

Analisis Permainan Mobile Legends Terhadap Kecerdasan Emosional di Tinjau Dari Mata Pelajaran Agama Islam (Kesabaran) Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Muhammad Bagus Azmi^{1*}, Abdul Rohman²

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta^{*1, 2}

^{*1}email: muhammadnazmi16@gmail.com

²email: abdulrohman@gmail.com

Abstract

Technology can have negative and positive impacts depending on how to use it, the result of technological advances that are so rapid there are online games which if not used properly will have a negative impact, someone will tend to get emotional if they lose in a game. The research was conducted with the aim of knowing the Mobile Legend game on students' emotional intelligence seen from Islamic religious subjects, the method used was a descriptive qualitative method using interview, observation and documentation techniques which were then analyzed so as to get results. The results obtained where students are more likely to have a sense of uncontrolled emotions, less social towards the surrounding environment and have negative thoughts.

Keywords : *Mobile Legend, emotional intelligence, patience*

Abstrak

Teknologi dapat berdampak negatif dan positif tergantung dengan bagaimana cara menggunakannya, hasil dari kemajuan teknologi yang begitu pesat adanya game online yang jika tidak dimanfaatkan dengan baik akan berdampak negatif seseorang akan cenderung emosi jika dalam permainan mengalami kekalahan. Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui game *Mobile Legend* terhadap kecerdasan emosional peserta didik dilihat dari mata pelajaran agama islam, metode yang digunakan yaitu metode kualitatif diskriptif dengan menggunakan Teknik wawancara, observasi dan dokumentasi yang kemudian

Artikel Info

Received:

August 11, 2022

Revised:

October 19, 2022

Accepted:

November 18, 2022

Published:

December 05, 2022

dianalisis sehingga mendapatkan hasil. Hasil yang diperoleh dimana peserta didik lebih cenderung memiliki rasa emosi yang tidak terkendali, kurangnya sosial terhadap lingkungan sekitar dan memiliki pemikiran yang negatif.

Kata kunci: *Mobile Legend, kecerdasan emosional, kesabaran.*

A. Pendahuluan

Teknologi yang dibesarkan bukan cuma dari game melainkan dengan begitu banyak teknologi yang diciptakan, sebagian teknologi yang diciptakan diawali dari mesin ketik buat menulis hingga dengan majunya era terciptanya suatu personal computer dengan sebagian perlengkapan bantu yang komplit di dalamnya, bersamaan bergantinya jaman dari tahun ketahun pertumbuhan teknologi terus menjadi mutahir dari awal mulanya perlengkapan telepon universal ialah perlengkapan yang dapat berbicara dengan orang jauh yang pada awal mulanya cuma sebagian, buat saat ini terus menjadi banyaknya perlengkapan bantu yang lebih instan buat dapat dibawa kemana- mana ialah hp, perlengkapan ini ialah perlengkapan yang mutahir dengan terus menjadi majunya masing- masing jaman hingga handphone ini terus di kembangkan

dengan berbagai wujud serta isinya, sampe saat ini dapat digunakan dalam perihal apa saja. (Rahmasari, 2012)

Bersamaan berkembangnya teknologi menghasilkan sebagian produk yang dihasilkan dari teknologi tersebut semacam permainan yang diciptakan oleh sebagian orang. Permainan ini disesuaikan dengan tujuan ialah buat mengisi waktu disaat senggang. Saat ini banyak game yang tersebar banyak macamnya. Mulai dari permainan online hingga permainan offline. Isi game itu antara lain berisi hitungan, menggambar, tembak menembak serta yang yang lain. Salah satu permainan yang lagi terkenal merupakan *Mobile Legend: Bangbang* (MLBB). MLBB merupakan produk mobile permainan yang mereka gemari dimana saja serta kapan saja (Hasan, Rahmat and Napu, 2021) .

