

## DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL SISWA

Ahmad Masrukin<sup>1</sup> Wasito<sup>2</sup>  
Universitas Islam Tribakti Lirboyo Kediri  
[ahmadmasrukin4@gmail.com](mailto:ahmadmasrukin4@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang *Game online Mobile Legends* yang menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *Game online Mobile Legends* akan mengurangi kegiatan anak seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena *Game online Mobile Legends* berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, teknik pengumpulan data melalui wawancara (*interview*), observasi, dan dokumentasi. Data yang didapat kemudian diuji keabsahan data melalui metode triangulasi sumber, dan dianalisis melalui analisis deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan yaitu reduksi, penyajian data, verifikasi atau kesimpulan. Hasil penelitian, yaitu: Pertama, Anak yang bermain *game online* dengan jenis *game online* yang memiliki unsur kekerasan dapat berdampak buruk pada kepribadian sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain *game online* dapat berdampak bagi kepribadian sosialnya, antara lain:kecanduan, sikap pembangkangan,berbicara kasar atau kotor,Berselisih atau bertengkar. Kedua Solusi dari dampak *game online* pada kepribadian sosial siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro diartaraa adalah apa yang telah dipaparkan oleh Kepala Madrasah, guru dan orang tua siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro. Yaitu harus ada peran aktif dari pihak madrasah dan orang tua siswa, membatasi penggunaan *handphone* baik di madrasah maupun di rumah, memberi pembelajaran yang menyenangkan dan memberi tugas rumah agar waktu bermain *game online* berkurang.

Kata Kunci : *Game Legend*, Kepribadian, Sosial anak.

### ABSTRACT

*The online game Mobile Legends has become part of the culture and daily activities of the people, especially the younger generation and even children at elementary school age. Children who often play Mobile Legends online games will reduce children's activities such as learning and interacting with peers, because online games Mobile Legends have the potential to isolate children from the social environment. This type of research is qualitative research with a case study approach, data collection techniques through interviews (interviews), observation, and documentation. The data obtained was then tested for the validity of the data through the source triangulation method, and analyzed through a qualitative descriptive analysis with three stages, namely reduction, data presentation, verification or conclusion. The results of the study, namely: (1) Children who play online games with online game types that have elements of violence can have a negative impact on the child's social personality. Most of the subjects who play online games can have an impact on their social personality, including: addiction, defiance, speaking rudely or dirty, arguing or fighting. (2) The solution to the impact of online games on the social personality of Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro students is what has been explained by the Head of Madrasah, teachers and parents of Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro students. That is, there must be an active role from the madrasah and students' parents, limiting the use of mobile phones both at the madrasa and at home, making learning fun and giving homework so that time playing online games is reduced.*

**Keywords :** *Game Online, Student's, social Personality*



## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat.<sup>1</sup> Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. <sup>2</sup> Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Era Teknologi pada saat ini telah banyak mendapat perhatian dari Masyarakat luas.<sup>3</sup> pembelajaran daring pada masa *pandemi*, kemudian beralih menjadi pembelajaran *hybrid* memakai handphone sering dimanfaatkan siswa untuk bermain game online yang dapat berpengaruh, baik dalam motivasi belajar siswa maupun dalam aspek kehidupan sosial anak.<sup>4</sup>

Perkembangan teknologi di era digital menyebabkan sebagian siswa lebih menggandrungi game online *Mobile Legend* daripada kegiatan belajar, dampaknya aktivitas daripada bermain game yang berlebihan menimbulkan dampak negatif dari kecanduan bermain *Mobile Legend* pada siswa.<sup>5</sup> Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit.

Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua,<sup>6</sup> kemudian *Handphone* merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi *handphone* awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi. *Handphone* tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam Video, bermain *game online*, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik.

---

<sup>1</sup>Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), h. 15.

<sup>2</sup>Nadia Itoni Siregar, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), h. 1.

<sup>3</sup> Muhammad Amin Nasution, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin, "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI: SEBUAH ANALISIS FENOMENOLOGIS [IMPACT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL BEHAVIOR OF SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI STUDENTS: A PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS]," *Acta Islamica Counsesnesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (September 14, 2022): 73, <https://jurnal.pabki.org/index.php/aiccra/article/view/194>.

