

**DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP
INTERAKSI SOSIAL SISWA KELAS V SD NEGERI 1 PULAU GEMANTUNG
ILIR**

Lismayuni¹, Yasir Arafat², Susanti Faipri Selegi³
Universitas PGRI Palembang

¹lismayuni13@gmail.com, ²yasirarafat@univpgri-palembang.ac.id,
³susantifs@gmail.com

ABSTRACT

This study was motivated by students' interest in the online game Mobile Legends, as students tend to play online games rather than interact with their friends. The purpose of this study was to describe the impact of playing Mobile Legends on the social interaction of fifth-grade students at SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir. This study used qualitative descriptive analysis. Data collection techniques included observation, interviews, and documentation. The results of this study indicate that: First, the positive impact of online games on students' social interaction is that 70% of students made new friends, albeit virtually. 80% of students found it easier to collaborate with friends after playing Mobile Legends online games. 70% were able to develop strategies or tactics while playing Mobile Legends online games, and students became more familiar with new technologies through the game. Second, the negative impact of online games on students' social interactions: 80% tend to play online games rather than interact with their peers, and 50% regularly spend hours playing Mobile Legends online games daily. 60% of students are not interested in participating in classroom activities or extracurricular activities outside of school hours because they are more interested in playing Mobile Legends online games. 60% of students are more prone to emotional outbursts after playing Mobile Legends online games, becoming angry when restricted or prohibited from playing, and occasionally using coarse language when dissatisfied with the results of their gameplay. From the research findings, the following conclusions can be drawn: first, the positive impact of online games on students' social interactions, namely as a place to make friends and interact virtually. Second, the negative impact of online games on students' social interactions, namely social changes in students. Third, students' social interactions as a result of playing online games, namely students or children tend to choose playing games over other activities

Keywords: Mobile Legends online game, students' social interactions

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya ketertarikan siswa terhadap game *online mobile legends* siswa lebih cenderung bermain game online dari pada berinteraksi dengan teman. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan dampak penggunaan game *online mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa di kelas V SD Negeri 1

Pulau Gemantung Ilir. Metode penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: Pertama, dampak positif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu terdapat 70% siswa mendapatkan teman baru walaupun secara virtual. 80% siswa lebih mudah bekerja sama dengan teman setelah bermain game *online mobile legends*. 70% bisa menyusun strategi atau taktik pada saat bermain game *online mobile legends* dan siswa lebih mengenal teknologi baru dari sebuah game. Kedua, dampak negatif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu 80% cenderung bermain game online dari pada berinteraksi dengan teman sebayanya, terdapat 50% secara rutin siswa berjam-jam bermain game *online mobile legends* setiap harinya. 60% siswa tidak tertarik mengikuti kegiatan di kelas atau mengikuti ekstrakurikuler di luar jam pelajaran karena lebih tertarik memainkan game *online mobile legends*. 60% siswa lebih mudah emosi setelah bermain game *online mobile legends* marah saat di batasi atau di larang bermain dan siswa juga terkadang spontan mengeluarkan kata-kata kasar di kala tidak puas dari hasil yang di mainkan. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa: pertama, dampak positif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu tempat mencari teman, berinteraksi secara virtual. Kedua, dampak negatif game online pada interaksi sosial siswa, yaitu perubahan sosial pada siswa. Ketiga, interaksi sosial siswa sebagai dampak bermain game online, yaitu siswa atau anak cenderung memilih bermain game daripada aktivitas lain

Kata Kunci: Game *online mobile legends*, Interaksi sosial siswa

A. Pendahuluan

Fungsi dan tujuan pendidikan di Indonesia telah diatur dalam sistem pendidikan nasional dengan mengedepankan merdeka belajar (Valentina, Selegi, & Junaidi., 2023, p. 631). Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan (Yulianti, Arafat, & Wardiah., 2021, p. 145). Kemajuan dari teknologi telah

membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Game online merupakan bagian dari aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan diri yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. Dulu anak-anak hanya mengenal permainan tradisional seperti bakiak, petak umpet, Bantengan. Permainan tersebut melibatkan banyak peserta atau pemain yang membuat permainan ini menarik adalah kerjasama tim dan kelompok permainan melatih siswa

untuk kerja sama tim dan kekompakan, selain yang menunjang perkembangan fisik karena permainan tradisional membutuhkan banyak gerak aktif untuk memenangkan permainan. Selain itu terdapat pula permainan tradisional yang dimainkan oleh individu seperti bermain layangan, lompat tali, congklak dan lainnya. Namun dengan berkembangannya zaman dan teknologi terdapat fenomena yang sedang marak terjadi dalam kehidupan manusia adalah penggunaan teknologi yang mempengaruhi perkembangan permainan anak yaitu bermain game online (Amalia, dkk, 2022).