Permainan online bisa membagikan pengaruh negatif pada

pertumbuhan anak, pengaruh yang sangat nampak merupakan anak hendak kurang ingat waktu serta menghabiskan waktu berjam- jam buat bermain permainan online, anak hendak ketagihan memainkan permainan online sehingga anak hendak mempunyai rasa kemauan bermain selalu, dampaknya anak hendak hadapi kendala penyakit semacam mata minus sebab senantiasa memandang ke layar PC serta gadget yang lain

Permainan online mempunyai pengaruh yang lumayan besar untuk orang yang memainkan permainan tersebut, salah satunya merupakan kanak-kanak sebab mereka telah mempunyai serta memainkan permainan online. Kanak-kanak jaman saat ini telah dibiasakan dengan gadget buat bermain permainan online, ini kesalahan dari orang tua. Orang tua bisa jadi cuma mau menampilkan kasih sayang kepada anak dengan membagikan bermacam sarana misalnya gadget mutahir, namun secara tidak langsung orang tua sudah mengarahkan perihal negatif kepada anak yang bisa mengusik pertumbuhan anak (Hasan, Rahmat and Napu, 2021).

Permainan online bisa membagikan pengaruh negatif pada pertumbuhan anak, pengaruh yang sangat nampak merupakan anak hendak kurang ingat waktu serta menghabiskan waktu berjam- jam buat bermain permainan online, anak hendak ketagihan memainkan permainan online sehingga anak hendak mempunyai rasa kemauan bermain selalu, dampaknya anak hendak hadapi kendala penyakit semacam mata minus sebab senantiasa memandang ke layar PC serta gadget yang lain.

Pada dikala anak berhubungan dengan lingkungannya, anak banyak dihadapkan pada hal-hal yang penuh efek serta godaan. Perihal tersebut lebih banyak terjalin serta lebih kompleks pada anak berusia ini daripada tadinya. Ada sebagian anak yang bisa bertahan dengan area yang penuh bahaya serta godaan. Masa anak ialah sesuatu periode yang unik serta senantiasa menarik buat dikaji, sebab anak muda ialah masa transisi dari anak- anak ke berusia. Pada masa inilah mencuat bermacam mungkin untuk seorang hadapi perubahan- perubahan, baik

pergantian raga, perilaku, sikap ataupun emosinya. (Arrajab and Halimah, 2022)

Kecenderungan tingginya gejala emosi perlu dipahami oleh pendidik, khususnya oleh orang tua dan guru. Emosi akan memancing tindakan, hal ini tampak jelas bila kita mengamati binatang atau anak-anak; hanya pada orang-orang dewasa yang “beradab”, kita sering menemukan perkecualian, walaupun terkadang tidak, emosi-akar dorongan untuk bertindak, terpisah dari reaksi-reaksi yang tampak oleh mata. Pembahasan mengenai emosi, sesungguhnya adalah pembahasan mengenai kerja otak, yang menjadi mesin penggerak tingkah laku individu. Kecanduan game online dapat memengaruhi aspek sosial kehidupan sehari-hari, mulai dari kualitas interaksi dengan orang-orang terdekat dan citra diri hingga perubahan perilaku. Karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya membuat individu cenderung tidak berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini terjadi karena orang terbiasa berinteraksi dengan media bermainnya yang hanya dalam satu arah. Hal ini membuat perilaku

seseorang menjadi sangat tertutup sehingga sulit untuk mengekspresikan dirinya di dunia nyata.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Naufal Ikram Arrajab dan Lilim Halimah dengan judul pengaruh kecerdasan emosi terhadap adiksi game online remaja akhir menunjukkan kecerdasan emosi memberikan pengaruh sebesar 12.3 % terhadap adiksi game online pada remaja di kota Bandung sejalan dengan yang akan peneliti lakukan yaitu Analisis permainan mobile legends terhadap kecerdasan emosional di tinjau dari mata pelajaran agama islam (kesabaran) siswa kelas 4 sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan menggunakan jenis penelitian lapangan menggunakan pendekatan yaitu kualitatif deskriptif adalah suatu metode penelitian yang bergerak pada pendekatan kualitatif sederhana dengan alur induktif (Sholikhah, 2016). Alur induktif ini maksudnya penelitian diawali dengan proses atau peristiwa penjas yang akhirnya dapat ditarik suatu generalisasi yang merupakan

sebuat kesimpulan dari proses atau peristiwa tersebut.

