



Menghubungkan Nilai-Nilai Edukatif Bermuatan 4C Melalui Game Online Mobile Legends pada Anak

Priyo Kartiko Aji^(*), Iin Purnamasari, Prasena Arisyanto

Universitas PGRI Semarang

Received : 2 Feb 2023
Revised : 6 Mar 2023
Accepted : 20 Apr 2023

Abstract

The background of this research is the advancement of sophisticated technology to present a game in an internet network (online game). Currently online games have entered the world of children, this can be seen from the rise of elementary school students who use online games. The activity of playing online games certainly has its own impact on its users. This type of research is descriptive qualitative, data collection techniques using interviews, questionnaires and documentation. The research data was obtained through research subjects consisting of teachers, students and parents. The results of the study show that most elementary school students in Kampung Widuri experience a tendency to play mobile legends online games. In playing online games, there is an impact of 4C content on elementary school students in Widuri Village. Where there are more negative impacts than positive impacts. The positive impact is that students can be experienced and have skills in the field of technology, can make good cooperation strategies in a team and can be used as entertainment for students. While the negative impact is that the students' emotional level increases and is difficult to control, students lose track of time, students like to ask for money for online mobile legends games, students don't care about their surroundings, interfere with student health, and students become lazy and often ignore other important activities.

Keywords: payload 4c; educational values; game online

(*) Corresponding Author: priyokartikoaji@gmail.com

How to Cite: Aji, P.K., Purnamasari, I., & Arisyanto, P. (2023). Menghubungkan Nilai-Nilai Edukatif Bermuatan 4C Melalui Game Online Mobile Legends pada Anak. *Pena Edukasi*, 1 (3): 259-268.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karenanya pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Pendidikan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional yang ikut serta meningkatkan pertumbuhan ekonomi suatu negara. Pendidikan juga merupakan investasi dalam pengembangan sumber daya manusia dimana peningkatan kecakapan dan kemampuan diyakini sebagai faktor pendukung upaya manusia dalam mengarungi kehidupan.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan sangat berperan penting dalam membentuk kepribadian dan mengembangkan kemampuan siswa baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan. Pada pembelajaran abad ke-21 proses belajar memusatkan kegiatan belajar kepada peserta didik. Ada beberapa hal yang difokuskan dalam keterampilan pembelajaran abad 21 salah satunya yaitu 4C *Creativity* (Kreativitas), *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), dan *Collaboration* (Kolaborasi). Pengembangan kurikulum 2013 yaitu dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi. Dalam perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan abad 21 kini memang telah terjadi



pergeseran baik ciri maupun model pembelajaran. Inilah yang diantisipasi pada kurikulum 2013. Muatan ketrampilan 4C penting karena bangsa Indonesia adalah bangsa yang mempunyai watak kuat yang harus didampingi kemampuan yang cakap. Watak kuat serta kemampuan cakap harus dikembangkan. Karena dengan hal tersebut dapat membuat jati diri bangsa menjadi kokoh, kolaboratif dan memiliki daya saing yang tinggi sehingga dapat menjawab tantangan era 21.

Menurut Buku panduan implementasi kecakapan abad 21 (Kemendikbud, 2017:11) menyebutkan bahwa beberapa tugas profesionalisme pendidik adalah memfasilitasi, menimbulkan keinginan belajar serta kreativitas peserta didik sesuai dengan kecakapan yang dibutuhkan. Dengan cara mengikutsertakan peserta didik dalam kegiatan analisis hubungan antara pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, termasuk dalam penggunaan teknologi.

Menurut (Sari, Diah Andika dkk, 2020:2) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini telah dirasakan dalam dunia pendidikan seperti yang akhir-akhir ini banyak digemari oleh semua kalangan usia yaitu *game online*. Tidak terkecuali siswa sekolah dasar. *Handphone* (HP) atau gadget berbasis *smarthphone* menjadi salah satu alat elektronik yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pada masa pandemi Covid-19 seperti saat ini HP sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran daring. Kegiatan pembelajaran di sekolah yang biasanya dilakukan secara tatap muka, kini semua harus dilakukan dengan pembelajaran daring guna untuk memutus mata rantai penyebaran virus *corona*. Peserta didik menggunakan HP tidak hanya untuk belajar saja, namun terkadang disalah gunakan untuk bermain *game* terutama ***game*** yang berbasis *online*.

