

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Hasil Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tentang Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin yang dilakukan dengan teknik observasi serta wawancara dengan penelitian secara langsung ke lapangan, sehingga data yang di kumpulkan secara terperinci.

##### **a. Lokasi Penelitian.**

MIS Nurul Huda Mantuil beralamat di Jl. Antasan Bondan Rt. 3 No. 18, Mantuil, Kec. Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Kec. Aluh-Aluh, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan 70245, Kuin Kecil.

##### **b. Sejarah singkat berdirinya MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin**

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Mantuil berdiri di tahun 1963. Sebelum itu awalnya adalah Madrasah Diniyah Miftahul Huda, dimana pembelajaran dilaksanakan pada siang hari yang peserta didiknya sebagian besar dari anak sekolah dasar, karena keinginan warga masyarakat agar di

tempat tinggal mereka ada sekolah/madrasah yang bisa memberikan pendidikan dan pembelajaran agama yang banyak, dengan musyawarah sehingga didirikan madrasah tepatnya di Antasan Bondan Rt. 3 di tanah wakaf Bapak Abidin.

Seiring berjalannya waktu dan perkembangan zaman pada tahun 1987 Madrasah Diniyah Miftahul Huda diubah menjadi Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Mantuil dan telah terdaftar Di Kementerian Agama. Sejak terdaftar tersebut Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Mantuil menerima peserta didik untuk pembelajaran umum dipagi hari.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Mantuil Banjarmasin Selatan Kota Banjarmasin adalah lembaga pendidikan yang bercirikan keagamaan. Madrasah ini terdaftar dengan nomor statistik 111263710015, NPSN 60723175 yang berstatus swasta di bawah Yayasan YPI Nurul Huda Mantuil dengan akreditasi B.

### **c. Keadaan Tenaga Pendidik dan Siswa**

Keadaan pendidik di MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, guru dan staf sebanyak 17 orang. Untuk guru 11 orang diantaranya 2 laki-laki dan 9 perempuan serta 5 staf diantaranya 3 laki-laki dan 2 perempuan.

Jumlah peserta didik pada tahun ajaran 2022/2023 berjumlah 282 orang dimana jumlah peserta didik laki-laki 147 dan perempuan berjumlah 135 orang. Pembelajaran di MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin ini membagi 6 rombongan belajar dari kelas 1 sampai kelas 6, setiap kelas terdapat dua lokal yaitu lokal A dan lokal B. Jumlah peserta didik kelas 5A tahun pelajaran

2022/2023 berjumlah 21 orang dimana terdapat 10 laki-laki dan 11 perempuan.

## **2. Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.**

Pada hasil penelitian ini akan disampaikan data-data hasil penelitian di lapangan terkait Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5a MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Data yang disajikan pada penelitian ini adalah data yang didapat peneliti melewati observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data ini sesuai dengan fokus penelitian yang dibuat peneliti sebelumnya. Setelah diperoleh data hasil penelitian tersebut, berikutnya data disajikan dalam bentuk deskripsi (penjelasan secara rinci dan teratur).

Subjek yang di teliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin yang mana total siswa yang ada di kelas tersebut 21 orang dan yang menjadi subjeknya adalah 11 orang pengguna *Game Online* serta wali kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin. Pengguna *Game Online* pada 11 siswa kelas 5A menggunakan alat atau handphone yang mana diantaranya 3 milik orang tua dan 8 milik sendiri. Serta *Game Online* yang mereka mainkan ada berbagai macam, diantaranya *Super Sus, Mobile Legends, Stumble Guys, PK XD, Roblox, Free Fire, Cacing/ Worms.Zone, Fifa, Dan PUBG*.