Di zaman sekarang ini pendidikan juga membuat teknologi ikut berkembang pesat, salah satunya adalah penggunaan gadget. Gadget yang dulunya hanya di gunakan sebagai alat komunikasi, kini berubah menjadi alat yang multi fungsi yang penggunaannya tak lepas dari setiap kehidupan manusia, antara lain yaitu kemudahan mengakses jaringan internet dan juga sebagai sarana hiburan berupa game online (Amirudin et al., 2023).

Peneliti ini mengambil objek game online yang banyak di gunakan

masyarakat yaitu *mobile legends* game berjenis MOBA. Game ini menawarkan beberapa hero yang bisa digunakan, "pemain menjalankan satu karakter dari dua tim yang berlawanan dengan tujuan untuk menghancurkan markas lawan. Setiap karakter yang dimainkan memiliki peran dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga diperlukan kerja sama dengan anggota tim untuk memenangkan permainan (Amalia & Aunillah, 2023).

Berbagai usaha dilakukan penyelenggaraan pendidikan di sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Usaha ini tidak terlepas dari adanya interaksi dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik dalam menciptakan generasi muda agar memiliki sikap dan moralitas sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku. Oleh karena itu, seorang pendidik sangat dituntut untuk membentuk makhluk sosial yang cakap dan mampu berinteraksi sosial dengan baik di kehidupan. (Izzah., 2024).

Interaksi sosial berasal dari kata interaksi yang berarti tindakan yang terjadi pada individu, dua orang atau lebih yang saling berkontak langsung

maupun tidak langsung. Sedangkan sosial yang berarti mencakup saling berhubungan, berkesinambungan atau bekerja sama seperti halnya manusia tidak ada kehidupan bersama. Di dalam lingkungan sosial masyarakat, interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan, masyarakat, dan sekolah. Komunikasi verbal merupakan komunikasi yang sangat penting dan yang paling sering dilakukan. Dengan melakukan interaksi sosial, setiap manusia dapat saling membantu orang lain. Sebagai contoh seorang peserta didik membutuhkan seorang pendidik atau guru untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Guru juga membutuhkan kesuksesan muridnya. (Veri, dkk.,2023).

Berbagai penelitian telah dilakukan untuk menggali dampak game online, termasuk *mobile legends*, terhadap interaksi sosial pada anak-anak. Berdasarkan penelitian terdahulu mengenai pengaruh dari game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar yang dilakukan oleh (Marsanda,2021) mengemukakan bahwa peneliti menemukan konsekuensi positif dan negatif yang terjadi pada game online. Dampak

positif tersebut seperti anak-anak memahami berbagai informasi aplikasi, dan anak-anak berkenalan dengan istilah-istilah kosa kata yang terdapat pada bahasa asing dan dampak negatif seperti pengaruh pada kesehatan mata, pengaruh dalam perkembangan emosi dan sosial, seperti anak menjadi temperamental dan agresif.

beberapa penelitian juga menyatakan bahwa di dalam game online tidak terdapat dampak positif bagi pemainnya namun memberikan dampak negatif seperti siswa menjadi kurang istirahat sehingga jatuh sakit, temperamental, mudah tersinggung, dan mengucapkan kata tidak pantas karena gagal ketika bermain game *mobile Legends*. (Ikhsan, dkk, 2023).

Bermain game online memberikan rasa penasaran dan kepuasan psikologis sehingga membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya bahkan beberapa orang menjadi kecanduan. Peminat game online beragam mulai dari anak-anak sampai usia dewasa. pelajar merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online. Pelajar yang sering bermain game online akan menyebabkan suatu dampak psikologis untuk melakukan

nya berulang-ulang (kecanduan). Fase dampak psikologis atau yang dikenal dengan rasa candu untuk memainkan game online (Izzah, 2024).