Game online yaitu sebuah perwujudan permainan yang dalam pelaksanaannya dimainkan pada komputer secara *online* melalui media internet serta dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu bersamaan menurut Kurniawan (dalam Purnamasari, V dan Wakhyudin, H., 2020: 31). Pada saat ini *game online* tidak hanya dimainkan di komputer saja tetapi bisa dimainkan pada *gadget* atau *handphone*. *Game online* ini sangat digemari karena dapat memberikan tampilan yang menarik dan juga fitur pada *game online* selalu terdapat pembaharuan sehingga tidak menjadikannya bosan dan jenuh.

Pada awalnya permainan *game online* hanya dimainkan oleh orang dewasa, namun akhir-akhir ini *game online* sedang marak dimainkan anak-anak di sekolah dasar. Dari beragam jenis *game* tersebut, salah satu *game* digital adalah *game* bergenre *MOBA*. *MOBA* atau *Multiplayer Online Battle Arena* atau biasa disebut dengan *action real-time strategy (ARTS)* merupakan bagian dari *real-time strategy (RTS)* (Ketut Sidharta Yogatama, Ketut Sidharta dkk, 2019:2559). Dalam *game* bergenre *MOBA* pemain hanya bisa mengontrol satu *hero* saja. *Hero* merupakan karakter yang dapat dikendalikan oleh pemain dalam suatu tim sesaat sebelum *game* dimulai. Tujuannya adalah menghancurkan bangunan utama dari markas tim lawan dengan bantuan beberapa prajurit yang dikendalikan oleh sistem secara berkala. Setiap *hero* memiliki peran (*role*) dan berbagai kemampuan (*skill*) yang berbeda-beda serta dapat digunakan untuk berkontribusi kepada tim dalam memenangkan *game*. Salah satunya yaitu *game mobil legends*. *Game online mobile legends* diakses menggunakan jaringan internet dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan pengguna *game online* ini, cenderung memiliki dampak yang tidak baik bagi dirinya. Menurut (Safitri, Rezy dkk, 2020:31) Permainan *game online* adalah permainan yang mengasyikan dan menyebabkan kecanduan tersebut dapat berakibat pada intesitas bermain yang tinggi. Hal ini kemungkinan besar akan berdampak pada akademik siswa yaitu perilaku malas belajar dan menunda pengerjaan tugas mereka. Apalagi jika dalam penggunaannya yang berlebihan.. Namun, ada pula pemain *game mobile legends* yang kesulitan mengendalikan kebiasaan bermain mereka hingga menjadi adiksi/kecanduan. Bahkan hal ini mempengaruhi prestasi belajar seseorang, perilaku komunikasi dalam bersosialisasi dan juga dengan bermain *game online* akan merasakan ketergantungan bagi penggunanya sehingga kemungkinan media dan



pesan yang disampaikan pada pengguna yang mengakses *game online* memiliki efek pada konteks sifat, karakter dan sikap dalam bersosialisasi.

Game Mobile Legends dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan pengembang game dari Shanghai, China yang bernama Moonton. *Game* ini memiliki jutaan pemain di dunia. *Game* ini telah diunduh lebih dari 100 juta kali oleh pengguna piranti atau perangkat mobile, baik yang dijalankan dengan android maupun IOS (*Iphone Operating System*) terhitung sejak peluncuran global untuk platform android pada 11 Juli 2016. *Game mobile legends*, pada setiap pemain akan berusaha mengalahkan tim lawan dengan menggunakan *skill hero*. Pemain 5 vs 5 ini dengan berbagai tipe macam pilihan karakter *Hero* dan *tipe skill* yang berbeda-beda. Selain itu, terdapat berbagai *mode* yang dapat dimainkan sesuai dengan *level up* yang digunakan pemain. Pemain akan berfikir kritis untuk mengidentifikasi masalah, dalam hal ini mempelajari serangan dari *hero* lawan. Kemudian pemain akan merancang strategi dan menjalankan strategi bersma teman satu tim untuk mengalahkan *hero* lawan. Pemain juga menganalisis kembali strategi yang digunakan efektif atau tidak dalam mengalahkan *hero* lawan. Hal ini sama persis seperti dalam ketrampilan 4C *Creativity* (Kreativitas), *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), dan *Collaboration* (Kolaborasi).