<sup>4</sup> Nunik Istikomah, "ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ASPEK KEHIDUPAN SOSIAL PADA SISWA KELAS V SDN 07 KENDALDOYONG KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG," *JGK (Jurnal Guru Kita)* 6, no. 2 (March 20, 2022): 19–27, <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.32977>.

<sup>5</sup> Nuzul Syahril Ramadhan and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (October 30, 2023): 430–41, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>.

<sup>6</sup> Hardiyansyah Masya and Dian Adi Candra, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016," *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3, no. 2 (May 18, 2016): 103–18, <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.



*Handphone* yang di dalamnya terdapat berbagai *game online* muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi *game online* sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. *Game online* dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam *handphone* dan media internet. Pertumbuhan *game online* masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai *gadget* baru dengan aplikasi *game online* canggih pun bermunculan.<sup>7</sup>

*Game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. *Game online* menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain *game online* menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan. Jenis perangkat *game online* dari model sederhana seperti *game onlinewatch* sampai *game online* canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anakanak zaman sekarang.<sup>8</sup>

*Game online* yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Permainan *game online* sangat cepat meluas dikalangan masyarakat terutama pada anak-anak.<sup>9</sup> *Game online* yang sedang populer dan sering dimainkan oleh kalangan orang dewasa, remaja dan anak-anak di Indonesia adalah *game online Mobile Legends Bang-bang*. di era globalisasi banyak permainan modern yang telah menggeser permainanpermainan tradisional salah satunya adalah *game online*.<sup>10</sup> Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan *game online* tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

*Mobile Legend* merupakan *game* bergenre *multiplayer online battle arena* ini menghancurkan kerjasama dari tiap pemain dalam tim. *Game Mobile Legend* dapat menyebabkan penggunaanya kecanduan, seperti yang terjadi pada bulan ramadhan penggunaanya lebih memilih bermain *game* dibandingkan shalat tarawih, selain itu karena kecanduan bermain *Game Mobile Legend* salah satu siswa mendapatkan nilai jelek dalam kelulusannya, tidak hanya itu dampak *Mobile Legend* dapat mempengaruhi penglihatan jika dimainkan secara terus menerus. Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua.<sup>11</sup> Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* yang biasa digunakan di depan komputer atau *gadget*. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk

---

<sup>7</sup>Samuel Henry, Cerdas dengan Game online online: *Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 5-6.

<sup>8</sup>Samuel Henry, Cerdas dengan Game online online: *Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*,..., h. 8.

<sup>9</sup> Agriva Apriwanta Tarigan et al., "Dampak Permainan Game Online Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Negeri 060934 Kota Medan," *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia* 1, no. 2 (2023): 46.

<sup>10</sup> Puji Meutia, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman, "ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS TINGGI SD NEGERI UJONG TANJONG," *Jurnal Genta Mulia* 11, no. 1 (January 31, 2020): 23.

<sup>11</sup>Hadi Supeno, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 25.



meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya,<sup>12</sup> termasuk pada penggunaan *game online*. *Game online* memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. *Game online* tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain *game online* dengan bijak. Dampak negatif dari *game online* yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. *Game online* juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.<sup>13</sup>

Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas *game online* akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada *game online*, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena *game online* sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial.<sup>14</sup> Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.<sup>15</sup> Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain,<sup>16</sup>

Hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting ialah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga. Anak-anak menerima umpan balik tentang kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya. Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain *game online*, maka semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan *game online* di laptop, *smartphone*, bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua.

Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa *game online* memiliki dampak negatif yang dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun *game online* memiliki dampak positif bagi penggunaannya tetapi apabila anak-anak terlepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan *game online*. Salah satu cara yang ditempuh untuk mempelajari secara mendalam tentang kasus tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan judul “Dampak *Game online Mobile Legends* Terhadap Kepribadian Sosial Siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro” (Studi Kasus di Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Senganten Gondang Bojonegoro). Adapun tujuan penulis

---

<sup>12</sup> Candra Novita, Maryanto Maryanto, and Supriyono Purwo Saputro, “Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri,” *JURNAL SPIRIT EDUKASIA* 3, no. 02 (December 30, 2023): 257–67.

<sup>13</sup> Samuel Henry, *Cerdas dengan Game online online: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*,....., h. 54.

