akan membuat anak mudah naik tempramennya dan akhirnya akan bertengkar hingga akhirnya berkelahi.

5. Mengganggu orang lain

Sikap mengganggu orang lain ini adalah kata-kata yang dilontarkan oleh seseorang untuk mengolok-olok orang lain, sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang lain seperti halnya mengejek. Dari pengamatan yang dilakukan peneliti serta wawancara bahwa bermain game online juga dapat membuat anak terbiasa berperilaku mengganggu orang lain seperti mengejek orang lain dengan kata-kata yang kurang baik karena saat bermain game online anak akan mengejek teman yang kalah saat pertarungan game yang dimainkan ia menangkan karena anak merasa paling hebat. Sikap mengganggu/ mengejek memang ada pada anak di Desa Gondoharum berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa ketika main game dan menjadi pemenang ia akan mengejek teman yang kalah sampai dia kesal karena ini merupakan kebiasaan yang ia dengar ketika bermain game online bersama bahkan saat berada di rumah anak juga sering mengejek atau mengganggu adiknya hal ini karena terbiasa ia lakukan dalam bermain game online sehingga terus terbawa dan ia lakukan di dalam kehidupan sehari-hari.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, sebagai akhir dari seluruh uraian yang telah dikemukakan oleh peneliti, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Dampak Positif

1. Membantu bersosialisasi.
2. Kerja sama
3. Simpati.

Dampak Negatif

1. Kecanduan (adiksi)
2. Berbicara kasar dan kotor
3. Pembangkang
4. Berselisih atau bertengkar
5. Mengganggu orang lain

KONFLIK KEPENTINGAN

Sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan publikasi makalah ini, penulis (s) melaporkan tidak ada potensi konflik kepentingan.

PENGAKUAN

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Bapak Dr. Irfai Fathurohman, S.Pd., M.Pd, dan Ibu Imaniar Purbasari, S.Pd., M.Pd atas kontribusinya sebagai pembimbing dalam penulisan artikel ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada para orang tua dan anak-anak yang telah meluangkan waktunya untuk saya wawancarai.

DAFTAR PUSTAKA

- Amran, A., Marheni, E., Sin, T. H., & Yenes, R. (2020). Kecanduan Game Online Mobile Legends dan Emosi Siswa SMAN3 Batusangkar. *Jurnal Patriot*, 2(4). <https://doi.org/10.24036/patriot.v2i4.733>.
- Amburika, Bania dkk. 2016. Teknik Vector Space Model (VSM) Dalam Penentuan Penanganan Dampak Game Online Pada Anak. *Jurnal Jurusan Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Jendral Achmad Yani*. Arif Rohman. (2009). *Memahami Pendidikan dan Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta:LaksBang Mediatama.
- Bahrul Ulum, "Game 'Mobile Legends Bang Bang' di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam Tinjauan 'One Dimensional Man' Herbert Marcuse" (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2018), 40.
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>.
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>.

- Mulyani, Putri., Purbasari, Imaniar., Santoso. PERAN ORANG TUA DALAM PEMBENTUKAN KEPERIBADIAN SOSIAL ANAK: STUDI KASUS DI DESA SITIREJO KECAMATAN TAMBAKROMO KABUPATEN PATI. PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 3 JUNI 2022 ISSN : 2303-1514 | E-ISSN : 2598-5949
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122/1004>.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>
- Rahmi, N., Syahril, & Adlin. (2020). Game Online dan Produktivitas pada Remaja Desa Gunong Kleng Kecamatan Meureubo Main Article Content. *Jurnal Sosial Dan Teknologi (SOSTECH)*, 1(10). <https://doi.org/10.36418/jurnalsostech.v1i10.213>.
- Ulya, Latifatul., Sucipto., Fathurohman, Irfai. Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*.