



Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar

Priyati Ningsih^{1✉}, M Syafruddin Kuryanto², Gunawan Setiadi³

Universitas Muria Kudus, Indonesia^{1,2,3}

e-mail : priyatiningsih98@gmail.com¹, gunawan.setiadi@umk.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini membahas mengenai dampak penggunaan *game online mobile legend* pada anak usia sekolah dasar di Desa Pesagi Kecamatan kayen Kabupaten Pati. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dampak *game online mobile legend* pada anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini berjumlah 5 anak usia sekolah dasar di SD N Pesagi 02. Teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan penggunaan game online pada anak mengalami dampak negatif dimana empat anak diantaranya mengalami gangguan pada kesehatannya (sakit kepala dan sakit mata), berkurangnya sosialisasi, menunda-nunda mengerjakan kewajiban (sholat, tugas sekolah & membantu orang), dan membuat emosi anak tidak terkontrol. Adapun dampak positifnya membantu anak meningkatkan konsentrasinya dalam mengikuti pembelajaran, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan intensitas membaca dan meningkatkan pengetahuan kosakata bahasa inggris. Kesimpulan penelitian ini adalah terdapat dampak dari penggunaan game online mobile legend pada anak baik dampak positif maupun negatif.

Kata Kunci: Game Online, Mobile Legend, Anak Usia Sekolah Dasar.

Abstract

This study discusses the impact of using mobile legend online games on elementary school-age children in Pesagi Village, Kayen District, Pati Regency. The purpose of this study was to analyze the impact of online mobile legend games on children in Pesagi Village, Kayen District, Pati Regency, Central Java. This study uses a type of qualitative research with a phenomenological research approach. Data collection techniques were carried out using interviews, observation, and documentation. The subjects of this study were 5 elementary school-age children at SD N Pesagi 02. Data analysis techniques used in this study included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the use of online games on children experienced a negative impact where four of them experienced health problems (headaches and sore eyes), reduced socialization, procrastinated doing their duties (prayers, schoolwork & helping people), and made children's emotions unstable. controlled. The positive impact is helping children improve their concentration in participating in learning, improve hand-eye coordination, increase reading intensity and increase knowledge of English vocabulary. The conclusion of this study is that there is an impact of using mobile legend online games on children, both positive and negative impacts.

Keywords: Online Game, Mobile Legend, Elementary School Children.

Copyright (c) 2023 Priyati Ningsih, M Syafruddin Kuryanto, Gunawan Setiadi

✉ Corresponding author :

Email : priyatiningsih98@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>

ISSN 2656-8063 (Media Cetak)

ISSN 2656-8071 (Media Online)

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat dan pesat di era *modern* saat ini telah membawa pengaruh terhadap aktivitas bermain anak. Banyak anak masa kini yang lebih tertarik bermain permainan *modern* dibandingkan dengan bermain permainan tradisional dengan teman sebayanya di kehidupan nyata (Husein MR, 2021). Permainan *modern* dirasa jauh lebih menarik dan menyenangkan untuk dimainkan, karena peralatan dalam permainannya menggunakan teknologi canggih dan muktahir (Pratiwi & Fuadah, 2020). Hal tersebut sangatlah jauh perbedaannya dengan permainan tradisional yang pada dasarnya hanya menggunakan peralatan yang lebih sederhana. Salah satu Permainan *modern* yang hadir di era sekarang yaitu *game online*. *Game online* merupakan permainan yang dimainkan secara *online* dengan jaringan internet yang dapat diakses di komputer, *smartphone*, ataupun perangkat lainnya (Suplig dkk., 2017).

Hadirnya *game online* bertujuan sebagai sarana hiburan bagi penggunanya. Berbagai variasi tipe permainan disuguhkan dari mulai peperangan, petualangan, perkelahian, dan lain sebagainya, selain itu, tampilan, gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar yang menarik yang disuguhkan *game online* membuat permainan ini banyak dimainkan oleh masyarakat (Purnamasari & Sabrina, 2020). *Game online* merupakan salah satu jenis permainan yang tidak memandang batas usia dan waktu (Proborini & Ulfa, 2020). Sehingga penggunanya bukan hanya dari kalangan orang dewasa saja, akan tetapi mayoritas didominasi oleh para remaja dan bahkan anak-anak yang masih menempuh pendidikan di SD yang juga sangat menikmati permainan tersebut (Permana & Tobing, 2019). Adanya fenomena maraknya pengguna dari *game online* saat ini, menjadikan anak-anak yang usianya masih anak usia sekolah dasar di desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jateng, juga tidak ketinggalan dengan permainan *game online* tersebut. Mereka sangat senang memainkan permainan *game online* dan sering kali menyebabkan mereka terlihat sibuk menghabiskan waktunya bermain *game online* di perangkat *Gadged* atau *smartphon*-nya.

Kehadiran *Game online* di tengah pesatnya laju teknologi membawa pengaruh besar bagi perkembangan pribadi dan adaptasi penggunanya (Yulianto & Setiorini, 2022:65). Disetiap sesi permainan *game online* telah disuguhkan dengan berbagai tantangan yang menantang untuk dihadapi, sehingga membuat para pemainnya merasa tertarik untuk terus menerus memainkannya sampai berhasil menaklukkan tantangan tersebut (Septianto dkk, 2021). Hal inilah yang menjadikan anak tidak terkendali dalam bermain hingga sampai menyebabkan kecanduan pada *game* dan terkesan acuh pada kehidupannya di dunia nyata. Permainan *game online* pada dasarnya merupakan sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, namun jika permainan ini terlalu sering dimainkan dengan waktu terlalu lama, dan sampai menjadi kebiasaan, maka hal ini cenderung membawa dampak negatif bagi penggunanya (Nurbaiti, 2020).

Berdasarkan Fenomena yang terjadi di Desa Pesagi Kec. Kayen, Kab. Pati, Jawa Tengah, peneliti banyak menemui kalangan anak yang masih menempuh pendidikan sekolah dasar yang sangat menyukai bermain permainan *game online*. Fasilitas *Gadget* yang diberikan oleh para orang tua agar dipergunakan anak untuk memudahkannya mengikuti pembelajaran yang dilakukan secara daring sesuai peraturan yang dibuat pemerintah pada masa pandemi, kenyataannya tidak hanya digunakan sebagai media untuk belajar saja, akan tetapi juga di gunakan anak sebagai media bermain seperti digunakan untuk menginstal aplikasi permainan *Game Online*.