Hal ini didukung dengan Penelitian oleh Dayanti dan Muhammad Syafi'i, (2020) yang berjudul "Pengaruh Mengakses *Game Online Mobile Legends* Terhadap Perilaku Komunikasi Dalam Bersosialisasi Remaja Di Kota Batam." Menunjukkan bahwa *game online mobile legends* berpengaruh terhadap perilaku komunikasi secara signifikan. Dapat dilihat nilai signifikansi yaitu sebesar 0,000 t tabel 1,660. Kemudian dilihat dari hasil uji koefisien determinasi R Square 0,395 berarti bahwa *variabel game online (X)* memiliki sumbangan efektif sebesar 39,5% terhadap variabel perilaku komunikasi dan sisanya sebesar 60,5% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti. Serta terdapat pengaruh mengakses *game online mobile legends* terhadap perilaku komunikasi dalam bersosialisasi remaja di Kota Batam. Berdasarkan uraian konteks penelitian, maka peneliti melakukan penelitian tentang analisis Muatan "4C" (*creativity, critical thinking, communication, collaboration*) dalam *game online Mobile Legends*.

METODE

Bagian metode harus dapat menjelaskan metode penelitian yang digunakan, termasuk bagaimana prosedur pelaksanaannya. Alat, bahan, media atau instrumen penelitian harus dijelaskan dengan baik. Apabila ada rumus statistika yang digunakan sebagai bagian dari metode penelitian, sebaiknya tidak menuliskan rumus yang sudah berlaku umum. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang membuat deskripsi atau uraian atas suatu fenomena sosial/alam secara sistematis, faktual, dan akurat. Kegiatan penelitian ini, dilakukan agar peneliti dapat memotret apa yang terjadi pada diri objek atau wilayah yang diteliti kemudian memaparkan apa yang terjadi dalam bentuk laporan secara lugas seperti apa adanya yaitu mendiskripsikan pelaksanaan dalam analisis muatan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*) dalam *game online mobile legends*. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2015: 317). Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengemukakan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam (Sugiyono, 2015: 317). Wawancara yang akan dilakukan peneliti kepada sumber, yaitu siswa dan orang tua. Tujuan wawancara untuk mendapatkan informasi yang dirasakan oleh siswa, orang tua dan guru kelas secara real. Wawancara dibagi menjadi 3, yaitu wawancara terstruktur,



wawancara semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Penelitian ini akan menggunakan wawancara terstruktur, dikarenakan pertanyaan lebih teratur dan sesuai dengan pertanyaan yang ingin ditanyakan peneliti. Pertanyaan yang akan diajukan kepada siswa dan orang tua di sekitar kampung widuri sudah dibuat di lembar pertanyaan yang sudah disusun sebelumnya sesuai dengan indikator yang harus di pertanyakan dan dianalisis dalam penelitian ini. Wawancara di lakukan secara langsung kepada siswa, orang tua dan guru kelas di sekitar kampung widuri. Teknik wawancara bertujuan untuk memperoleh data dengan menggunakan pedoman wawancara yang berisi sejumlah pertanyaan kepada pihak terkait sebagai informasi mengenai dampak adanya game online mobile legend terhadap siswa sekolah dasar yang berada di sekitar kampung widuri, kecamatan bangetayu kulon, kecamatan genuk, kota semarang.

2. Pengisian Kuesioner/Angket

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Dalam penelitian ini menggunakan angket tertutup. Dimana angket menggunakan pilihan ganda atau pilihan jawaban. Pertanyaan angket akan ditulis dan akan diisi oleh siswa dan orang tua. Metode berupa kuesioner atau angket tentang penggunaan game online mobile legend yang berdampak terhadap siswa SD di kampung widuri kelurahan bangetayu kulon kecamatan genuk kota semarang.