Penelitian juga dikatakan penelitian lapangan karena pada proses penelitian yang dilakukan peneliti langsung terjun kelapangan yang artinya disini penulis langsung terjun kelapangan sehingga terlibat secara langsung. Penelitian lapangan dilakukan bertujuan agar penulis dapat mengetahui dengan pasti, fenomena dan fakta apa yang sebenarnya terjadi di lapangan.

Didalam kajian ini, objek dari penelitian ini adalah pendekatan verbal dan non-verbal dalam meningkatkan kepercayaan peserta didik dengan jumlah subjek 21 peserta didik kelas VI Sekolah Dasar. Penulis juga mencari bahan penelitian dengan cara mengobservasi dan mewawancarai dewan guru yang berterkait sebagai wali kelas. Penulis juga mencari bahan penelitian dengan cara mengobservasi dan mewawancarai wali kelas dan peserta didik. Observasi atau pengamatan itu meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera.

Wawancara juga sangat diperlukan karena penulis dapat menemukan informasi yang lebih jelas terkait pendekatan yang dilakukan guru dalam meningkatkan rasa kepercayaan diri peserta didik dalam proses pembelajaran. Wawancara merupakan suatu percakapan yang diarahkan pada satu masalah tertentu yang merupakan proses tanya jawab secara lisan yang terdapat dua atau lebih secara fisik ataupun non fisik, dimana pihak pertama sebagai penanya sedangkan pihak kedua pemberi informasi. Selanjutnya, peneliti juga mengumpulkan sumber referensi dari berbagai refereinsi untuk melakukan analisis permasalahan Pembelajaran Berbasis *Mobile Legend* dalam kecerdasan emosional peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini dengan melalui empat sub proses, yakni pengumpulan data, reduksi data, display data dan verifikasi data.

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan peneliti menemukan peserta didik yang kecanduan dalam

bermain game lebih cenderung menyukai kesunyian, menyendiri asik dengan dunianya sendiri. Mereka lebih menyukai individual ketimbang bersosialisasi hal ini disampaikan oleh salah satu peserta didik Pandu alfarizi “bermain game mobile legend lebih menyenangkan menghabiskan waktu sendiri dirumah ketimbang harus diluar karena memerlukan konsentrasi untuk memenangkan pertandingan”. Game online menjadi daya tarik bagi laki-laki karena persepsi masyarakat mengenai game sangat melekat pada gender laki-laki dibandingkan dengan perempuan.

Tidak ada yang salah jika peserta didik ingin bermain game online ataupun offline hal ini disampaikan wali kelas VI ibu Artianti tidak semua game online yang ada memiliki dampak yang negative bagi peserta didik ada juga peserta didik yang pintar dalam pembelajaran bahasa inggris dikarenakan dalam game online ataupun offline menggunakan Bahasa Inggris untuk mengetahui petunjuk dalam permainan, permainan adalah motivator yang penuh daya, mendorong anak menjadi kreatif dan mengembangkan gagasan, pemahaman dan bahasa.

Kecerdasan emosional yang biasa disebut (EQ) kemampuan seseorang dalam mengenali, mengelola dan mengendalikan emosinya. Bagi orang yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi, emosi yang dirasakannya justru bisa dijadikan motivasi untuk mencapai kesuksesan hidup peserta didik lebih cenderung memiliki kecerdasan IQ dibandingkan dengan kecerdasan emosional. Peserta didik yang bermain game lebih cenderung emosional hal ini disampaikan peserta didik Akmal jamai “terkadang jika saya kalah dalam permainan yang saya harapkan menang saya akan merasa kesal terhadap tangan saya dan handphone secara tidak sadar”. (Arrajab and Halimah, 2022)

Game Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) merupakan salah satu game online yang merupakan wujud dari perkembangan teknologi elektronik yang semakin hari semakin pesat pada era globalisasi saat ini. Bermain game online dapat dilakukan di layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang semula telepon seluler hanya digunakan untuk memenuhi kebutuhan komunikasi, sekarang juga bisa

digunakan untuk melakukan banyak hal termasuk bermain game online ataupun game offline (Nawawi *et al.*, 2021). Game terbagi atas dua jenis, pertama adalah game offline yang bisa kita mainkan pada perangkat komputer atau telepon selulertanpa harus terhubung ke jaringan internet. Kedua adalah game online yang hanya bisa kita mainkan komputer atau telepon selulersaat terhubung dengan jaringan internet (Cahyo and Kistoro, 2014).