Berdasarkan pra observasi di SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir, di temukan oleh peneliti saat melakukan pengamatan di lingkungan sekolah, ada sepuluh anak sekolah dasar yang sedang sibuk memainkan handphonenya masing-masing pada saat jam istirahat ataupun jam kosong, berbeda dengan siswa lain mereka bermain bola dan membeli makanan di kantin, beberapa siswa juga menunjukkan perilaku agresif. Para siswa tersebut lebih banyak menghabiskan waktu bermain game *mobile legends* dibanding melakukan aktivitas lain bersama teman-temannya. Apabila sedang diajak berbicara oleh temannya yang lain mereka merasa marah dan terganggu pada saat mengalami kekalahan juga mereka merasa kesal dan berbicara kasar, berteriak secara tiba tiba dengan suara yang keras sehingga membuat teman yang lainnya terganggu

Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan bahwa mereka merupakan anak kelas V SD N 1

Pulau Gemantung ilir yang sedang memainkan game online *mobile legends*, berdasarkan informasi dari guru kelas V bahwa memang benar banyak anak kelas V yang memainkan game online *mobile legends*. dari jumlah sembilan belas siswa terdapat sepuluh siswa yang bermain game online *mobile legends*. Dari hasil penjelasan di atas menunjukkan bermain game online memiliki dampak kurang baik bagi pelajar dalam menggunakan game online salah satunya menyebabkan ikatan interaksi sosial menjadi terhambat, seringkali memainkan game online berakibatkan interaksi sosial menjadi kurang terjalin di sebabkan dari seringkali berhubungan secara langsung, saat ini jadi tidak langsung yang tadinya aktif bermain bersama teman-teman saat jam istirahat sekarang lebih mementingkan handpone masing masing, oleh sebab itu peneliti mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai sejauh mana game online mempengaruhi interaksi sosial siswa. Sehingga dapat di ambil langkah-langkah yang tepat untuk memaksimalkan potensi positif dari bermain game online sambil meminimalkan dampak negatifnya

B. Metode Penelitian

Metode penelitian dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk memperoleh data dengan maksud dan tujuan tertentu (Sugiyono, 2023 p. 25). Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif mengacu pada penelitian yang tujuannya untuk menyelidiki kondisi atau masalah lain dengan menggunakan informasi. Alasan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif pada penelitian ini karena peneliti ingin menggambarkan kondisi yang diamati di lapangan secara lebih tepat dan akurat.

Populasi yang dituju adalah seluruh siswa kelas V SD di sekolah tempat penelitian dilakukan. peneliti mengambil sampel sebanyak 10 orang siswa kelas V SD sebagai responden. Pemilihan sampel ini dilakukan secara purposive, artinya peneliti memilih siswa yang memang diketahui aktif bermain *game online mobile legends*, agar data yang diperoleh relevan dengan fokus penelitian.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan skunder. Data primer adalah data yang di dapatkan langsung dari

sumber biasa, di sebut data utama.. Di dalam penelitian ini data utama di dapatkan melalui wawancara, observasi, angket, dokumentasi. Sumber data sumber utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan selebihnya ialah tambahan seperti dokumentasi, hasil wawancara, catatan lapangan dan hasil observasi. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer, yaitu: siswa kelas V, guru kelas V yang bermain game online *mobile legends*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik Keabsahan Data Teknik yang peneliti gunakan dalam pengecekan data keabsahan data yaitu triangulasi. Triangulasi diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai waktu dengan demikian peneliti menggunakan triangulasi sumber (Rifda,2023). tahapan analisis di lapangan peneliti menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman, yang terdiri dari empat tahapan yang harus dilakukan yaitu Pengumpulan Data, Reduksi data, Display data (Penyajian Data), dan Kesimpulan/Verifikasi (Miles and

Huberman dalam Sugiyono, 2023, p.438).