3. Studi Dokumentasi

Sugiyono (2015: 329) berpendapat bahwa dokumen merupakan suatu catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berupa tulisan contohnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life historis*), cerita, biografi, peraturan, dan kebijakan. Dokumen yang berupa gambar, contohnya seperti foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen dalam bentuk karya seni dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Penelitian yang dilakukan merupakan sarana pengumpulan data peserta didik berupa hasil penelitian dari pengisian angket maupun wawancara, akan lebih nyata dan dapat dipercaya jika didukung dengan dokumen berupa foto atau video saat wawancara dengan siswa, dan orang tua siswa SD di kampung widuri kelurahan bangetayu kulon kecamatan genuk kota semarang. Dokumentasi merupakan pengumpulan dokumen-dokumen berupa tertulis, video, gambar, dan rekam suara. Pada penelitian ini dokumentasi yang di butuhkan berupa tulisan yaitu, rekap hasil wawancara siswa dan orang tua siswa SD di kampung widuri kelurahan bangetayu kulon kecamatan genuk kota semarang. Kemudian dokumentasi berupa gambar adalah gambar berupa bukti melakukan penelitian (wawancara bersama siswa dan orang tua serta pemberian angket).

4. Observasi

Marshal dalam Sugiyono (2016: 64) menyatakan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Faisal dalam Sugiyono (2016: 310) mengkalsifikasikan observasi menjadi observasi berpartisipasi, observasi secara terang-terangan dan tersamar, dan observasi yang tak terstruktur. Lembar observasi diperlukan selama kegiatan pengumpulan data agar data yang dibutuhkan tidak melenceng dari tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Lembar observasi disusun berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang hendak diteliti. Lembar observasi digunakan untuk memperoleh data melalui proses mengamati situasi dan kondisi pada analisis muatan 4c (*creativity, critical thinking, communication, collaboration*) dalam game online mobile legends. Observasi dilakukan dengan siswa, orang tua, dan guru kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data yang telah diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisa untuk diambil kesimpulan dari jawaban yang dibutuhkan. Data yang masuk dari tiap



individu diolah dan ditafsirkan oleh peneliti sesuai dengan tanggapan yang diberikan oleh masing-masing responden. Berikut pernyataan yang diajukan peneliti kepada para responden untuk mendapatkan informasi terkait analisis muatan 4c (*creativity, critical thinking, communication, collaboration*) dalam *game online mobile legends*:

1. Berkaitan dengan siswa dalam penggunaan gadget

Tabel 1. Hasil Angket Tingkat Penggunaan Gadget

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah	Presentase	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Apakah kamu memiliki <i>smartphone</i> sendiri?	13	0	13	100%	0%
2	Apakah <i>smartphone</i> hanya kamu gunakan belajar saja?	1	12	13	10%	90%
3	Apakah kamu gemar bermain <i>game online</i> ?	13	0	13	100%	0%
4	Apakah <i>game online mobile legends</i> yang sering kamu mainkan?	13	0	13	100%	0%
5	Apakah kamu mengenal <i>mobile legends</i> dari teman sekitarmu?	12	1	13	90%	10%
6	Apakah kamu merasa senang dan ketagihan ingin bermain <i>game online</i> terus menerus?	12	1	13	90%	10%
Jumlah		64	14			
Rata-rata		64%	14%			

Berdasarkan Tabel 1 hasil angket tentang tingkat penggunaan *gadget* dari 13 responden yang terdiri 11 siswa laki-laki dan 2 siswa perempuan diperoleh hasil bahwasannya 64% siswa menjawab “Ya” dan 14% menjawab “Tidak”. Secara umum menunjukkan 100% siswa sudah menggunakan *smartphone* dan 0 siswa yang tidak menggunakan *smartphone*. Dari 13 siswa diperoleh 100% siswa memiliki *smartphone* sendiri dan 0 siswa tidak memiliki *smartphone* sendiri. Dapat dilihat bahwa 100% siswa gemar bermain *game online* dan 0 tidak gemar bermain *game online*. *Game online mobile legends* adalah *game online* yang sering dimainkan siswa dengan perolehan 100%. Siswa juga mengenal *mobile legends* dari teman sekitarnya dengan perolehan 90% atau 12 siswa sedangkan 10% yaitu 1 siswa tidak mengenal *mobile legends* dari teman sekitarnya. Siswa juga merasa senang dan ketagihan bermain *game online* dengan perolehan 90% atau 12 siswa sedangkan 10% yaitu 1 siswa tidak merasa senang dan ketagihan *game online*.