<sup>14</sup> Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), h. 191.

<sup>15</sup> Carolyn Meggitt, “terj.,” *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, (London: Hodder Education, 2013), h. 169-170.

<sup>16</sup> W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), h. 26.



pada penelitian ini adalah Untuk mengetahui dampak dan solusi dari *Game Online Mobile Legend* terhadap kepribadian sosial siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berdasarkan perspektif interaksionis simbolik bersifat induktif. Berangkat dari kasus-kasus bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata untuk kemudian dirumuskan menjadi model, konsep, teori, prinsip, proposisi, atau definisi yang bersifat umum.<sup>17</sup> Pendekatan dalam penelitian ini adalah studi kasus atau penelitian kasus (Case Study).

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>18</sup>

Lokasi Penelitian dilakukan di Madrasah Diniyah Roudlotut Tholibin Ds. Senganten RT. 11 RW. 03 Kec. Gondang Kab. Bojonegoro. Yang mana letak secara geografis berada di sebelah barat kecamatan Gondang kabupaten Bojonegoro. Di sebelah timur desa Jari, di sebelah utara desa Sambong Rejo dan disebelah selatan dusun Tikung. Metode Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan 3 cara yakni 1) Dokumentasi, Metode ini digunakan untuk mendapatkan dokumen dokumen yang berkaitan dengan kepribadian sosial siswa yang aktif bermain game online Mobile Legends di Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro. 2) Wawancara, pada penelitian ini mewawancarai sejumlah orang yang berkaitan dengan penelitian seperti Kepala Madrasah, guru ,orang tua dan siswa-siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro. 3) Observasi, Observasi, dilakukan dengan cara pengamatan secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu. Tujuan dari observasi, yaitu untuk mendeskripsikan lingkungan yang diamati, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, individu-individu yang terlibat dalam lingkungan tersebut beserta aktivitas dan perilaku yang dimunculkan, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu yang terlibat tersebut.<sup>19</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL SISWA MADRASAH DINIYAH ROUDLOTUT THOLIBIN**

Permainan game online akan memberikan dampak bagi para pemainnya, terlebih lagi jika anak-anak yang memainkannya tentu saja anak akan membutuhkan bimbingan atau arahan dari orang tua. Dampak dari permainan game online ini timbul karena umumnya di dalam game online akan menimbulkan beberapa konten kekerasan yang

---

<sup>17</sup>Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 156.

<sup>18</sup>Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2012), h. 6.

<sup>19</sup> Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu- ilmu Sosial)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 132



sedikit banyaknya akan ditiru oleh anak. Dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial Siswa Madrasah Diniyah Roudlotut Tholibin kabupaten Bojonegoro sebagai berikut:

a. Kecanduan Adiksi

Kecanduan adalah salah satu dampak negatif yang terjadi pada anak ketika telah mengenal game online, karena anak hanya memikirkan bahkan menghabiskan waktu dengan gamenya dibandingkan dengan kegiatan lainnya salah satunya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat di Madrasah, dan akhirnya menganggap game online inilah yang lebih penting dari segalanya. Dari Hasil wawancara di Madrasah Diniyah Roudlotut Tholibin bahwa ketika anak terlalu sering bermain game online hal ini dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan atau terus-terusan ingin memainkannya dan saat tidak main pun anak akan mengingatnya karena sudah menjadi kebiasaan yang harus ia lakukan setiap hari. Hal ini ada pada siswa Madrasah Diniyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro 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, 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 Ketika anak secara tidak langsung bermain game online secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan kepada pemainnya sehingga banyak hal-hal yang seharusnya dilakukan di dunia nyata malah terbangkalai karena anak ketagihan dan merasa asyik bermain game online dan hanya memikirkan game di dalam pikirannya dan akan mengakibatkan anak akan sulit terkontrol pikirannya untuk melakukan hal-hal bermanfaat selain bermain game online. Seperti anak akan melupakan kewajibannya seperti tidak mengerjakan tugas yang diberikan guru saat berada di sekolah.