Pengguna *Game Online* tersebut dapat memiliki beragam dampak diantaranya dampak positif maupun negatif, tergantung pada cara dan sejauh mana permainan tersebut dimanfaatkan sehingga untuk mengukur atau

mengidentifikasi pola perilaku pengguna tersebut menggunakan Indikator dari Lemmens. Perkembangan emosi pengguna *Game Online* yang peneliti temukan di lapangan dalam wawancara Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin dengan penyajian data sebagai berikut:

a. *Salience* (Arti Penting)

Wawancara dengan AS

*Menurut saya Game itu untuk hiburan, saya memainkannya kira-kira mulai dari umur 7 tahun, memainkannya di rumah atau bisa juga di luar rumah misal di rumah keluarga atau acara tertentu, saya hamir setiap hari main Game Online kalau tidak bermain rasa tidak asik (frustasi).<sup>1</sup>*

Sedangkan wawancara dengan MF

*Game Online sebuah permainan yang membuat saya senang, saya memainkannya mulai kelas 3 dan memainkannya biasanya di rumah, saya main Game itu kadang-kadang saja tidak menentu, biasa saja bila waktu bermain Game tersebut kurangi.<sup>2</sup>*

Adapun wawancara dengan WIA

*Game Online adalah permainan yang seru dan untuk hiburan ketika gabut, tertarik bermain waktu kelas 2 waktu covid-19, dan memainkannya biasanya di rumah, dalam seminggu itu kadang ada bermain kadang tidak ada bermain dalam sehari. Jika lagi asik2nya bermain dan waktu di kurangi serasa kurang seru jadinya.<sup>3</sup>*

Dari wawancara tersebut bahwa ketiga responden ada yang sama dalam jawabannya, menurut AS sama dengan jawaban dari HM, R, dan GN. Sedangkan menurut MF sama dengan MR dan RA. Adapun menurut WIA sama dengan

---

<sup>1</sup> Wawancara dengan siswa AS MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.

<sup>2</sup> Wawancara dengan siswa MF MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.

<sup>3</sup> Wawancara dengan siswa WIA MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.

GYL, M.CR, dan SRD. Dari kesimpulan ini, dapat disimpulkan bahwa kebanyakan responden memiliki pandangan positif terhadap *Game Online* sebagai hiburan, dan pengaruh waktu bermain yang kurang dapat menyebabkan perasaan frustrasi atau kurang seru. Namun, MF dengan MR dan RA menunjukkan fleksibilitas dalam frekuensi bermain, sementara WIA, GYL, M.CR, dan SRD menekankan keasyikan dalam bermain.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. Tanggapan dari wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online* memprioritaskan bermain daripada aktivitas yang lain. Tanggapan ibu, tidak mendukung. Siswa diharapkan bisa belajar dengan sungguh-sungguh malah meningkatkan *Game Online* yang sifatnya cuma fiksi belaka, sebagai hiburan semata.<sup>4</sup>

*b. Tolerance (Toleransi)*

Wawancara dengan GN

*Saya aktif bermain Game Online pada kelas 3 dan lamanya bermain itu 1 sampai 2 jam an kalau masih seru-serunya ada penambahan waktu dari 5 sampai 10 menitan.*<sup>5</sup>

Sedangkan wawancara dengan RA

*Sejak pertamakali mengenal Game Online sudah aktif bermain dan lamanya bermain 1 sampai 2 jam an, jika lagi masih asik-asiknya bermain bisa nambah waktu bermain 10 sampai 20 menitan.*<sup>6</sup>

Adapun wawancara dengan SRD

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 2 Oktober 2023.

<sup>5</sup> Wawancara dengan siswa GN MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 26 September 2023.

<sup>6</sup> Wawancara dengan siswa RA MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.

*Aktif bermain Game Online dari kelas 2 dan lamanya bermain itu 2 sampai 3 jam an, adapun menambah waktu bermain karena untuk menyelesaikan misi permainan dan tambahan waktunya itu 10 sampai 15 menitan.*<sup>7</sup>

Dari wawancara tersebut, dapat dijelaskan bahwa ketiga responden memiliki kebiasaan bermain *Game Online* yang mirip namun dari ketiga tersebut ada yang sama dalam jawabannya, menurut GN sama dengan jawaban dari HM, R, dan AS. Sedangkan menurut RA sama dengan MR dan MF. Adapun menurut SRD sama dengan GYL, M.CR, dan WIA. Dalam kebiasaan bermain *Game Online* mereka ada yang mirip, namun ada variasi dalam waktu bermain tambahan, terutama saat masih seru-seruannya. SRD, GYL, M.CR, dan WIA memiliki durasi bermain yang lebih panjang, karena fokus pada menyelesaikan misi dalam permainan.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. Menurut ibu, bermain *Game Online* dapat memiliki beberapa kerugian dan dampak negatif pada anak-anak. Namun, dalam memberikan toleransi terhadap kegiatan ini, ibu menekankan bahwa waktu bermain *Game* sebaiknya ditempatkan setelah menyelesaikan semua kewajiban, seperti pekerjaan rumah (PR), salat, dan makan. Ibu juga menyatakan bahwa pemberian waktu bermain *Game* sekitar 1 jam masih dapat diterima.<sup>8</sup>

c. *Mood modification* (Modifikasi Suasana Hati)