Berdasarkan angket diperoleh 75% atau 8 siswa bermain *mobile legends* lebih dari 2 jam dalam sehari, 25% atau 5 siswa yang bermain *mobile legends* kurang dari 2 jam dalam sehari. Berdasarkan hasil wawancara kepada orang tua siswa sebagai sampling memberikan beberapa pernyataan mengenai waktu siswa bermain *game online* dalam seminggu. Orang tua A, orang tua B, orang tua C, menyatakan bahwa anaknya bermain *game online* dalam sehari yaitu 1-3 jam. Namun orang tua juga menyatakan bahwa dalam seminggu belum tentu bermain *game online* setiap hari, anak bermain *game online* ketika hanya dipinjami *smartphone* saja.

2. Berkaitan dengan dampak muatan 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*) dalam *game online mobile legend* terhadap siswa

Berdasarkan Tabel 2 hasil angket tentang dampak muatan 4C dalam *game online mobile legends* terhadap siswa SD diKampung Widuri diperoleh hasil bahwasannya diperoleh 70% siswa menjawab “iya” dan 30% siswa menjawab “tidak”. Dari 13 responden diperoleh 30% atau 3 siswa pernah tidur larut malam karena bermain *game online*. Ketika bermain *game online* 40% atau 4 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain *game online*, 60% atau 9 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain *game online*, 90% atau 10 siswa pernah meminta uang keperluan *game online* dengan alasan lain.



Siswa juga menunjukkan bahwa 75% atau 8 siswa mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain *game online*, 75% atau 8 siswa pernah menyatakan bertengkar karena *game online* dan 80% atau 11 siswa lebih suka berkumpul dengan keluarga dari pada bermain *game online*.

Tabel 2. Hasil Angket Dampak Muatan 4C Dalam *Game Online Mobile Legends* Terhadap Siswa SD Di Kampung Widuri

No.	Pertanyaan	Jawaban		Jumlah	Presentase	
		Ya	Tidak		Ya	Tidak
1	Apakah kamu berpikir keras ketika bermain <i>mobile legend</i> ?	11	2	13	80%	20%
2	Perluakah kerja sama dalam bermain <i>game mobile legend</i> ?	13	0	13	100%	0%
3	Apakah komunikasi dalam bermain <i>game mobile legend</i> dapat menentukan keberhasilan?	12	1	13	90%	10%
4	Apakah kamu mudah marah ketika kalah dalam bermain <i>mobile legend</i> ?	4	9	13	40%	60%
5	Apakah muatan 4C penting diterapkan dalam bermain <i>game mobile legend</i> ?	12	1	13	90%	10%
6	Apakah kamu setiap hari selalu belajar?	11	2	13	80%	20%
7	Apakah kamu merasa malas belajar setelah bermain <i>game</i> ?	1	12	13	10%	90%
8	Apakah <i>game mobile legend</i> dapat menurunkan konsentrasi?	1	12	13	10%	90%
9	Apakah kamu pernah tidur larut malam karena bermain <i>game online</i> ?	3	10	13	30%	70%
10	Apakah kamu pernah dimarahin orang tua karena kelamaan bermain <i>game online</i> ?	6	7	13	40%	45%
11	Apakah <i>mobile legend</i> berdampak positif bagi dirimu?	13	0	13	100%	0%
12	Setujukah kamu bila muatan 4C diterapkan dalam pembelajaran?	13	0	13	100%	0%
13	Apakah kamu pernah meminta uang untuk keperluan <i>game</i> dengan alasan yang lainnya (misalnya alasan untuk beli peralatan sekolah)	1	12	13	10%	90%
14	Apakah kamu mengabaikan kegiatan penting yang lain (misalnya olahraga, tugas, belajar, dll) ketika bermain <i>mobile legend</i> ?	8	5	13	75%	25%
15	Apakah kamu pernah bertengkar dengan temanmu selama bermain <i>game mobile legend</i> ?	5	8	13	25%	75%
16	Apakah kamu lebih suka bermain <i>game online</i> dibanding berkumpul keluarga/bermain dengan teman?	2	11	13	20%	80%
Jumlah		116	92	208		
Rata-rata		70%	30%			



Hasil wawancara dengan guru, orangtua, dan siswa terkait dampak muatan 4C Dalam *Game Mobile Legends* tersaji pada Tabel 3, Tabel 4, dan Tabel 4 secara berturut-turut.