Berdasarkan observasi dan wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti kepada anak usia sekolah dasar (kelas V di SDN Pesagi 02) yang bermain *game online* dan kepada Orang tua anak serta kepada guru kelas V pada bulan April 2022 untuk memperoleh informasi yang pasti, peneliti memperoleh informasi bahwa dari keseluruhan siswa kelas 5 yang berjumlah 27 anak (9 perempuan dan 18 laki-laki), dari jumlah anak laki-laki tersebut rata-rata mereka suka bermain *game online*. Dari berbagai jenis *game online* yang ada salah satu *game* yang disukai/kerap dimainkan anak adalah *game online mobile legend*. Dari kegiatan bermain *game* yang dilakukan anak tersebut peneliti mendapatkan masalah terhadap perilaku dan adaptasi anak di dalam

aktivitasnya bermain game online. Kegiatan bermain game membuat anak mengalami kecanduan bermain, kecanduan anak bermain *game online* ini dibuktikan dengan anak yang sibuk bermain hingga dalam setiap harinya mereka bahkan dapat bermain satu sampai tiga kali dengan intensitas waktu yang digunakan cukup lama. Mereka hanya fokus bermain permainan yang mereka mainkan, hingga tidak jarang keasyikan bermain membuat anak sering melewatkan kegiatannya yang lain, seperti melewatkan waktu makan, istirahat dan beribadah. Setiap memenangkan pertarungan dalam permainan, anak cenderung ingin bermain terus menerus hingga dapat mencapai level yang lebih tinggi, akan tetapi pada saat kalah bermain anak sering meluapkan kekesalannya dengan bertutur kata yang kasar, dan bahkan memukul, menendang benda yang ada disekitarnya atau bahkan membanting *gaged* atau *smartphonnya*. Diungkapkan oleh (Febriandari dkk., 2016) bahwa game online menyuguhkan tantangan yang menarik yang dapat membuat pemain ingin menahluikkannya, sehingga hal ini menjadikan seseorang pemain yang bermain game online tidak lagi memperdulikan lama waktu yang digunakan demi mencapai kepuasan. Seseorang yang menggunakan waktu secara berlebihan hingga tidak memperdulikan berapa waktu yang digunakan dalam tingkatan ini seseorang telah dikatakan kecanduan (Nurbaiti, 2020). Oleh karena itu penggunaan permainan game online pada anak yang terlalu berlebihan dikhawatirkan memberikan dampak negatif pada anak jika tidak adanya kontrol dalam penggunaannya.

Para orang tua dari anak yang bermain game online juga menyampaikan bahwa bermain *game online* membuat anak memiliki kebiasaan yang kurang baik, ketika sudah asyik bermain game anak cenderung fokus bermain dan jika diingatkan untuk berhenti bermain anak tidak mau berhenti, atau terkadang mau berhenti tetapi dengan perasaan jengkel dan marah. Selain itu ketika orang tua meminta bantuan kepada anak pada saat mereka bermain, anak lebih mementingkan melanjutkan permainan dibandingkan membantu orang tuannya. Kebiasaan bermain *game online* juga menjadikan anak malas melakukan kegiatannya yang lain, serta kebiasaan bermain *game* juga menjadikan jadwal belajar anak tidak terkontrol, sehingga membuat anak sering menunda-nunda dan bahkan sampai melupakan tugas sekolah yang diberikan guru karena lebih mementingkan bermain game. Oleh karena adanya permasalahan yang ada tersebut, peneliti tertarik untuk membahas lebih mendalam mengenai bagaimana dampak dari penggunaan game online mobile legend pada anak di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jawa Tengah.

Berhubungan dengan dampak negatif dari game online tersebut, telah dilakukan beberapa penelitian sebelumnya seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Janttaka & Juniarta dalam penelitiannya dengan judul “*Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*”, dimana hasil penelitiannya menyampaikan bahwa permainan game online mobile legend memberikan permasalahan berupa dampak negatif yang menyebabkan penggunanya mengalami kecanduan bermain game, terisolasi dengan lingkungan sekitar, mengalami gangguan psikologis, permasalahan mental seperti mudah marah (Janttaka & Juniarta, 2020). Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan game online cenderung membuat penggunanya mengalami dampak yang kurang baik yang membuat penggunanya kecanduan untuk terus-menerus ingin memainkan game, dan juga membuat penggunanya jarang melakukan sosialisasi dilingkungan sekitarnya yang hal ini membuatnya terisolasi dari lingkungan sekitarnya, mengalami gangguan psikologis dan juga gangguan mental.

Selanjutnya penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Nibras Salimah & Ilpi Zukdi dengan judul “*Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di SMP NEGERI 12 Padang*”, dimana hasil penelitiannya menyatakan bahwa kecanduan bermain game online sangat berpengaruh pada sosial, psikis, dan fisik anak, dimana kecanduan game online membuat penggunanya lupa waktu, melalaikan tugas dan tanggung jawab, kurang interaksi sosial, dan membuat emosi tidak stabil, dan emosi mudah terpancing ketika tidak bisa mengalahkan tantangan yang dimainkan (Salimah & Zukdi, 2020). Sementara itu penelitian lain yang relevan dalam penelitian ini juga dilakukan oleh Fauzi dengan judul “*Pengaruh Game Online PUBG (Player Unknown’s Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*”, hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa salah satu permainan berbasis online ini sangat digemari karena

mendapat kesenangan, mengurangi stress, bertemu dan berkenalan dengan banyak teman, gratis, meningkatkan kerjasama, meningkatkan kemampuan berbahasa inggris, terhindar dari pergaulan bebas dan narkoba, dan permainan yang dapat dimainkan dimana dan kapan saja, namun setiap permainan jika tidak diimbangi dengan kontrol diri maka akan membuat pemainnya kecanduan dan membuat prestasi belajar siswa menurun (Fauzi, 2019). Dari adanya permasalahan akibat dampak yang ditimbulkan permainan game online cenderung memberikan dampak negatif atau kurang baik bagi anak, dan hal ini juga didukung bahwa *Game online mobile legend* termasuk salah satu game yang sarat akan kekerasan (Nurbaiti, 2020). Dimana dalam mengalahkan musuh-musuhnya dalam game mereka melakukan dengan cara membantai, menembak, memukul dan menendang, yang dimana tindakan itu termasuk sebagai aksi kekerasan. Dalam hal ini tentunya memberikan dampak buruk bagi karakter anak dan hal ini sangat bertentangan dengan pendidikan karakter anak yang senantiasa mengajarkan kesantunan, kelembutan, kedamaian, dan cinta sesama. Sehingga kegiatan bermain game online mobile legend yang secara berlebihan dan tidak adanya kontrol dalam penggunaannya, dikhawatirkan memberikan dampak negatif bagi anak terutama bagi pendidikan karakternya.