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dari observasi yang peneliti lakukan terdapat masalah yang timbul di karenakan bermain game online *mobile legends* dari hasil pengamatan terlihat 6 siswa mengalami kurang fokus dalam belajar, kurang semangat saat di kelas. Observasi selanjutnya pengamatan siswa tekun dan fokus untuk mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru berdasarkan hasil pengamatan iya terlihat anak mengerjakan tugas yang di berikan oleh guru namun ada 6 siswa yang terlihat kurang fokus yang cenderung asyik dengan kegiatannya sendiri, selain itu juga ketika guru melempar pertanyaan secara acak kepada siswa, siswa tidak mampu menjawab dengan baik dikarenakan kurang menyimak dan memperhatikan guru. Selanjutnya hasil observasi siswa mampu bekerja sama dengan teman saat mengerjakan tugas kelompok terlihat 8 orang siswa senang dan bersemangat saat mengerjakan tugas kelompok, namun 2 orang siswa lainnya kurang semangat dan antusias.

Pengamatan selanjutnya pada saat jam istirahat, terlihat dari 10 siswa memanfaatkan waktu di jam istirahat untuk bermain secara langsung bersama teman-teman yang lainnya dan pergi ke kantin namun ada 4 orang siswa hanya duduk diam di dalam kelas dan memainkan gawai mereka masing-masing, kelebihan dari itu siswa lebih mengerti tentang digital. Observasi selanjutnya frekuensi bermain game online terus meningkat terlihat 6 siswa dari 10 siswa di hari pertama dan ke dua siswa melakukan hal yang sama pada saat jam istirahat siswa lebih asik memainkan gawai mereka masing-masing dan terlihat lebih suka bermain bersama teman yang sesama bermain game online di dibandingkan dengan teman yang lainnya. Observasi selanjutnya peneliti sempat menanyakan ke sepuluh siswa yang bermain game online apakah di luar jam pelajaran sekolah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler atau sebagainya, 5 siswa menjawab mengikuti dan 5 siswa yang lainnya menjawab tidak karena tidak tertarik.

Dari hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa hasil penelitian menunjukkan kesepuluh siswa yang di teliti bahwa benar adanya dampak

positif maupun negatif dari penggunaan game online terhadap interaksi sosial mereka hal ini sesuai dengan adanya pengertian dampak penggunaan game online terhadap interaksi sosial memiliki dampak yang negatif antara keduanya semakin tinggi bermain game online maka akan semakin rendah interaksi sosial, dan sebaliknya semakin rendah bermain game online maka akan semakin tinggi interaksi sosial. (Danforth dalam Ely,2022) mengatakan bahwa frekuensi bermain game online yang terlalu sering akan mengacaukan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ibu NA dapat disimpulkan bahwa siswa yang bermain game online *mobile legends* memiliki dampak tergantung anak itu sendiri, namun kebanyakan dampak yang dihasilkan dari bermain game online yaitu negatif seperti hasil wawancara ke enam yaitu siswa hanya berbaur dengan teman yang sesama game online. Dengan demikian untuk mengatasi hal tersebut maka guru harus lebih mengawasi anak pada saat main gawai di jam istirahat maupun jam kosong agar tidak memperburuk dampak negatif yang ditimbulkan.

Pemberian angket kepada siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir, pemberian angket ini bertujuan untuk mengetahui dampak sebuah game online *mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa, siswa bermain game online *mobile legends* yaitu ada 10 dari 17 siswa. Dampak positif yang ditimbulkan dari bermain game online *mobile legends* dari hasil angket yang peneliti bagikan kepada sepuluh siswa yang bermain game *online mobile legends* terdapat 70% melalui game online *mobile legends* siswa mendapatkan teman baru walaupun secara virtual. Selanjutnya terdapat 80% melalui game *online mobile legends* siswa lebih mudah bekerja sama dengan teman setelah bermain game *online mobile legends* seperti terlihat pada saat observasi siswa lebih kompak dan semangat pada saat mengerjakan tugas kelompok di kelas, karena game *online mobile legends* salah satu game yang dimainkan secara berkelompok atau tim. Selanjutnya terdapat 70% melalui game *online mobile legends* siswa bisa menyusun strategi atau taktik pada saat bermain game online tersebut kelebihan dari semua itu siswa juga

lebih mengerti tentang teknologi digital melalui game online.