b. Berbicara kasar dan kotor

Ucapan atau kata-kata kasar 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 (orang yang bermain game) sering kesal dan emosi jika dalam permainan mereka tidak dapat menguasai permainan tersebut. Berdasarkan pernyataan Rafa, Dwi, Vino dan Aldira pada saat diwawancara, jawaban dari keempat siswa ini tidak jauh berbeda dengan pernyataan bahwa saat kalah bermain game online anak juga akan merasa kesal dan marah-marah sampai akhirnya berkata kasar ini dilakukan oleh Rafa, Dwi, Vino dan Aldira untuk meluapkan emosinya ketika kalah bermain. peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak yang bermain game online akan terbiasa berkata kasar ketika marah dalam permainannya seperti Angga kadang-kadang akan marah bahkan berkata kurang baik jika kalah saat main, hal ini berbeda dengan Kevin, ia tidak marah ketika kalah main game karena



menurutnya dalam permainan menang kalah itu tidak menjadi permasalahan dan memang hal yang biasa.

Ibu Aminah salah satu orang tua juga mengatakan sebagai berikut: “ketika dirumah kadang-kadang anak saya saat marah mengatakan 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”<sup>20</sup>. Berdasarkan keterangan dari ibu Aminah bahwa kadang anak berkata-kata kasar saat di rumah hal ini menurut beliau merupakan dampak yang diberikan game online karena ketika sebelum ia bermain game online tidak pernah mengatakan kata-kata kasar seperti itu. Sebagai orang tua ibu Aminah merasa khawatir kalau anaknya akan menjadi terbiasa berkata-kata kasar, karna dapat menjadi kebiasaan buruk seperti meremehkan orang lain dengan kata-kata yang diucapkan.

#### c. Pembangkang

Bermain game online dapat membentuk perilaku sosial anak salah satunya seperti perilaku pembangkang. Anak yang terbiasa fokus saat bermain game online dapat mengganggu kehidupannya di dunia nyata contohnya seperti tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Anak-anak yang bermain game online memiliki kecenderungan untuk pembangkang baik itu terhadap guru, teman sebaya maupun orang tuanya.

Dari wawancara yang dilakukan peneliti di atas bahwa anak-anak ketika bermain game online kerap tidak menghiraukan orang-orang disekitarnya karena ia hanya benar-benar fokus dengan game online yang saat itu ia mainkan saat berada di rumah pun berdasarkan ungkapan dari orang tua yaitu ibu Aminah bahwa saat berada di rumah anak sering tidak menghiraukan apa yang dikatakan orang tua dan akan mengabaikan perintah ketika disuruh, selain itu salah satu guru yaitu bapak imron juga menerangkan bahwa ketika di sekolah anak-anak saat di dalam kelas sering tidak mendengarkan atau hanya mengabaikan guru dan akan sibuk berbicara dengan teman-temannya dan hal yang dibicarakan adalah tentang game online yang sering mereka mainkan.

#### d. Berselisih atau Bertengkar

Berselisih atau bertengkar pada anak sering terjadi penyebab utama biasanya hanya karena masalah sepele. Pertengkarannya biasanya dimulai dengan sikap jahil dari salah satu anak yang dapat membuat temannya kesal akhirnya terjadi perkelahian. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Aldira “iya pasti marah, karena sudah bersusah payah ingin memenangkan game malah diganggu jadi saya marah saat ada teman yang mengganggu karena bisa membuat fokus jadi hilang”<sup>.21</sup>

Salah satu teman Aldira yaitu Vino juga mengatakan “*pasti marah karena saya merasa kesal ketika ada yang mengganggu saat asyik main game*”<sup>.22</sup> Dari uraian Aldira dan Vino dapat disimpulkan bahwa ketika bermain game online anak tidak suka diganggu karena mereka takut kalah dalam permainan yang selalu dimainkan sehingga akhirnya bisa membuat anak berkelahi karena merasa jengkel ada yang menggangukannya.

---

<sup>20</sup> Wawancara dengan orang tua ibu Aminah, Rabu 24 maret 2023 pukul 10.00 WIB

<sup>21</sup> Wawancara dengan Siswa Madin Aldira , Selasa 23 Maret 2023 pukul 10.15 WIB

<sup>22</sup> Wawancara dengan Siswa Madin Vino , Selasa 23 Maret 2023 pukul 10.20 WIB



Permainan game online merupakan salah satu penyebab yang membuat anak terbiasa bersikap berselisih atau bertengkar. siswa di Madrasah Diniyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro 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.