Tabel 3. Hasil Wawancara Guru

Sumber Data	Hasil Data
Guru H2	Guru H2 mengungkapkan bahwa beliau pernah bermain mobile legends. Guru H2 mengungkapkan pernah mendapat keluhan dari orang tua siswa bahwa anaknya lebih banyak bermain <i>game online</i> daripada belajar, dan faktor yang mempengaruhi siswa yang suka <i>game online</i> yaitu siswa merasa terhibur dan mendapat tantangan dari <i>game</i> yang menjadikan siswa senang ingin bermain terus. Guru H2 menyatakan seringnya main <i>game online</i> ini dapat mempengaruhi emosional siswa, salah satunya yaitu siswa meniru tindakan kekerasan karena biasanya kegiatan pada <i>game</i> terdapat unsur kekerasan yang memicu emosionalnya meningkat. Guru H2 menjelaskan <i>game online</i> ini memiliki manfaat yaitu melatih ketrampilan siswa dalam bidang ilmu teknologi. Selain itu <i>game online</i> juga dapat berdampak negatif pada moral siswa, diantaranya tingkat emosional meningkat, siswa menjadi lupa waktu, kurang peduli dengan lingkungan sekitar dan tentunya juga mengganggu kesehatan pada mata karena terlalu sering menatap layar <i>smartphone</i> . Akan tetapi bermain <i>game online</i> juga ada sisi positifnya bergantung dari bagaimana orang tua yang membimbingnya. Menurut Guru H2 muatan 4C adalah pembelajaran dengan melibatkan berkomunikasi, berpikir kritis, bekerjasama dan kreatif. Harapan dari Guru H2 terhadap muatan 4C yang akan diterapkan dalam <i>game mobile legends</i> yaitu siswa dapat mengambil sisi positif dari permainan mobile legends.

Tabel 4. Hasil Wawancara Orang Tua

Sumber Data	Hasil Data
Orang tua G1	Orang tua G1 menyatakan bahwa <i>game online</i> mempengaruhi kegiatan belajar anak, dimana anaknya antara bermain <i>game mobile legends</i> dan belajar seimbang dan jika disuruh belajar tidak mau nanti tidak akan diperbolehkan menggunakan <i>smartphone</i> lagi. Anak (G1) apabila diingatkan untuk tidak bermain <i>game</i> jadi bertanya mengenai alasannya kenapa tidak diperbolehkan. Menurut orang tua G1 <i>game online</i> ini dapat mempengaruhi perilaku moral siswa dalam kehidupan sehari-hari dan namun ada nilai guna atau manfaatnya tersendiri bagi anak. Dan orang tua G1 menjelaskan adanya dampak <i>game online</i> yaitu anak terkadang tidak mau belajar.
Orang tua G2	Orang tua G2 menjelaskan bahwa anaknya selama kegiatan belajar dirumah sering bermain <i>game</i> dari pada belajar dan apabila diingatkan untuk tidak main <i>game</i> anak menjadi marah. Dalam sehari anak (G2) bermain <i>game online mobile legends</i> 5 jam/hari. Ketika anak (G2) bermain <i>game</i> apabila dimintai bantuan tidak merespon sama sekali serta tidak mau diganggu. Orang tua G2 menyatakan bahwa dengan adanya <i>game online</i> ini anak dapat berpengalaman dalam hal teknologi karena biasanya anak lebih tahu jika orang tua G2 bertanya, selain itu <i>game online</i> ini memberikan dampak yang tidak baik bagi anak yaitu emosi anak sulit terkontrol, kalau minta sesuai harus dituruti serta biasanya minta uang untuk <i>top up</i> .



Sumber Data	Hasil Data
Orang tua G3	Orang tua G3 menjelaskan bahwa anaknya bermain <i>game online mobile legend</i> setelah belajar dan apabila diingatkan untuk tidak main <i>game</i> terkadang menerima dengan baik jika diingatkannya secara baik-baik. Ketika anak (G3) bermain <i>game</i> tetap mau membantu orang tua apabila dimintai bantuan namun biasanya sering menunda-nunda. Menurut Orang tua G3 <i>game online</i> ini mempengaruhi perilaku moral dan namun ada manfaatnya tersendiri bagi anak. Dan pendapat orang tua G3 dampak dari <i>game online</i> yaitu anak suka menunda pekerjaan.