Tak hanya dampak positif adapun dampak negatif dari bermain game *online mobile legends*, terdapat 50% secara rutin siswa berjam-jam bermain game *online mobile legends* setiap harinya. Selanjutnya 80% siswa lebih suka bermain dengan teman yang sesama bermain game *online mobile legends* juga di banding bermain yang lain bersama teman-teman sebayanya lainnya secara langsung. Selanjutnya terdapat 60% siswa tidak tertarik mengikuti kegiatan di kelas atau mengikuti ekstrakurikuler di luar jam pelajaran karena lebih tertarik memainkan game *online mobile legends*. Selanjutnya 60% siswa lebih mudah emosi setelah bermain game *online mobile legends* marah saat di batasi atau di larang bermain siswa juga terkadang spontan mengeluarkan kata-kata kasar di kala tidak puas dari hasil yang di mainkan.

Dari penjelasan di atas dapat di simpulkan bahwa dampak dari bermain game *online mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa adalah tidak hanya dampak positif yang di timbulkan tetapi kebanyakan dampak negatif, semakin tinggi persen yang di

dapat maka akan semakin baik, tetapi terlihat dampak negatif mendapatkan persen lebih rendah yang berarti kebanyakan siswa belum bisa mengatur waktu atau memanfaatkan game secara baik.

terlihat berbagai karakter dari ke sepuluh siswa tersebut, peneliti mengamati dampak yang di timbulkan dari bermain game *online mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa yang terjadi pada saat di sekolah. Pada salah satu penelitian oleh (Ikhsan, 2023) disebutkan bahwa penggunaan gadget pada anak lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Permainan pada gadget yang menarik dan kompetitif tentunya lebih menarik perhatian anak-anak sehingga anak-anak lebih memilih bermain game yang ada di gadget ketimbang bermain dengan teman sebayanya. Salah satu game yang sering dimainkan anak-anak ini adalah *mobile legends*, dimana game ini merupakan game yang kompetitif dan bisa dimainkan dimana saja.

Hasil penelitian yang diperoleh di lapangan berupa data hasil observasi siswa. Adapun dampak yang di timbulkan pada saat bermain game *online mobile legends*, peneliti

mendapatkan hasil bahwa dampak negatif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa yaitu siswa bermain dengan frekuensi waktu setiap hari stabil sejak hari pertama dan kedua observasi, ke 6 dari 10 siswa yang bermain *game online* melakukan hal yang sama di kala jam istirahat, siswa hanya bermain *game online* dan berdiam di kelas memainkan *game online mobile legends*, berbeda dengan ke 4 siswa lainnya siswa tetap bermain dan pergi ke kantin bersama teman yang lainnya serta bermain secara langsung. seringnya memainkan *game* berakibatkan interaksi sosial menjadi kurang terjalin disebabkan dari seringnya bermain secara langsung saat ini jadi tidak langsung, dikala anak telah bermain permainan *game online* kadang-kadang interaksi sosialnya tidak terjalin dengan baik diiringi dengan fokusnya ke dalam *game*. Berdasarkan pernyataan di atas sejalan dengan pendapat (Safitri dalam Faza, 2022) bahwa permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada sifat sosial anak. Sifat sosial anak menjadi buruk karena terlalu fokus dengan dunia virtual, anak lebih sering

berinteraksi dengan dunia *game* dibandingkan dunia nyata.

Ada beberapa faktor yang berpengaruh buruknya interaksi sosial pada kesepuluh siswa yang bermain *game online mobile legends*. Salah satunya yang di timbulkan pada saat jam pelajaran di mulai dari hasil observasi terdapat 6 siswa yang terlihat tidak fokus pada saat guru menerangkan pembelajaran di depan kelas, siswa terlihat lebih asyik dengan kegiatannya sendiri mengobrol dengan teman selain itu juga ketika guru melepar pertanyaan secara acak kepada siswa, siswa tidak mampu menjawab dengan baik dan benar dikarekan kurang menyimak dan memperhatikan guru. Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan permainan *game online* memiliki dampak pada anak yang kurang baik di lingkup sekolah. Bagi para pelajar dalam penggunaan *game online* membawa dampak buruk salah satunya pada minat belajar anak, bermain *game online* anak menjadi lebih sering menghabiskan waktu dengan permainan berbasis virtual dibandingkan dengan belajar, sesuai dengan pendapat (Veri, dkk, 2023) Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau belajar, namun

anak cenderung memanfaatkannya untuk asyik dalam permainan *game online* tersebut. Meskipun kelihatannya sekedar duduk dampak jangka panjang dari permainan *games* yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam per minggu.