## **SOLUSI DARI DAMPAK *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS* TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL SISWA**

Hasil wawancara kepada Kepala Madrasah, guru Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro dan orang tua siswa : a) Wawancara dengan Ibu Hj. Siti Murtiasih selaku Kepala Sekolah Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro, beliau mengatakan bahwa: “Konsep guru dalam mengatasi siswa pemain game online, kami koordinasi dengan orang tua. Bagaimanapun kalau saat di madrasah tidak boleh untuk membawa handphone kecuali waktu-waktu tertentu saat akan melaksanakan ujian nasional dengan sistem online atau berbasis komputer. Berhubung madrasah kami belum cukup mempunyai banyak komputer, jadi pada saat pelaksanaan ujian nasional dengan sistem online atau berbasis komputer menggunakan handphone. Nah waktu bermain handphone paling banyak kan di rumah ketika bersama orangtua, kami memberi pengarahan kepada orang tua sebisa mungkin untuk mengawasi anaknya ketika bermain game online. Boleh bermain, tapi asalkan ada jamnya tertentu.” b) Wawancara dengan Bapak Rosyidin selaku guru di Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro, beliau mengatakan bahwa: “Konsep guru saat mengajar materi dikelas, guru memberikan contoh dengan menggunakan nama karakter atau adegan dalam game online seperti Mobile Legends. Guru juga bisa memberi pekerjaan rumah atau tugas, yang mana ketika nanti pada saat di rumah anak-anak ada kegiatan untuk mengerjakan tugas dari sekolah. Jadi waktu untuk bermain game online digunakan untuk mengerjakan tugas.” c) Wawancara dengan Ibu Sumiati selaku orang tua salah satu siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro, beliau mengatakan bahwa : “Menurut saya, konsep yang tepat dalam mengatasi siswa pemain game online itu kami memang harus ada peran dari kami selaku orang tua siswa, karena yang sangat berperan aktif untuk mengawasi anak-anak di rumah kan orang tua. Kalau di sekolah kami serahkan kepada pihak madrasah.”

Berdasarkan Hasil dari wawancara pada beberapa orang di atas dapat di simpulkan beberapa dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online Mobile Legend Bang Bang* yaitu Kecanduan, berkata kotor dan kasar, Pembangkang dan sering bertengkar<sup>23</sup>. Sedangkan Solusi dari dampak yang ditimbulkan dari bermain *game online Mobile Legend Bang Bang*, yaitu memberikan keteladanan yang baik pada anak yang diwujudkan dalam bentuk mengajarkan sholat, mengaji dan tolong menolong kepada sesama. Adapula orang tua memberikan perhatian dan kasih sayang yang lebih agar anak merasa dianggap ada

---

<sup>23</sup>Wawancara dengan Wili siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin pada tanggal tanggal 08 Mei 2023.



serta memberikan pengawasan disetiap kegiatan yang dilakukan anak Orang tua memiliki pengaruh besar terhadap anak saat anak peka terhadap pengaruh luar serta mengajar dan membimbingnya sesuai dengan nilai-nilai agama. Bimbingan yang diberikan oleh orang tua merupakan suatu tugas dan kewajiban yang harus dilakukan oleh setiap orang tua. Orang tua tidak boleh lepas dari tanggung jawabnya dalam hal mendidik dan membimbing anaknya karena merekalah sebab seorang anak terlahir sehingga mereka harus membimbing anak-anaknya agar memiliki kepribadian dan akhlak yang baik. Secara tidak langsung orang tua menjadi sumber dukungan sosial bagi anak. Dukungan sosial ini dapat bersifat langsung maupun tidak langsung. Salah satu dukungan sosial tersebut adalah dukungan informasi yang berupa perhatian dan nasihat.