Tabel 5. Hasil Wawancara Siswa

Sumber Data	Hasil Data
Siswa S1	Siswa S1 menyatakan bahwa memiliki handphone pribadi. Siswa S1 senang dan paham bermain <i>game online mobile legends</i> . Upaya meningkatkan kemampuan bermain <i>game online mobile legends</i> dengan terus bermain. <i>Game online mobile legends</i> harus dikuasai dalam bermain terutama cara bermain. Dampak positif yang didapat dari siswa S1 yaitu dapat melatih berkomunikasi dengan teman. Sedangkan dampak negative yang ditimbulkan dari <i>game online mobile legends</i> yaitu merusak mata jika bermain terlalu lama.
Siswa S2	Siswa S2 menyatakan bahwa mempunyai handphone pribadi yang digunakan untuk bermain <i>game online mobile legends</i> secara sering. Permainan <i>game online mobile legends</i> dapat dikuasai dalam cara bermainnya. Dampak positif yang dihasilkan dari siswa S1 adalah dapat melatih berkomunikasi dengan teman. Kemudian dampak negative yang ditimbulkan dari <i>game online mobile legends</i> yaitu bermain lama dapat merusak mata.

3. Hasil Pengisian Lembar Observasi

Observasi yang dilaksanakan di Kampung Widuri RT 03 RW 08 Kecamatan Genuk, Kota Semarang, Jawa Tengah. Terlihat suasana kampung dengan masyarakatnya yang ramah. Lingkungan kampung widuri sangat aman dan tertib. Anak-anak SD yang saling berteman dengan baik sedang bermain *game mobile legends* di tempat khusus. Tempat khusus itu biasanya adalah Pos Kampling. Di Kampung Widuri, sebagian besar anak SD sudah memiliki *handphone* untuk berkomunikasi secara *online* dengan teman-temannya. Tidak hanya untuk berkomunikasi saja, melainkan anak-anak juga menggunakannya untuk bermain *game*. *Game mobile legends* ini menarik perhatian, sehingga anak-anak sangat antusias. Dalam bermain *game online mobile legends*, anak-anak SD ini membuat strategi dahulu sebelum bermain seperti memilih *hero* yang akan digunakannya. Focus dan kerja sama dalam bermain *game mobile legends* adalah kunci kemenangan. Ketika permainan sudah dilakukan, mereka menggunakan bahasa Indonesia ketika sedang bermain *game*. Sebagian besar anak-anak SD di Kampung Widuri ini sudah mahir dalam bermain *game mobile legends*. Terlepas dari hal itu, orang tua juga membatasi waktu anak-anak bermain *game mobile legends*.

Pembahasan

Muatan “4C” dalam *game online mobile legends* terdiri dari *Critical Thinking*, *Creativity*, *Collaboration*, and *Communication*. *Critical Thinking* ini diwujudkan dalam menyusun strategi memenangkan permainan. Biasanya hal ini dilakukan diawal ketika akan bermain *game online mobile legends*. Kemudian *Creativity* tercermin pada kemampuan anak berpikir terbuka dalam menghadapi serangan tim lawan. Hal ini tercermin dalam menerima segala masukan dan ide-ide yang mengakibatkan anak memiliki kreativitas dalam berfikir. *Collaboration* diwujudkan dalam anak bekerjasama membagi tugas, menyusun strategi dalam tim. Supaya strategi yang



direncanakan berjalan secara lancar ketika bermain *game online mobile legends*. Tahap terakhir *Communication* yaitu mendiskusikan strategi, ide, mengatur pola permainan, mengatur serangan, dan bertahan dalam permainan. Dimana ketika bermain *game online mobile legends* kemampuan berkomunikasi itu sangat diperlukan supaya tidak terjadi kesalahpahaman dalam permainan.

Permainan *game online mobile legends* memiliki beberapa fenomena seperti bekerja sama dalam tim, menyerang tower lawan, peta tiga jalur dan setiap jalur memiliki menara, menarik, menantang, serta memiliki kompetitive game nasional bahkan internasional. Bekerja sama dalam tim selalu diterapkan dalam permainan *game online mobile legends* sebagai pondasi pertama dalam permainan. Bekerja sama yang baik dapat menentukan serangan tower pada lawan. Serangan tower pada lawan diterapkan dengan peta tiga jalur dan setiap jalur memiliki menara yang menarik perhatian lawan. Hal ini menjadikan tantangan tersendiri sebagai acuan untuk mengikuti kompetisi game dari tingkat nasional dan internasional.