Interaksi sosial dijadikan target utama dalam kajian ini karena merupakan salah satu indikator penting dalam tumbuh kembang siswa, khususnya kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir. Pada fase ini, siswa mulai menunjukkan kemandirian berpikir dan berperilaku, serta belajar memahami nilai kerja sama, saling menghargai, dan gotong royong. Kemampuan berinteraksi sosial yang baik menjadi modal utama siswa untuk menjalani proses pembelajaran dan kehidupan sosial di lingkungan sekolah. Bila interaksi sosial terganggu, misalnya karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, maka bisa berdampak pada rendahnya kemampuan komunikasi, kerja sama dalam kelompok, hingga penurunan nilai karakter seperti toleransi dan tanggung jawab.

Peneliti mengambil sampel kelas V Karena dalam kurikulum merdeka atau Kurikulum 2013, siswa kelas V

SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir ditargetkan untuk menguasai berbagai kompetensi yang tidak hanya mencakup pengetahuan akademik, tetapi juga sikap dan nilai-nilai moral. Salah satu mata pelajaran yang mengandung pembentukan karakter adalah Pendidikan Pancasila. Nilai-nilai dalam Pancasila seperti gotong royong, musyawarah, dan menghormati orang lain sangat erat kaitannya dengan interaksi sosial. Oleh karena itu, jika siswa cenderung menyendiri, lebih fokus pada dunia game, atau menunjukkan perilaku anti sosial akibat kecanduan *game online mobile legends*, maka hal itu dapat menghambat pencapaian target pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan hasil data angket 50% siswa berjam-jam setiap harinya bermain game online. Hal ini menyebabkan anak banyak kehilangan waktu untuk mengerjakan hal-hal lainnya namun anak tidak menunjukkan rasa bersalah akan hal itu. Game online *mobile legend* memberikan dampak lebih ke arah negatif karena anak lebih banyak berinteraksi secara virtual di bandingkan berinteraksi secara langsung, game dapat menyita waktu

anak dan menimbulkan rasa nyaman dan ketagihan jika terus menerus serta tertantang agar bermain game online terus sampai menang.

Tak hanya dampak negatif yang muncul namun juga mendapatkan dampak positif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa yaitu dapat meningkatkan kemampuan mengenal teknologi baru dari sebuah *game* dan dapat berinteraksi dengan banyak orang di dalam *game online*, dan dapat berkenalan dengan banyak teman di dalam game walaupun secara virtual, bersosialisasi atau membentuk tim bermain (*squad*), menghilangkan kejenuhan atau bosan. Mengenai pernyataan yang memberikan dampak positif dari kesepuluh anak yang bermain game online di kelas V siswa setuju dan merasa melalui bermain game online siswa dapat menyusun strategi pada saat mengerjakan tugas kelompok dan bisa bekerja sama dengan teman

Pada hasil wawancara guru kelas V dan hasil observasi serta angket yang di lakukan kepada 10 siswa di kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir dapat di simpulkan bahwa tidak hanya dapat mempengaruhi keaktifan siswa pada saat jam pelajaran tetapi juga waktu

yang di habiskan bermain game online sehingga mempengaruhi interaksi sosial siswa, bermain game online dengan menggunakan gawai sendiri tentu akan lebih cepat mempengaruhi interaksi sosial mereka dengan tingkat emosional tentu akan berdampak pada kehidupan sehari-hari. Peran guru yang memberikan izin membawa gawai ke sekolah juga berpengaruh pada interaksi sosial mereka, meskipun sudah di batasi tetapi kegiatan bermain game terus terjadi setiap hari dan frekuensi waktu bermain atau berinteraksi secara tidak langsung lebih banyak dari pada berinteraksi secara langsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang dampak penggunaan game online *mobile legends* terhadap interaksi sosial siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Gemantung Ilir dapat ditemukan kesimpulan bahwa game online *mobile legends* memberikan dampak yaitu di kemukakan sebagai berikut :1. Dampak positif bermain *game online mobile legends* pada interaksi sosial siswa meliputi, siswa bisa lebih mengenal teknologi baru dari sebuah *game* dan dapat berinteraksi dengan