Wawancara dengan HM

---

<sup>7</sup> Wawancara dengan siswa SRD MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 29 September 2023.

<sup>8</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

*Saya bisa bermain Game Online itu ketika pulang sekolah atau dimalam hari ketika mengerjakan pr, jika santai dan tidak ada yang di kerjakan lagi membuat saya ingin bermainGame Online, Game Online membuat saya senang adapun keuntungan yang saya dapat dari Game Online yaitu bisa meningkatkan rank atau tingkatan dalam Game.<sup>9</sup>*

Sedangkan wawancara dengan MR

*Saya bisa bermain Game Online ketika pulang sekolah atau waktu santai, yang membuat saya bermain Game Online yaitu untuk menghilangkan kebosanan atau kegabutan, Game Online membuat saya gembira dan senang selain itu keuntungannya bisa menghilangkan stres.<sup>10</sup>*

Adapun wawancara dengan GYL

*Saya bisa bermain Game Online habis pulang sekolah, sore hari, atau malam hari jika tidak ada pr. Saya bermain Game Online karena bosan dan gabut, ketika bermain Game Online saya rasa gembira walau terkadang ada stress, keuntungan yang saya dapatkan yaitu bisa meningkatkan rank dalam Game Online.<sup>11</sup>*

Dari wawancara tersebut dapat di jelaskan ketiga responden tersebut ada yang sama dalam jawabannya, menurut HM sama dengan jawaban dari GN, R, dan AS. Sedangkan menurut MR sama dengan RA dan MF. Adapun menurut GYL sama dengan SRD, M.CR, dan WIA. Dari kesimpulan ini semua responden menyatakan bahwa mereka bisa bermain *Game Online* setelah pulang sekolah, pada waktu santai, atau di malam hari jika tidak ada pekerjaan rumah (PR). Mereka bermain *Game Online* untuk hiburan dan kesenangan, sambil mengejar tujuan tertentu seperti meningkatkan rank. Selain itu, *Game Online* juga dianggap sebagai cara untuk menghilangkan kebosanan dan stres.

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan siswa HM MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.

<sup>10</sup> Wawancara dengan siswa MR MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.

<sup>11</sup> Wawancara dengan siswa GYL MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 29 September 2023.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. Menurut ibu yang membuat anak-anak bermain *Game Online* adalah kemudahan akses, terutama melalui perangkat ponsel mereka sendiri. Adapun yang dirasakan anak-anak ketika bermain *Game Online* menurut ibu adalah *Game Online* dianggap sebagai stimulasi bagi imajinasi anak-anak. Aktivitas ini mampu memicu kreativitas dan daya imajinasi mereka. Serta keuntungan yang di dapat ketika bermain *Game Online* menurut ibu menyatakan bahwa keuntungan dari bermain *Game Online* dapat dirasakan ketika aktivitas ini dilakukan dengan baik. Anak-anak bisa merasakan kegembiraan tersendiri melalui pengalaman bermain yang positif.<sup>12</sup>

*d. Withdrawl (Pengarikan)*

Wawancara dengan R

*Saat saya tidak bermain Game Online saya merasa bosan dan jika ketika saya sedang bermain ada yang mengganggu saya pun merasa marah, adapun ketika saya mengalami kekalahan ketika bermain Game Online, saya merasa sedih dan marah karena tidak mendapatkan hasil kemenangan dalam Game.*<sup>13</sup>

Sedangkan wawancara dengan MF

*Saya saat tidak bermain Game Online merasa biasasanya, dan jika ada yang mengganggu saya bermain Game Online saya akan memberi nasehat dengan orang itu agar tidak mengganggu ataupun saya akan menjauhinya, adapun jika saya mengalami kekalahan bermain Game Online saya merasa sedih dan merasa rugi.*<sup>14</sup>

Adapun wawancara dengan M.CR

---

<sup>12</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>13</sup> Wawancara dengan siswa R MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin, 27 September 2023.