Pendidikan karakter sangat penting bagi anak sebagai generasi penerus bangsa. Pendidikan karakter tidak hanya sekedar membentuk anak menjadi pribadi cerdas, dan baik tetapi juga membentuk mereka menjadi pribadi yang berperilaku baik, yang pada akhirnya menyumbangkan perubahan dalam tatanan kehidupan sosial kemasyarakatan menjadi lebih baik. Oleh karena adanya permasalahan tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jateng. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama membahas mengenai dampak dari permainan game online. Tetapi dalam penelitian ini lebih menekankan pada analisis dampak dari penggunaan permainan game online mobile legend pada anak terhadap karakternya.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 20 Februari s/d 21 April 2023 pada lima anak usia sekolah dasar yang bermain game online mobile legend di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Jateng. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Menurut (Sugiono, 2019:18) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan cara triangulasi, dan analisis data bersifat induktif, yang hasil penelitiannya tidak digeneralisasikan tetapi lebih menekankan pada makna. Dimana Bogdan dan Taylor (Moleong, 2018) juga menyampaikan bahwa metodologi kualitatif ini merupakan tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang tertentu dan perilaku yang diamati. Fenomenologi yang disampaikan oleh Sugiyono (2013:2) merupakan sebuah penelitian untuk mengali kesadaran terdalam para subjek mengenai pengalaman beserta maknanya. Dimana penyelidikan peneliti dilakukan pada suatu program, peristiwa, aktivitas ataupun proses kelompok individu (Abadi, 2021: 101). Metode fenomenologi berfokus pada penemuan fakta terhadap suatu fenomena sosial dan berusaha memahami tingkah laku manusia berdasarkan perspektif partisipan (Warsa Syadzwin et al., 2014). Subjek penelitian ini diambil dengan teknik pengambilan data menggunakan *purposive* berdasarkan kegiatan anak usia sekolah dasar yang bermain game online mobile legend, dari 18 anak laki-laki yang duduk dibangku SDN Pesagi 02 kelas V, diambil lima anak yang sering bermain game online mobile legend. Sedangkan untuk Instrumen pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara dan dokumentasi dengan langkah yang dilakukan sebagai berikut: (1) peneliti melakukan observasi kepada subjek penelitian ini yaitu lima anak usia sekolah dasar diantaranya MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL yang bermain game online mobile legend untuk mengetahui bagaimana dampak dari permainan game online mobile legend yang dialami atau terlihat pada anak yang melakukan aktivitas bermain game online tersebut. (2)

peneliti melakukan wawancara kepada kelima anak usia sekolah dasar yang bermain game online mobile legend, para orang tua kelima anak tersebut, dan guru kelas V, berkaitan dengan mendiskripsikan dampak yang dialami dari permainan game online mobile legend yang dimainkan anak (3) langkah selanjutnya peneliti juga melakukan Dokumentasi untuk memperkuat hasil data yang diperoleh.

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini bertindak bukan hanya berperan sebagai instrumen utama yang melakukan serangkaian kegiatan penelitian ini, tetapi peneliti juga berperan sebagai pendamping atau teman untuk subyek dalam penelitian untuk menggali informasi lebih mendalam mengenai dampak permainan game online mobile legend pada anak usia sekolah dasar di Desa Pesagi Kecamatan Kayen Pati Jateng sehingga nantinya dapat menghasilkan hasil yang lebih akurat dan valid. Keabsahan data diperoleh dengan menggunakan teknik triangulasi berupa triangulasi sumber dan teknik perpanjangan pengamatan, dan kecermatan penelitian. Triangulasi sumber dalam penelitian ini diperoleh peneliti dengan cara melakukan cek data melalui wawancara yang dilakukan kepada sumber yang berbeda antara lain anak usia sekolah dasar yang bermain game online mobile legend, orang tua anak dan guru wali kelas V SDN Pesagi 02, pengambilan sumber yang berbeda ini bertujuan agar data yang didapat lebih terpercaya. Dimana data yang diperoleh akan dianalisis sehingga menghasilkan kesimpulan. Sedangkan triangulasi teknik dalam penelitian ini digunakan peneliti supaya dapat mengecek kejenuhan data dari sumber yang sama dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data. Teknik pengumpul data yang dilakukan diantaranya terdiri dari wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk memperkuat keabsahan data. Selanjutnya teknis Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada tanggal 20 Feberuari s/d 21 April 2023 terhadap dampak penggunaan game online mobile legend yang dilakukan anak usia sekolah dasar di Desa Pesagi Kecamatan kayen Kabupaten Pati Jateng. Dari hasil Observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti lakukan terhadap kelima subjek penelitian ini yaitu MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL, diperoleh data sebagai berikut ini:

1. Meningkatkan Konsentrasi

Tabel 1. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
1. Meningkatkan Konsentrasi	<ul style="list-style-type: none"> konsentrasi dan fokus ketika bermain game 	Perhatiannya fokus pada game untuk melakukan pertempuran menyerang musuh. jadi kelima anak tersebut berkonsentrasi saat bermain.	Kelima anak tersebut saat bermain game online mobile legend hanya fokus pada permainan yang dimainkan di Hpnya, dan terlihat saat dikelas mereka
	<ul style="list-style-type: none"> Konsentrasi saat belajar, memahami materi, atau mengerjakan tugas 	Memperhatikan penjelasan guru dan fokus mengerjakan soal. Jadi saat dikelas kelima anak tersebut memperhatikan dan fokus pada materi atau soal yang diperoleh	memperhatikan penjelasan materi dan berkonsentrasi mengerjakan soal yang diberikan guru

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti terhadap kelima subjek dalam penelitian ini bahwa dampak positif game online mobile legend pada anak dalam kemampuan konsentrasinya, diperoleh hasil bahwa dimana hampir seluruh konsentrasi kelima anak disaat bermain game perhatiannya hanya ditujukan kepada game online mobile legend yang mereka mainkan. Kelima anak tersebut mengungkapkan jika tidak berkonsentrasi saat bermain hal itu akan membuat mereka mengalami kekalahan. Dari ungkapan kelima anak tersebut dapat diketahui bahwa ketika bermain game sangat memerlukan konsentrasi untuk mencapai kemenangan dalam pertempuran pada permainan yang dimainkan. Konsentrasi sendiri merupakan pemusatan fungsi jiwa terhadap suatu objek seperti konsentrasi pikiran, perhatian dan sebagainya (Diana et al., 2019). Konsentrasi yang dilakukan disaat anak bermain game online, juga mendukung anak dalam menerapkannya pada saat ia mengikuti pembelajaran disekolah dimana ketika proses pembelajaran dikelas anak berkonsentrasi pada penjelasan materi yang disampaikan guru disaat pembelajaran sedang berlangsung dikelas yang diikuti anak dengan baik, dan menjadikan anak mampu fokus dan berkonsentrasi saat mengerjakan atau menyelesaikan soal atau tugasnya. Sejalan dengan hal tersebut, pernyataan yang disampaikan oleh Pratiwi & Yunaldi (2022) dalam penelitiannya bahwa dampak positif game online yaitu meningkatkan konsentrasi pada penggunaanya, karena saat bermain game memerlukan konsentrasi tingkat tinggi untuk memainkannya. Permainan yang sulit dimainkan, semakin membutuhkan banyak konsentrasi. Saat perhatian meningkat saat bermain game, itu juga meningkatkan perhatian pada hal-hal lain. Seperti membantu meningkatkan konsentrasi kelima anak MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL tersebut, saat melakukan pembelajaran dikelas dan saat menyelesaikan soal yang dikerjakan.