banyak orang di dalam *game online*, dan dapat berkenalan dengan banyak teman di dalam *game* walaupun secara virtual, bersosialisasi atau membentuk tim bermain (*squad*), menghilangkan kejenuhan atau bosan adapun. 2. Dampak negatif dampak negatif bermain *game online* pada interaksi sosial siswa meliputi, siswa cenderung lebih suka bermain *game online* secara virtual dari pada bermain secara langsung dengan teman yang lainnya, siswa jadi tidak tertarik dengan kegiatan di luar jam pelajaran seperti mengikuti ekstrakurikuler siswa lebih memilih bermain *game online* saja, siswa lebih mudah marah dan berkata kasar jika mereka tidak merasa puas dengan hasil bermain *game online* tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andoyo, A. (2021). Sosialisasi dampak positif dan negatif *game online* bagi anak sekolah dasar. *Jurnal pkm pemberdayaan masyarakat*, 2(3), 89-95
- Amalia, N. A., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis dampak kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 1349–1358.
- Amalia, N., & Aunillah Naya, N. (2023). Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6271>
- Amirudin, A., Sundari, R. S., & Saputra, H. J. (2023). Analisis Pengaruh *Game Online* Terhadap Motivasi Belajar Anak Di Sdn Gayamsari 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 3(1), 419–426. <https://doi.org/10.26877/wp.v3i1.11869>
- Ermawati Ely. (2022). Hubungan Kecanduan *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Pada Mahasiswa Fkip Universitas Islam Riau (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Izzah, Fatiyah ummul, et al. "analisis dampak *game online* pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar." *jurnal ilmiah research and development student* 2.2 (2024): 171-179
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian pendidikan (kualitatif kuantitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta).
- Sugiyono. (2019). Metode penelitian pendidikan (kualitatif kuantitatif, kombinasi, R&D, dan penelitian pendidikan. Bandung: Alfabeta).
- Rifda, M. F., & Dewi, D. K. (2023). Gambaran Altruisme Pada Relawan Kesehatan Mental

- Berlatar Belakang Non-Psikologi. *Character Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(2), 705-716
- Hanafi, M. I. (2023). Analisis Dampak Permainan Game Online Terhadap Tanggung jawab Peserta Didik Kelas V SD Negeri Duren 03 Kecamatan Tenganan Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2021
- Fatiyah Ummul Izzah, Tri Mayang Sari, Isnainun Wahyu Saputra, & Muhamad Afandi. (2024). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student*, 2(2), 171–179.
<https://doi.org/10.59024/jis.v2i2.771>
- Ikhsan, F., Islahi, R. M., Holilah, M., & Rakhman, M. A. (2023). Analisis Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Pada Anak. *Jurnal Curere*, 7(2), 230–237.
- Valentina, T., Selegi, S. F., & Junaidi, I. A. (2023). Strategi Meningkatkan Literasi Baca Siswa Sekolah Dasar. *Wahana Didaktika Jurnal Terakreditasi*, 21(3), 630–639.
<https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/12616>
- Yulianti, E., Arafat, Y., & Wardiah, D. (2021). Analisis Standar Proses Dalam Pelaksanaan Pembelajaran PPKN. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 6(1), 144–151.
<https://www.academia.edu/download/102286164/3772.pdf>
- Shofhatunnaja, r. (2023). dampak kecanduan game online terhadap perilaku sosial remaja di tiyuh candra mukti kabupaten tulang bawang barat (doctoral dissertation, iain metro).
- Subandi, s. p., iman, n., & syam, a. r. (2022). dampak kecanduan game online terhadap pendidikan anak. *al kamal*, 2(1), 243-243.
- Tampubolon, s. (2019). gambaran konsep diri siswa pengguna game online
- Veri, t., aristo, t. j. v., & awang, i. s. (2023). dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar. *jurnal pendidikan dasar perkhassa: jurnal penelitian pendidikan dasar*, 9(1), 92-102.
- Zendrato, y., & harefa, h. o. n. (2022). dampak game online terhadap prestasi belajar siswa. *educativo: jurnal pendidikan*, 1(1), 139-148