Game online sudah masuk dari waktu yang cukup lama di Indonesia, penyebarannya pun sangat cepat sekali terutama dalam waktu empat tahun terakhir sudah diminati kurang lebih 50 juta peminat game yang sudah mengunduh (Nawawi *et al.*, 2021), aplikasi game online MLBB ini. Game yang satu ini memang menjadi sangat populer belakangan ini. Sebelumnya juga ada satu game online bernama Clash of Clans (COC) yang sangat populer. Tetapi seiring berjalannya waktu tadi, game Clash of Clans mulai ditinggalkan dan sekarang banyak dari kalangan peserta didik beralih ke game online MLBB. Game online merupakan aplikasi permainan yang terdiri dari

beberapa game yang memiliki aturan main dan tingkatan tertentu (Hanana, 2018).

MLBB adalah game multiplayer online battle arena (MOBA) yang mirip dengan game Dota 2 dimana game ini menggunakan strategi untuk menang, dengan pertarungan 5 versus 5 melawan tim musuh. Game ini mempunyai 3 jalur (line) yang diperkuat dengan tower tujuannya sama yaitu untuk menghancurkan tower utama musuh dengan hero yang kita gunakan (Rahmasari, 2012). Game online MLBB saat ini sedang marak (booming) di masyarakat, peminatnya tidak pandang bulu mulai dari anak-anak sampai orang dewasa termasuk mahasiswa.

Dampak negatif game online Perilaku negatif adapun beberapa perilaku yang timbul akan dijelaskan sebagai tidak kenal waktu atau lupa waktu, kebanyakan dari gamers yang bermain game online membuat sering lupa waktu untuk rutinitas dan menimbulkan efek ketagihan yang berakibat melalaikan kehidupan dan kegiatan lainnya, sosialisasi dengan teman jadi berkurang, pikiran kita jadi terus menerus memikirkan game yang

dimainkan sehingga membuat kita jadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita membuat orang menjadi menjauh dengan lingkungan sekitar ini karena efek terlalu seringnya bermain game sehingga lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya (Lisda, 2009).

Kecerdasan emosi adalah kemampuan untuk merasakan emosi, menerima dan membangun emosi dengan baik, memahami emosi dan pengetahuan emosional sehingga dapat meningkatkan perkembangan emosi dan intelektual (Cahyo and Kistoro, 2014). Salovey juga memberikan definisi dasar tentang kecerdasan emosi dalam lima wilayah utama yaitu, kemampuan mengenali emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan kemampuan membina hubungan dengan orang lain (Riyadi, 2015).

Seorang ahli kecerdasan emosi, mengatakan bahwa yang dimaksud dengan kecerdasan emosi di dalamnya termasuk kemampuan mengontrol diri, memacu, tetap tekun, serta dapat memotivasi diri sendiri. Kecakapan

tersebut mencakup pengelolaan bentuk emosi baik yang positif maupun negatif (Nada, 2019). Kecerdasan emosi adalah kemampuan di bidang emosi yaitu kesanggupan menghadapi frustrasi, kemampuan mengendalikan emosi, semangat optimisme, dan kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain atau empati (Fahmi, 2019).

Mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk mengenali perasaan, meraih dan membangkitkan perasaan untuk membantu pikiran, memahami perasaan dan maknanya, dan mengendalikan perasaan secara mendalam sehingga dapat membantu perkembangan emosi dan intelektual seseorang yang tidak memiliki kecerdasan emosional akan lebih mudah dalam berperilaku negatif baik terhadap diri sendiri dan orang lain (Sukino, 2018).

Kata sabar dengan seluruh derivasinya ditemukan sekitar 123 kali dalam al-Quran yang tersebar pada surah Makkiyah dan Madaniyah. Meskipun sebagian ulama memberikan perhitungan yang berbeda, akan tetapi perbedaan itu

dapat dikompromikan dengan melihat sebab perbedaan tersebut.