2. Meningkatkan Koordinasi Tangan dan Mata

Tabel 2. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
2. Meningkatkan koordinasi tangan dan mata	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan mengetik saat sedang bermain game 	Dari kelima anak tersebut dua diantaranya mengaku lancar saat mengetik, dan dua diantaranya mengaku terkadang gugup sehingga lambat dalam mengetik dan satu anak jarang mengetik.	kerjasama atau koordinasi tangan dan mata anak berkembang dengan baik, terlihat ketika anak memainkan game online mobile legend dimana anak mengoperasikan permainan mengeser atau menekan tombol dan melihat atau mengetahui keberadaan musuh dengan melihat map.
	<ul style="list-style-type: none"> Cara menjalankan sistem yang ada dalam permainan 	Dilakukan dengan menekan & mengeser untuk menjalankan permainan. Jadi anak menjalankan permainan dengan mengerakkan jarinya menekan atau mengeser layar Hpnya.	
	<ul style="list-style-type: none"> Cara mengetahui keberadaan musuh. 	Dengan cara melihat map. Jadi untuk mengetahui keberadaan musuh dengan melihatnya melalui map	
	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam menulis 	Bisa lancar saja. Jadi kemampuan kelima anak dalam menulis cukup baik	

Dampak positif dari penggunaan game online yang lainnya adalah meningkatkan koordinasi tangan dan mata, dimana perkembangan pada motorik kelima anak MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL dalam kerjasama antara tangan dan mata anak yang ada di dalam game dengan seringnya anak melakukan gerakan dalam menjalankan permainan hal tersebut mengasah kelincahan pergerakan tangan anak dan ketika mengoperasikan permainan anak juga menggunakan kejelian pandangannya untuk melihat keberadaan musuhnya dilakukan anak dengan melihat melalui petunjuk map sehingga anak dapat dengan tepat melancarkan aksinya untuk menyerang dengan tepat musuh-musuhnya yang ada. Dari kerjasama antara tangan dan mata menjadikan anak dengan mudah melancarkan aksinya dalam melakukan pertempuran melawan lawan. Perkembangan motorik mata dan tangan anak yang baik dilihat dari saat anak dengan lancar melakukan pertempuran dalam permainan hal tersebut juga mendukung anak dalam kemampuannya menyalin tulisan atau materi pada papan tulis yang diberikan guru di buku tulisnya masing-masing dengan tepat dan cepat. Menurut (Thursina Malika & Sutisna, 2017) menyatakan bahwa kegiatan yang membantu meningkatkan mata dan tangan anak dalam kemampuannya menulisnya. Koordinasi sendiri merupakan kemampuan dalam melakukan gerakan dengan berbagai tingkat kesukaran dengan cepat, efisien, dan penuh ketepatan (Sumantri dalam Ratih et al., 2021). Dengan demikian dapat diketahui bahwa perkembangan motorik dalam koordinasi tangan dan mata kelima anak yang bermain game online mobile legend dalam subjek penelitian ini berkembang dengan baik hal ini dilihat dari kemampuannya saat menggambar dan menyalin tulisan yang dilakukan dengan cepat dan tepat waktu.

Sejalan dengan hal tersebut, menurut Ramadhani & Yamin (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan game online memiliki kelebihan diantaranya dapat meningkatkan kemampuan motorik bagi penggunaanya dalam koordinasi atau kerjasama antara mata dan tangan. Seperti membantu meningkat koordinasi tangan dan mata yang baik pada kelima anak tersebut dalam permainan yang dimainkan dan kemampuannya dalam melakukan kegiatan menulis yang dilakukan dengan baik.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan game online dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan anak, karena dengan terbiasa menggunakan koordinasi tangan dan mata membuat kelima anak dapat mengoperasikan permainan dengan baik dalam melakukan pertempuran dalam game sehingga mampu menjalankan misi dengan baik yaitu mengalahkan musuh dan memperoleh kemenangan. Sehingga hal tersebut mendukung anak untuk dapat meningkatkan koordinasi motorik tangan dan matanya dalam melatih kemampuannya di dalam menulis yang dilakukan anak dengan baik.

3. Meningkatkan Kemampuan Membaca

Tabel 3. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
3. Meningkatkan Kemampuan membaca	<ul style="list-style-type: none"> Membaca atau memahami petunjuk game yang cepat 	Setiap informasi atau pesan yang muncul selalu diperhatikan dan dilakukan kelima anak dengan membaca dan mengikuti setiap pesan atau informasi yang ada	Saat bermain game, setiap informasi/ pesan yang muncul/ ada selalu diperhatikan oleh kelima anak tersebut. dan kelima anak yang bermain game online mobile legend dalam kemampuan

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan dalam membaca anak 	Dari tiga anak lancar saja membacanya dan dua diantaranya lumayan lancar dalam membacanya.	membacanya sudah cukup lancar.

Dampak positif lainnya dari penggunaan game online legend yang dilakukan kelima anak tersebut membuat meningkatkan kemampuan membacanya. Permainan game online membuat anak mau tidak mau membaca informasi yang ada dalam game dan hal ini menuntut anak untuk memahami pesan atau informasi yang ada dan melaksanakan pesan yang diterima tersebut dalam melakukan strateginya dalam permainan. Dan hal ini berdampak pada kemampuan membaca kelima anak tersebut menjadi semakin lancar dimana terlihat saat membaca soal di LKS pada saat dikelas dilakukan kelima anak tersebut dengan dengan baik dan lancar. Membaca merupakan pelafalan bahasa tulis atau kata-kata dari sebuah tulisan (Hariant, 2020). Dan dengan membaca pesan dalam game membuat anak terbiasa memahami perintah yang ada dan yang harus dilakukan sehingga hal ini membuat kemampuan membacanya menjadi lebih baik. didukung dengan pendapat Jumaidah et al (2022) dalam penelitiannya bahwa game menjadi alat bantu yang tepat untuk membantu anak belajar membaca, sebab saat memainkan permainan anak diharuskan membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh atau narrator game dan hal itu akan membuat anak dapat belajar membaca dan mengeja secara signifikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang bermain game dalam kemampuannya membacanya cukup baik, dimana kemampuan membaca tersebut juga terasah disaat mereka melakukan permainan game online yang mereka mainkan. Permainan game online membuat anak mau tidak mau harus membaca informasi yang ada dalam game, dan hal itu secara tidak langsung meningkatkan intensitasnya dalam membacanya, melalui game yang dimainkan tersebut. Kemampuan membaca anak secara tidak langsung terasah saat mereka membaca setiap kalimat pesan/informasi yang muncul di game yang mereka mainkan.

4. Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris

Tabel 4. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
4. Meningkatkan kemampuan bahasa inggris	<ul style="list-style-type: none"> Bagaimanakah memahami atau mengetahui arti kata bahasa inggris dalam game yang kamu mainkan? 	Dari kelima anak tersebut empat diantara mengetahui arti kosakata bahasa inggris dari teman-temannya yang sering mengucapkan kata tersebut dan satu anak mengetahui arti kosakata bahasa inggris dari google translate.	Saat bermain game terkadang kelima anak mengucapkan kosakata bahasa yang sering diucapkan oleh kelima anak tersebut yaitu, buff, farming, war victory atau saat melakukan kill

Dampak positif dari penggunaan game online pada anak juga dapat membuat anak meningkatkan kemampuannya pada penguasaan kosakata bahasa inggris. secara tidak langsung bermain game online dapat membuat anak mengetahui arti dari beberapa bahasa asing(bahasa inggris) yang terdapat dalam game seperti kill, push, farming, Defait dan Victory dimana anak mengetahui arti-arti kosakata bahasa inggris tersebut dari teman-temannya sesama gamers yang sering mengatakan kosakata tersebut dan diungkapkan pengetahuan memahami arti kosakata bahasa tersebut juga didapatkannya dari pencarian google translate yang dilakukannya. Kebiasaan anak berbahasa inggris saat bermain game online hal ini secara tidak langsung melatih anak dalam kemampuan bahasa inggrisnya (Budhiman et al., 2022). Sejalan dengan hal tersebut seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi & Fuadah (2020) bahwa bermain game online dapat meningkatkan kemampuan bahasa inggris pada para pemainnya, hal ini dikarenakan sebagian besar bahasa yang digunakan dalam game yaitu bahasa inggris, sehingga anak yang memainkan game online dapat mengetahui/memahami bahasa inggris. Dimana dalam penelitian ini anak mengetahui arti-arti kosakata bahasa inggris tersebut dari kebiasaan yang mereka dengar dari apa yang seringkali diucapkan oleh teman-temannya sesama gamers, sehingga lama kelamaan menjadikannya mereka mengerti arti beberapa diantara kosakata bahasa inggris yang ada dalam game online mobile legend yang dimainkan anak tersebut.

5. Mengganggu Kesehatan

Tabel 5. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
5. Mengganggu kesehatan	<ul style="list-style-type: none"> Pernahkah kamu mengalami gangguan kesehatan ketika kamu terlalu sering bermain game online? 	<p>Dari kelima anak tersebut empat anak diantaranya mengalami gangguan pada kesehatannya dimana tiga anak pernah mengalami sakit kepala sementara satu anak mengalami sakit kepala dan sakit mata, sedangkan satu anak tidak mengalami gangguan pada kesehatannya.</p>	<p>Saat bermain game kelima anak tersebut merubah posisi bermain dengan posisi duduk, tengkurep atau bahkan posisi berbaring dengan jarak layar Smarhphon di taruh dekat sekali dengan wajahnya. Dan saat kelima anak tersebut bermain terlalu lama hal itu membuat matanya merah dan berair</p>

Adapun dampak negatif dari penggunaan game online mobile legend yang dilakukan membuat anak mengalami gangguan pada kesehatannya dimana anak yang berinisial MAK, MSO, MAG, dan MAL yang mengalami sakit kepala dan sakit mata. Sedangkan untuk MKJ tidak mengalami gangguan pada kesehatannya. Dari pernyataan tersebut dapat diketahui bahwa dari kelima anak yang bermain game, 4 diantaranya mengalami dampak pada kesehatannya yang membuat anak mengalami pusing dan sakit mata. Hal ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Anggraini dkk (2022) dalam penelitiannya yang mengungkapkan bahwa Penggunaann gadged yang telalu lama dapat menjadikan mata kering, hal itu terjadi karena produksi air mata berkurang, dan keluhan umum yang lain yang dirasakan dari penggunaan perangkat yang berlebihan adalah pusing,dan kurangnya waktu tidur. Didukung oleh penelitian yang dilakukan Sidabutar et al (2019)yang

mengungkapkan bahwa dampak buruk akibat bermain game online secara berlebihan dapat menimbulkan sakit kepala serta iritasi mata.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bermain game pada Hp/smartphon yang berlebihan/terlalu lama dapat menyebabkan gangguan kesehatan anak terutama anak berinisial MAK, MSO, MAG, dan MAL pada penggunaan game online yang dilakukannya membuat anak mengalami sakit kepala dan bahkan menyebabkan sakit mata. Hal itu menunjukkan bahwa permainan game yang dimainkan oleh anak terutama keempat anak MAK, MSO, MAG, MAL membuat mereka mengalami gangguan kesehatanya berupa sakit kepala dan sakit mata.

6. Kurangnya sosialisasi yang dilakukan anak

Tabel 6. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
6. Kurangnya sosialisasi	<ul style="list-style-type: none"> Hubungan interaksi dan komunikasi dengan orang-orang yang ada disekitar saat sibuk bermain game 	Interaksi dan komunikasi hanya dilakukan dengan teman-temannya yang bermain game online dengannya saja, baik saat bermain sendiri ataupun saat sedang mabar. Jadi ke lima anak di dalam interaksi dan komunikasinya hanya terbatas dilakukan dengan teman-temannya yang bermain game online dengannya saja.	Saat bermain game kelima anak lebih cenderung banyak melakukan komunikasi hanya dengan temannya yang bermain game dengannya saja, orang didekatnya, mereka terkesan tidak peduli akan kehadiran/keberadaan orang-orang yang ada didekatnya tersebut.

Dampak negatif dari penggunaan game online mobile legend lainnya yaitu mengurangi sosialisasi anak dengan teman sebayanya dan orang yang ada disekitarnya dikehidupan nyata. MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL jarang sekali melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman sebayanya ataupun orang yang ada disekitarnya saat dia melakukan permainan game online. Anak cenderung hanya tertarik melakukan interaksi dan komunikasi dengan temannya yang bermain game dengannya saja. Sesuai dengan pendapat Erik & Syenshie (2020) dalam penelitiannya bahwa dampak negatif game online menjadikan penggunanya susah bersosialisasi dimana dari segi sosialnya, game online membuat penggunanya berperilaku menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungannya, karena berinteraksi satu arah dengan smartphonnya membuat seseorang menjadi tertutup/kurang peduli untuk melakukan apapun demi bermain game online. serta menurut Sulastri dalam Mertika & Mariana, (2020) bahwa dampak negatif game online menjadikan interaksi anak berkurang dengan teman sebayanya dan orang yang ada disekitarnya, hal ini terjadi karena anak terlalu sibuk dengan permainannya sehingga mengabaikan orang yang berada disekitarnya, dimana hal itu menjadikan salah satu pemicu keakraban dengan temanya menjadi berkurang. Hal tersebut menyebabkan dampak buruk bagi sosial anak, karena menyebabkan berkurangnya interaksi yang dilakukan dengan teman dan orang lain dikehidupan nyata.