<sup>14</sup> Wawancara dengan siswa MF MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.



*Saya saat tidak bermain Game Online merasa bosan dan jika ada yang mengganggu saya ketika bermain Game Online saya akan marah, adapun jika mengalami kekalahan dalam bermain Game Online saya merasa marah dan gelisah sehingga ingin bermain lagi.*<sup>15</sup>

Dari wawancara diatas ini ketiga responden tersebut ada yang sama dalam jawabannya, menurut R sama dengan jawaban dari GN, HM, dan AS. Sedangkan menurut MF sama dengan RA dan MR. Adapun menurut M.CR sama dengan SRD, GYL, dan WIA. Dapat disimpulkan bahwa kebanyakan responden merasakan dampak emosional saat tidak bermain *Game Online*, khususnya perasaan bosan. Selain itu, mereka menunjukkan respon yang mirip terhadap gangguan saat bermain, yaitu merasa marah. Namun berbeda dengan pengaruh tidak bermain *Game Online* dan respon terhadap gangguan saat bermain *Game Online* pada MF, RA, dan MR. Mereka merasa biasa saja tanpa perasaan khusus saat tidak bermain *Game Online* serta memberikan nasihat kepada orang yang mengganggu atau menjauhinya saat bermain *Game Online*. Ketika mengalami kekalahan dalam *Game Online*, respon umumnya melibatkan perasaan sedih, marah, dan rasa rugi.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. Menurut ibu yang dirasakan anak-anak ketika tidak bermain *Game Online* yaitu, anak-anak dapat merasakan kesedihan saat tidak bisa bermain *Game Online*. Hal ini disebabkan oleh beberapa alasan, seperti kuota internet yang habis, teguran dari orang tua, dan teguran dari guru. Ibu menyoroti bahwa kesedihan

---

<sup>15</sup> Wawancara dengan siswa M.CR MI Nurul Huda Mantuil pada tanggal, 29 September 2023

yang muncul dalam konteks *Game Online* bersifat semu atau sementara, meskipun anak-anak mungkin merasakannya dengan intensitas yang cukup besar.<sup>16</sup>

e. *Relapse* (Kambuh)

Wawancara dengan AS

*Saya pernah ingin berhenti bermain Game Online adapun upaya yang saya lakukan terkadang mencari kesibukan lain seperti bermain dengan teman-teman atau nonton tv, namun upaya tersebut terkadang berhasil kadang tidak, karena teman-teman ada yang tidak bisa bertemu untuk bermain jadinya bermain Game Online di rumah.*<sup>17</sup>

Sedangkan wawancara dengan RA

*Saya pernah terpikir untuk berhenti atau mengurangi bermain Game Online mencari kegiatan lain seperti mengerjakan tugas, atau membantu orang tua di dapur dan menghapus Game tersebut, awal-awal berhasil namun tidak lama karena saya ngelihat atau dengar cerita teman sekolah yang mana Game yang dimainkan menjadi lebih asik, sehingga ingin memainkannya lagi.*<sup>18</sup>

Adapun wawancara dengan WIA

*Saya pernah terpikirkan untuk berhenti sejenak seperti menonton TV atau bermain dengan kawan-kawan, namun berhasil sebentar, ketika bermain dengan kawan-kawan namun mereka membawa handphone dan mereka mengajak bermain Game Online bersama-sama.*<sup>19</sup>

Dari hasil wawancara ketiga responden tersebut ada yang sama dalam jawabannya, menurut AS sama dengan jawaban dari GN, HM, dan R. Sedangkan menurut RA sama dengan MF dan MR. Adapun menurut WIA sama dengan SRD, GYL, dan M.CR. dapat disimpulkan bahwa pengaruh lingkungan sosial, terutama dari teman-teman, memainkan peran besar dalam upaya untuk mengurangi atau berhenti bermain *Game Online*. Meskipun niat berhenti ada,