## **SIMPULAN**

Hasil penelitian dari dampak game online Mobile Legends terhadap kepribadian sosial siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro. (Studi kasus di Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Senganten Gondang Bojonegoro), dapat disimpulkan bahwa:

### **DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL SISWA**

a) Kecanduan (adiksi), game online dapat membuat anak kecanduan atau ketagihan saat sudah bermain, akhirnya anak hanya memikirkan game dan menganggap hal selain game tidak penting untuk dilakukan. b) Berbicara kasar dan kotor, permainan game online ini dapat memberikan dampak negatif yaitu anak akan terbiasa berbicara kasar dan kotor kepada orang lain. c) Pembangkang, terlalu sering memainkan game online anak akan menjadi pembangkang karena sering mengabaikan orang lain ketika berbicara dan hanya berfokus pada game. d) Berselisih atau bertengkar, permainan game online ini di dalamnya banyak konten kekerasan hal itu juga menjadi salah satu anak penyebab

### **SOLUSI DARI DAMPAK GAME ONLINE MOBILE LEGENDS TERHADAP KEPERIBADIAN SOSIAL SISWA**

Pemaparan oleh Kepala Madrasah, guru dan orang tua siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro. Yaitu harus ada peran aktif dari pihak madrasah dan orang tua siswa, membatasi penggunaan handphone baik di madrasah maupun di rumah, member pembelajaran yang menyenangkan dan member tugas rumah agar waktu bermain game online berkurang. 2) Solusi dari dampak game online Mobile Legends terhadap kepribadian sosial siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro diartaraa adalah apa yang telah dipaparkan oleh Kepala Madrasah, guru dan orang tua siswa Madrasah Diniyyah Roudlotut Tholibin Bojonegoro. Yaitu harus ada peran aktif dari pihak madrasah dan orang tua siswa, membatasi penggunaan handphone baik di madrasah maupun di rumah, member pembelajaran yang menyenangkan dan member tugas rumah agar waktu bermain game online berkurang.



## DAFTAR PUSTAKA

- Meggitt, Carolyn, "terj.", *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, (London: Hodder Education, 2013), h. 169-170.
- Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, (Jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), h. 15.
- Supeno ,Hadi, *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 25.
- Haris Herdiansyah, *Metodologi Penelitian Kualitatif (Untuk Ilmu- ilmu Sosial)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2011), h. 132
- Munif Chatib, *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, (Bandung: Kaifa, 2012), h. 191.
- Nadia Itoni Siregar, *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni 2014), h. 1.
- Henry ,Samuel, *Cerdas dengan Game online online: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010),.
- Istikomah, Nunik. "ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ASPEK KEHIDUPAN SOSIAL PADA SISWA KELAS V SDN 07 KENDALDOYONG KECAMATAN PETARUKAN KABUPATEN PEMALANG." *JGK (Jurnal Guru Kita)* 6, no. 2 (March 20, 2022): 19-27. <https://doi.org/10.24114/jgk.v6i2.32977>.
- Masya, Hardiyansyah, and Dian Adi Candra. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih Tahun Pelajaran 2015/2016." *KONSELI : Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)* 3, no. 2 (May 18, 2016): 103-18. <https://doi.org/10.24042/kons.v3i2.575>.
- Meutia, Puji, Febry Fahreza, and Arief Aulia Rahman. "ANALISIS DAMPAK NEGATIF KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS TINGGI SD NEGERI UJONG TANJONG." *Jurnal Genta Mulia* 11, no. 1 (January 31, 2020): 22-32.
- Nasution, Muhammad Amin, Muhammad Rizal Januri, and Marwan Ali Shodikin. "DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU SOSIAL SISWA SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI: SEBUAH ANALISIS FENOMENOLOGIS [IMPACT OF ONLINE GAMES ON SOCIAL BEHAVIOR OF SMPN 1 PUNCAK SORIK MARAPI STUDENTS: A PHENOMENOLOGICAL ANALYSIS]." *Acta Islamica Counsenesia: Counselling Research and Applications* 2, no. 2 (September 14, 2022). <https://jurnal.pabki.org/index.php/aiccra/article/view/194>.
- Novita, Candra, Maryanto Maryanto, and Supriyono Purwo Saputro. "Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangsri." *JURNAL SPIRIT EDUKASIA* 3, no. 02 (December 30, 2023): 257-67.
- Ramadhan, Nuzul Syahril, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Mobile Legend Pada Siswa." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 2 (October 30, 2023): 430-41. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.343>.



Tarigan, Agriva Apriwanta, Siti Aisyah, Ester Polin Rejeki Sinaga, Olga Christina Gurusinga, and Vincent Jeremy Hutagalung. "Dampak Permainan Game Online Terhadap Minat Belajar Pada Siswa SD Negeri 060934 Kota Medan." *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia* 1, no. 2 (2023): 43–48.