Nilai-nilai belajar yang diambil dari *game online mobile legends* yaitu kemampuan menyusun strategi, kemampuan kreatifitas menyelesaikan masalah, kemampuan bekerjasama, serta kemampuan berbicara mengemukakan pendapat mengolah dan menyampaikan informasi kepada pihak lain.

Dari hal di atas, menjelaskan bahwa di dalam suatu permainan ataupun game terdapat suatu interaksi untuk mencapai suatu tujuan serta ada tantangan besar yang harus dihadapi untuk mengalahkan lawan. Oleh karena dibutuhkan suatu strategi khusus dan kreativitas yang besar dari setiap pemain untuk dapat memenangkan suatu game. Karakteristik dari game online ini adalah pada penggunaan teknologinya itu sendiri. Oleh karenanya *game online* lebih sering disebut sebagai sebuah teknologi jika dibandingkan dengan sebuah genre permainan. Dalam hal ini adalah sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dibandingkan dengan pola-pola tertentu dalam sebuah permainan (Rolling dan Adam, 2006:770).

PENUTUP

Berdasarkan hasil yang telah dijabarkan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut: sebagian besar siswa SD di Kampung Widuri mengalami kecenderungan untuk bermain game online mobile legends dengan perolehan dari 13 responden diperoleh 30% atau 3 siswa pernah tidur larut malam karena bermain game online mobile legends. Ketika bermain game online mobile legends 40% atau 4 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain game online mobile legends, 60% atau 9 siswa menunjukkan perilaku merasa mudah marah apabila tidak bermain game online mobile legends, 90% atau 10 siswa pernah meminta uang keperluan game online mobile legends dengan alasan lain. Siswa juga menunjukkan bahwa 75% atau 8 siswa mengabaikan kegiatan penting lainnya ketika bermain game online mobile legends, 75% atau 8 siswa pernah menyatakan bertengkar karena game online mobile legends dan 80% atau 11 siswa lebih suka berkumpul dengan keluarga daripada bermain game online mobile legends ; Dalam bermain game online terdapat dampak muatan 4C terhadap siswa SD di Kampung Widuri. Adapun dampak positifnya yaitu siswa dapat berpengalaman dan memiliki keterampilan dalam bidang ilmu teknologi, dapat membuat strategi kerja sama yang baik dalam sebuah tim dan dapat dijadikan sebagai hiburan untuk siswa. Sedangkan dampak negatifnya yaitu tingkat emosional siswa meningkat dan sulit terkontrol, siswa menjadi lupa waktu, siswa suka minta uang keperluan untuk game online mobile legends, mengganggu kesehatan siswa, dan siswa menjadi pemalas mengabaikan kegiatan penting lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Hardanti, N. (2013). *Faktor-faktor yang Melatarbelakangi Perilaku Adiksi Bermain Game Online pada Anak Usia Sekolah*. Tersedia



di:<http://rhttp://jkp.fkep.unpad.ac.id/index.php/jkp/article/download/65/62>

- Mertika & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*
- Meutia, P., dkk. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia'*
- Moelong, L. J. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurlaela. (2017). Dampak *Game Online* Terhadap Moral Anak di Desa Maili Kecamatan Maili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Toemalebbi*, 93-104 tersedia di <http://103.76.50.195/tomalebbi/article/view/3669> (diakses 11 Januari 2021)
- Pratiwi, D. (2014). *Faktor yang Mempengaruhi Niat Bermain Game Online Menggunakan Structural Equation Modeling (SEM)*. Tersedia di: <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/pilar/article/download/476/418/>
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak *Game Online* PUBG Terhadap Perilaku Prokastinasi Siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4 (1) Tersedia di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJNSE/article/view/29079/16535> (diakses 10 April 2021)
- Purnamasari, I. & Wahyuni, S. (2020). *Pengendali kemitraan guru sebagai model untuk mengelola penggunaan gadget yang bermanfaat bagi anak usia sekolah dasar*. Tersedia di https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3865571
- Soegeng Ysh, A. Y. (2017). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh *Game Online* Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*.
- Susilowati, I. (2018). *Ketertarikan Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Susilowati, I., dkk. (2019). Ketertarikan *Game Online* terhadap Perubahan Perilaku Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of The URECOL*. 306-310 tersedia di <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/550> (diakses 11 Februari 2021)
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahyuni, S.A. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan *Game Online*. *Jurnal Kopasta*.