7. Meninggalkan Kewajiban

Tabel 7. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil Wawancara	Hasil Observasi
7. Meninggalkan kewajiban	<ul style="list-style-type: none"> Bila waktu bermain game online yang kamu mainkan bertepatan dengan waktu ibadah (sholat) 	Terkadang biasanya melaksanakan sholat setelah selesai bermain game online mobile legend. jadi kelima anak terkadang menunda-nunda pelaksanaan sholat	Saat kelima anak tersebut sedang bermain game sering menunda-nunda melaksanakan ibadah sholat
	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan tugas ketika asyik bermain game 	Mengerjakan tugas yang dimiliki pada malam hari atau setelah selesai bermain game. Jadi kelima anak tersebut menunda-nunda dalam mengerjakan tugasnya dengan dikerjakan setelah bermain game	dan tugas yang dimili dan ketika orang tua meminta bantuannya anak seringkali tidak langsung mengerjakannya
	<ul style="list-style-type: none"> Pernah melupakan tugas karena asyik bermain game online 	Iya pernah dan baru teringat saat akan pergi kesekolah. Jadi kelima anak tersebut sampai pernah melupakan tugasnya karena terlalu asyik bermain game.	
	<ul style="list-style-type: none"> Pelaksanaan kewajiban membantu pekerjaan rumah ketika bermain game 	Dari kelima anak tersebut empat diantaranya memilih untuk melanjutkan permainannya dan satu anak memilih membantu pekerjaan rumah dan meninggalkan permainan disaat sedang bermain game	

Selain itu penggunaan game online mobile legend yang dilakukan anak membuat anak sering menunda-nunda atau bahkan meninggalkan kewajibannya yang harus dilakukan seperti menunda kewajiban beribadah, menunda mengerjakan tugas sekolah, dan menunda-nunda membantu pekerjaan di rumah. MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL, pada saat sudah memasuki waktu sholat anak tidak segera mengerjakan ibadah sholat dan lebih sering menunda-nunda sholat dengan mengerjakannya di akhir waktu karena lebih mementingkan melanjutkan bermain game online. Sejalan dengan hal tersebut (Haris dkk, 2021) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa bermain game online secara berlebihan akan cenderung memberikan dampak negatif bagi pengunannya salah satunya yaitu intensitas dalam menjalankan kewajibannya untuk beribadah kepada tuhan. Orang yang kecanduan game online cenderung tidak peduli berapa banyak waktu yang telah digunakan sehingga hal tersebut membuatnya dengan mudah mengabaikan tugas dan kewajibannya termasuk tugas dan kewajiban dalam mengerjakan ibadah sholat dimana hal itu adalah kewajiban yang harus dijalankan umat Islam.

Hal yang sama juga dilakukan kelima anak tersebut saat mendapatkan tugas sekolah anak lebih sering mengerjakan tugasnya pada malam hari karena sibuk bermain game disaat siang hari atau sore hari, dan

bahkan ke lima anak tersebut pernah melupakan sampai tidak mengerjakan tugas tersebut karena lebih memprioritaskan bermain game online dari pada tugasnya. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Jumaidah dkk, (2022) dalam penelitiannya mengatakan bahwa Kecanduan *game online* akan sulit membagi waktu untuk bermain dan belajar. Sehingga hal itu membuat anak mudah melalaikan tugas yang diberikan guru. Dan hal ini juga didukung dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Sitorus & Simanjuntak (2021) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa dampak negatif bagi remaja, yang menyebabkan mereka malas untuk belajar ataupun malas untuk mengerjakan tugas yang dimiliki, dan dalam hal ini bermain game online membuat anak tidak lantas mengerjakan kewajibannya tetapi lebih mementingkan bermain game terlebih dahulu dan hal itu menyebabkan mereka sering menunda-nunda dalam dalam pengerjaan tugas sekolah yang dimiliki dan bahkan sampai pernah melupakan tugas sekolahnya

Pada saat bermain game anak juga jarang sekali langsung membantu pekerjaan di rumah ketika diminta bantuan orang tuannya. Dari kelima anak yang bermain game empat anak diantaranya yaitu MSO, MAG, MKJ dan MAL, ketika diminta bantuan oleh Ibunya mereka sering sekali menunda-nunda atau tidak langsung beranjak untuk membantu karena mereka menunggu atau menyelesaikan permainan game online yang dimainkan berakhir atau menunggu kalah bermain dulu baru setelah itu mau membantu. Sedangkan untuk MAK lebih sering mau langsung membantu saat ibunya meminta bantuan kepadanya walaupun saat itu dia masih bermain game online. Sejalan dengan hal tersebut, berdasarkan pendapat yang disampaikan oleh Purnamasari & Sabrina (2020) dalam penelitiannya bahwa kecanduan bermain game online dapat menjadikan kelainan pada perilaku atau perubahan sikap anak. Seperti halnya menjadikan anak lebih cenderung memprioritaskan bermain game dari pada melaksanakan kewajibannya dalam membantu pekerjaan orang tuannya di rumah dimana anak ketika diminta bantuan Ibunya anak seringkali menunda-nunda dalam melaksanakan.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain game membuat anak sering sekali meninggikan kewajibannya dan bahkan sampai meninggalkan kewajibannya. Dimana kewajiban dalam beribadah sering anak menunda melaksanakan sholat dan sering sekali dikerjakan anak di akhir waktu setelah mereka selesai bermain game online mobile legend, selain itu tugas sekolah yang dimiliki anak tidak lantas dikerjakan anak, tugas tersebut dikerjakan anak pada malam hari dan bahkan sampai pernah melupakan tugas yang dimiliki tersebut atau baru mengingat bahwa mereka memiliki tugas disaat mereka hendak berangkat ke sekolah, selain itu kelima anak tersebut juga cenderung menunda-nunda dan cenderung enggan membantu pekerjaan rumah atau membantu orang tuannya jika sudah bermain game. hal tersebut menunjukkan bahwa game online mobile legend yang dimainkan anak membuat anak sering menunda-nunda dan sampai meninggalkan kewajiban yang harus dilakukan demi mementingkan bermain game online mobile legend yang dimainkan mereka.