Ulama berbeda cara pandangnya untuk menghitung satu ayat yang memuat dua atau tiga kata sabar. Jika jumlah ayat yang di dalamnya terdapat kata sabar dihitung, maka akan berbedadengan seluruh kata sabar yang terdapat dalam al-Quran karena ada satu ayat yang mengandung dua atau tiga kata sabar (Yusuf, Dona Kahfi and Chaer, 2018).

Jumlah kata sabar dalam Al-Quran beragam, namun keragaman itu dapat dikompromikan dengan melihat sebab perbedaan tersebut. Ulama berbeda cara pandangnya untuk menghitung satu ayat yang memuat dua atau tiga kata sabar. Jika jumlah ayat yang di dalamnya terdapat kata sabar dihitung, maka akan berbeda dengan seluruh kata sabar yang terdapat dalam Al-Quran karena ada satu ayat yang mengandung dua atau tiga kata sabar, yaitu pada QS. Al-Baqarah: 153.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ
وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar* (Yusuf, Dona Kahfi and Chaer, 2018).

D. Simpulan

Pendidikan menjadi tombak penting dalam pendidikan dalam dunia pendidikan perlu ditekankan juga bahwa pendidikan dalam kecerdasan emosional juga perlu didalam pendidikan peserta didik agar dapat menjalankan kehidupan yang baik. Teknologi menjadi salah satu sarana di dalam pendidikan bila dapat dimanfaatkan dengan sangat baik. Peneliti melakukan penelitian dengan menganalisis game online terhadap kecerdasan emosional peserta didik.

E. Daftar Pustaka

- Arrajab, N. I. And Halimah, L. (2022) 'Pengaruh Kecerdasan Emosi Terhadap Adiksi Game Online Remaja Akhir', *Bandung Conference Series: Psychology*, 2(1), Pp. 364–371.
- Cahyo, H. And Kistoro, A. (2014) 'Kecerdasan Emosional Dalam Pendidikan Islam', *Pendidikan Agama Islam*, XI(1).

- Fahmi, R. (2019) 'Pengaruh Bermain Game Online Mobila Legend Terhadap Konten Obrolan Mahasiswa', *Universitas Sebelas Maret Surakarta*.
- Hanana, N. F. (2018) 'Pengaruh Self-Esteem Dan Kecerdasan Emosi Terhadap Perilaku Prosocial', *Tazkiya Journal Of Psychology*, 6(1), Pp. 85–100.
- Hasan, A., Rahmat, A. And Napu, Y. (2021) 'Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja', *SJCE*, 1(1), Pp. 1–13.
- Lisda, A. (2009) 'Pengaruh Kemampuan Intelektual, Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Perilaku Etis Auditor Serta Dampaknya Pada Kinerja', *UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.
- Nada, I. Q. (2019) 'Pengaruh Game Online Mobile Legend Terhadap Sikap Belajar Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Taman', *Prodi PAI UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Nawawi, M. I. *Et Al.* (2021) 'Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa / I Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Alauddin Makassar', *Al Ma'arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(1), Pp. 46–54.
- Rahmasari, L. (2012) 'Pengaruh Kecerdasan Intelektual , Kecerdasan Emosi Dan Kecerdasan Spiritual Terhadap Kinerja Karyawan', *Majalah Ilmiah Informatika*, 3(1).
- Riyadi, I. (2015) 'Integrasi Nilai-Nilai Kecerdasan Emosional Dalam Kurikulum Pendidikan Agama Islam Di SMA: Perspektif Daniel Goleman', *Hunafa: Jurnal Studia Islamika*, 1.
- Sholikhah, A. (2016) 'Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif', *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), Pp. 342–362. Doi: 10.24090/komunika.v10i2.953.
- Sukino (2018) 'Konsep Sabar dalam Al-quran dan Kontekstualisasinya dalam Tujuan Hidup Manusia Melalui Pendidikan', *Jurnal RUHAMA*, 1(1), pp. 63–77.
- Yusuf, M., Dona Kahfi, M. I. and Chaer, M. T. (2018) 'Sabar dalam Perspektif Islam dan Barat', *Al-Murabbi*, 4(2).