8. Mudah Emosi

Tabel 8. Hasil Wawancara Dampak Game Online Mobile Legend

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
8. Mudah emosi	<ul style="list-style-type: none"> Sikap atau tindakan anak saat kalah bermain game 	Emosi atau marah dengan meluapkan emosinya ada yang berteriak, membanting Hp, menyalahkan temannya, sampai	Ketika kalah bermain game online mobile legend kelima anak mengekspresikan kekesalannya dengan berteriak, berbicara

Indikator	Aspek Yang diamati	Hasil wawancara	Hasil Observasi
		menghapus aplikasi game	dengan nada tinggi, kasar dan kotor, dan sampai menghapus aplikasi game nya
	<ul style="list-style-type: none"> Sikap/tindakan anak ketika mendapatkan sindiran/ mendapat perlakuan yang tidak sesuai dengan kehendaknya. 	Marah karena merasa tidak terima. Jadi kelima anak tersebut mudah marah atau tidak dapat mengontrol emosinya.	

Dampak penggunaan game online mobile legend terhadap emosi anak diperoleh bahwa disepanjang permainan game online mobile legend yang dimainkan saat sedang berlangsung disaat mengalami kekalahan dalam bermain game, hal tersebut membuat anak berinisial MAK, MSO, MAG, MKJ dan MAL sering menjadikan mereka merasa emosi, dan anak sulit mengendalikan emosinya saat kalah bermain disepanjang melakukan permainan game online mobile legend saat sedang sabar ataupun saat bermain sendiri. Sejalan dengan hal itu, Yuyu dalam Mertika & Mariana (2020) menyampaikan bahwa kekalahan akibat dari bermain game online dapat membuat anak bersikap marah, emosional. Emosi itu diluapkan oleh kelima anak tersebut dengan berbagai ekspresi dimana MAK yang ketika kalah bermain dia mengekspresikan emosinya dengan marah kepada temannya karena ia merasa temannya yang menyebabkan kekalahan terjadi, sementara itu MAG yang meluapkan kemarahannya dengan membanting Hpnya. Sementara MSO meluapkan kekesalannya dengan berteriak, MKJ yang meluapkan kemarahannya dengan tidak ingin bermain kembali, dan MAL yang meluapkan kemarahannya dengan menghapus aplikasi gamenya. Menurut (Paremeswara & Lestari, 2021) Emosi dimaknai sebagai reaksi yang ditampakkan seseorang terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami. Penampakan emosi dapat dikenali dari ekspresi seseorang berdasarkan mimik wajahnya, nada suaranya atau bahkan dari tingkah lakukanya (Firda Nadhiroh, 2015). Berdasarkan hal itu diketahui bahwa emosi yang ditampilkan kelima anak tersebut yaitu memarahi temannya, berteriak, membanting Hp yang dimiliki, berhenti bermain game, dan menghapus aplikasi permainan nya.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Yuyu (dalam Mertika & Mariana, 2020)), dan Isnaini et al (2021) yang menyatakan bahwa kekalahan yang dialami pemain dalam game yang dimainkan, membuatnya gagal memperoleh kemenangan dalam game akan menjadikan seseorang merasa emosi dan frustrasi yang menjadikannya lebih bersikap menyakiti seseorang dengan perkataan ataupun perbuatannya dalam hal ini seperti anak membanting Hp yang dimiliki. Dan sulitnya mengontrol emosi juga ditunjukkan kelima anak saat mereka mendapat perlakuan yang menyingung perasaannya dimana hal tersebut membuat anak lantas marah seperti saat temannya memanggilnya dengan nama orang tuanya hal itu membuat anak sulit untuk mengontrol emosinya sehingga menjadikannya bertengkar dengan temannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh Zuafah, Kiswoyo, & Agustini (2022) bahwa dampak negatif dari penggunaan game online salah satunya memang menjadikan tingkat emosional anak meningkat dan sulit terkontrol. Sehingga dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa game online membuat emosi anak sulit terkontrol, hal ini dipicu dari aktivitasnya bermain game ketika anak tidak dapat memenangkan pertempuran dalam game atau saat anak kalah bermain yang membuat anak merasa kesal/emosi yang menjadikannya melampiaskan emosinya dengan ingin membanting Hpnya, berteriak, atau menyalahkan temannya karena dirasa teman-nya yang tidak bisa bermain, serta akibat kesal karena kalah bermain membuat anak penasaran ingin kembali bermain untuk mencoba memainkan permainan agar dapat menaklukkan musuh atau dapat memenangkan pertempuran dalam game.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dari hasil penelitian dan pembahasan analisis dari penggunaan game online mobile legend pada anak di desa pesagi kecamatan kayen kabupaten pati dapat disimpulkan bahwa game online mobile legend yang dimainkan memberikan dampak positif maupun dampak negatif bagi anak. dampak positif dari penggunaan game online mobile legend diantaranya membantu meningkatkan konsentrasi pada anak sehingga anak dapat dengan baik mengikuti proses kegiatan belajar di sekolah, meningkatkan motoriknya pada koordinasi tangan dan mata, dimana anak dapat dengan baik menyalin tulisan yang diberikan guru baik dipapan tulis ataupun saat guru mendekte untuk menulis, penggunaan game online yang dilakukan anak juga menambah intensitas membaca anak saat bermain game, karena anak dituntut untuk membaca setiap informasi/pesan yang terdapat dalam game yang dimainkan sehingga kemampuan membaca anak terasah saat bermain game, meningkat pengetahuan anak mengenai kosakata bahasa inggris yang diketahui dari dalam game yang dimainkan, karena bahasa yang digunakan dalam game online mobile legend yang dimainkan anak menggunakan bahasa inggris. Adapun dampak negatif dari penggunaan game online mobile legend membuat empat dari kelima anak mengalami gangguan pada kesehatannya yaitu menyebabkan MAK, MSO, MAG mengalami pusing atau sakit kepala, dan MAL mengalami sakit kepala dan sakit mata, serta membuat berkurangnya sosialisasi yang dilakukan kelima anak tersebut, sering menunda-nunda kewajiban yang harus dilakukan seperti menunda-nunda mengerjakan ibadah (sholat), kewajiban mengerjakan tugas sekolah yang dimiliki, dan kewajiban membantu orang tuanya di rumah, dampak negatif selanjutnya yaitu membuat emosi anak tidak terkontrol.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, W. A., Triyoolanda, A., Fadhilah, E. R., & Fakultas, S. A. (2022). *Edukasi Tentang Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Kesehatan Mata Pada Siswa/ I S Mp Muhammadiyah 61 Tanjung Selamat*.
- Ari Jumaidah, P., Ekawaty, R., Lisu Parande, A., & Nurlaila. (2022). Promosi Kesehatan Tentang Bahaya Adiksi Game Online Pada Remaja Di Smp Muhammadiyah 3 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 1, 37–44.
- Budhiman, A., Purnomo2, H., Guru, P., & Dasar, S. (2022). *Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar*. 16(2). <https://doi.org/10.30595/Jkp.V16i2.14027>
- Diana, Adriansyah, M. A., Muhliansyah, & Putri, A. P. (2019). Pelatihan Manik Khas Dayak Dalam Meningkatkan Konsentrasi. *Jurnal Plakat*, 1, 17–15.
- Fauzi, A. (2019). *Pengaruh Game Online Pubg (Player Unknown's Battle Ground) Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik*.
- Febriandari, D., Annis Nauli, F., Rahmalia, S. H., Program Studi Ilmu Keperawatan, A., Riau, U., Keperawatan Jiwa, D., Studi Ilmu Keperawatan, P., & Keperawatan Medikal Bedah, D. (2016). Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Identitas Diri Remaja. In *Jurnal Keperawatan Jiwa* (Vol. 4, Issue 1).
- Firda Nadhiroh, Y. (2015). Pengendalian Emosi (Kajian Religio-Psikologis Tentang Psikologi Manusia). *Jurnal Saintifika Islamica*, 2, 53–65.
- Fitri Ramadhani, D., & Yamin. (2021). Hubungan Game Online “Free Fire” Dengan Perilaku Komunikasi Pada Siswa Kelas Vi. *Jurnal Educatio*, 7(3), 818–824. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1256>
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Malang. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 98. <https://doi.org/10.26418/Jvip.V13i2.43475>
- Husein Mr, M. (2021). Luntturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5, 1–15.

- 1733 *Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar - Priyati Ningsih, M Syafruddin Kuryanto, Gunawan Setiadi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Isnaini, I., Malfasari, E., Devita, Y., Program, R. H., Keperawatan, S. I., Stikes, P., Negeri, J., Tamtama, N., Timur, L. B., Sekaki, P., Kota, P., & Pekanbaru, K. (2021). *Intensitas Bermain Game Online Berhubungan Dengan Perilaku Agresif Verbal Remaja* (Vol. 9).
- Janttaka, N., & Juniarta, W. (2020). *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung* (Vol. 04, Issue 2). [Http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Inventa](http://Jurnal.Unipasby.Ac.Id/Index.Php/Jurnal_Inventa)
- Jumaidah, P. A., Ekawaty, R., Parande, A. L., Nurlaila, Arianto, O. G., & Masnina, R. (2022). Promosi Kesehatan Tentang Bahaya Adiksi Game Online Pada Remaja Di Smp Muhammadiyah 3 Samarinda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 1, 37–44.
- Mertika, & Mariana, D. (2020a). Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3, 99–104.
- Mertika, & Mariana, D. (2020b). Journal Of Educational Review And Research Fenomena Game Online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal Of Educational Review And Research*, 3, 99–104.
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurbaiti. (2020a). Kecanduan Bermain Game Online Dan Hubungannya Dengan Pendidikan Karakter Islami Siswa (Studi Di Sd Azhari Cilandak Jakarta). *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3, 55–67. <https://doi.org/10.36670/Alamin.V2i02.20>
- Nurbaiti. (2020b). Perlindungan Hukum Bagi Guru. *Al Amin: Jurnal Kajian Ilmu Dan Budaya Islam*, 3(02), 55–67. <https://doi.org/10.36670/Alamin.V2i02.20>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 1473–1481.
- Permana, I. M. D., & Tobing, D. H. (2019). Peran Intensitas Bermain Game Online Dan Pola Asuh Permisif Orangtua Terhadap Tingkat Agresivitas Pada Remaja Awal Di Kota Denpasar I Made Dian Permana Dan David Hizkia Tobing. In *Jurnal Psikologi Udayana* (Vol. 6, Issue 1).
- Pratiwi, A. B., & Fuadah, A. (2020). *Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 3(1) (2020) 13-37 *Permainan Tradisional Engrang Dari Provinsi Banten Dan Pembentukan Karakter Menghargai Prestasi Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia*.
- Proborini, E., & Ulfa, U. (2020). *Analisis Dampak Kebiasaan Bermain Game Online Berlebihan Pada Pelajar*.
- Purnamasari, N. M. D., & Sabrina, A. (2020). Artikel Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khusus Nya Di Kota Balikpapan Criminological Review On The Special Online Game Pecandu Children In The City Of Balikpapan. *Jurnal Lex Suprema*, 2, 153–167.
- Ratih, N., Suyono, H., & Maryanti. (2021). Upaya Meningkatkan Kemampuan Koordinasi Mata Dan Tangan Dengan Teknik Mozaik Anak Kelompok B1 Tk Aba I Imogiri. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Fkip Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 1, Issue 1).
- Rendi Septianto, M., Suyitno, & Aniq Khairul Basyar, M. (2021). *Dampak Bermain Game Online Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar* (Vol. 4).
- Salimah, N., & Zukdi, I. (2020). Dampak Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Di Smp Negeri 12 Padang. *Jurnal Al Taujih*, 6, 128–138.
- Sidabutar, L., Adhitya, T., Wong, F., Rici, M., Priadi Wibisono, Y., Studi Sistem Informasi, P., Teknologi Industri, F., & Atma Jaya, U. (2019). *Analisis Pengaruh Game Online Mobile Terhadap Kesehatan Mata Pada Mahasiswa Fti Uajy*.
- Sitorus, J., & Simanjuntak, S. R. (2021). Hubungan Aktivitas Bermain Game Online Terhadap Masalah Perilaku Remaja Di Laguboti. In *Jkh* (Vol. 2, Issue 1).

- 1734 *Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar - Priyati Ningsih, M Syafruddin Kuryanto, Gunawan Setiadi*
DOI : <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.5520>
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D* (Sutopo, Ed.; Kedua).
- Suplig, M. A., Dian, S., Makassar, H., Game, P. K., Siswa, O., Kelas, S., Kecerdasan, T., Sekolah, S., Swasta, K., & Makassar, D. (2017). The Effects Of Student Online Game Addiction Class X High School Towards Social Intelligence At Christian School In Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2). <https://doi.org/10.1146/55.090902.141922>
- Thursina Malika, T., & Sutisna, N. (2017). Peningkatan Koordinasi Mata Dan Tangan Melalui Keterampilan Kirigami Pada Siswa Cerebral Palsy Spastik Di Slb D Ypac Bandung. *Jassi_Anakku*, 18, 40–46.
- Warsa Syadzwina, Aw., Akbar, M., & Bahfiarti, T. (2014). Fenomenologi Perilaku Komunikasi Suporter Fanatik Sepakbola Dalam Memberikan Dukungan Pada Psm Makassar. In *Jurnal Komunikasi Kareba* (Vol. 3, Issue 1).
- Yulianto, D. E., & Setiorini, I. L. (2022). Sosialisasi Bahaya Game Online Terhadap Anak Di Sd Negeri 4 Dawuhan Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo Socialization Of The Dangers Of Online Games To Children At State 4 Sd Dawuhan, Situbondo District Situbondo Regency. In *Jurnal Pengabdian* (Vol. 1). Online.