<sup>16</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>17</sup> Wawancara dengan siswa AS MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>18</sup> Wawancara dengan siswa RA MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>19</sup> Wawancara dengan siswa WIA MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

tantangan tersebut dapat diatasi dengan cara menemukan kegiatan alternatif yang lebih menarik atau dengan mengelola pengaruh sosial dari teman-teman.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. Menurut ibu penyebab anak-anak yang telah berusaha berhenti bermain *Game Online* namun kembali bermain adalah karena adanya kecanduan atau ketergantungan yang terus-menerus. Ibu menekankan bahwa peran orang tua di rumah dan lingkungan sekitar sangat penting dalam mengatasi masalah ini. Orang tua harus memiliki keyakinan yang tinggi dan kuat agar dapat membantu anak berhenti bermain *Game Online*.<sup>20</sup>

*f. Conflict (Konflik)*

Wawancara dengan GN

*Tanggapan saya terhadap lingkungan sekitar yaitu saya masih meresponnya ketika bermain Game Online seperti halnya ketika ibu menyuruh saya, saya pun langsung meninggalkan bermain Game Online. Adapun ketika saya lama bermain Game Online, ibu biasanya menasehati untuk tidak terlalu lama bermain Game Online dan saya juga tidak pernah berbohong tentang waktu ketika bermain Game Online.*<sup>21</sup>

Sedangkan wawancara dengan MR

*Tanggapan saya dengan lingkungan sekitar ketika bermain Game Online yaitu saya masih menanggapinya walau sedikit risih, adapun terhadap lamanya waktu bermain Game Online, orang tua saya sering menasehati untuk tidak terlalu lama atau terlalu banyak bermain Game Online, dan saya juga tidak pernah berbohong dengan orang tua terhadap lamanya waktu bermain Game Online.*<sup>22</sup>

Adapun wawancara dengan SRD

*Saya terhadap lingkungan sekitar saat bermain Game Online jika lag tegang saya tidak menghiraukan lingkungan sekitar, dan adapun reaksi orang tua saya terhadap lamanya bermain Game Online, mama saya*

<sup>20</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>21</sup> Wawancara dengan siswa GN MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>22</sup> Wawancara dengan siswa MR MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

*sering memarahi saya dan juga menasehati untuk sekedaranya saja bermain Game Online, dan juga saya tidak pernah berbohong soal waktu bermain Game Online.*<sup>23</sup>

Dari hasil wawancara ketiga responden tersebut ada yang sama dalam jawabannya, menurut GN sama dengan jawaban dari AS, HM, dan R. Sedangkan menurut MR sama dengan MF dan RA. Adapun menurut SRD sama dengan WIA, GYL, dan M.CR. Dapat disimpulkan bahwa semua responden memiliki kesadaran terhadap lingkungan sekitar dan respons terhadap permintaan atau nasihat dari orang tua. Meskipun mereka mungkin meresapi sedikit rasa risih atau tegang, semua responden reaksi orang tua mereka ketika lamanya bermain *Game Online* yaitu menasehatinya untuk bermain sekedaranya saja, dan juga mereka tidak pernah berbohong terkait lamanya bermain *Game Online*.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. ibu siswa menunjukkan reaksi yang peduli terhadap perilaku anak-anak yang menghabiskan waktu lama untuk bermain *Game Online* dan bahkan berbohong mengenai durasi waktu tersebut. Ibu menyatakan bahwa peran orang tua menjadi sangat krusial ketika di rumah. Ia menganggap bahwa siswa yang menghabiskan waktu berlebihan untuk *Game Online* tanpa memenuhi kewajiban siswa yang lain adalah suatu yang serius. Menurut ibu, jika bermain *Game Online* menjadi fokus utama dan melibatkan kebohongan seputar waktu yang dihabiskan, maka peringatan perlu diberikan.<sup>24</sup>

*g. Problem (Masalah)*

Wawancara dengan HM

---

<sup>23</sup> Wawancara dengan siswa SRD MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>24</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

*Kerugian yang saya rasakan ketika bermain Game Online yaitu rugi waktu ketika kalah dalam bermain Game Online, selain itu saya juga merasakan pusing ketika terlalu lama bermain Game Online.<sup>25</sup>*

Sedangkan wawancara dengan MF

*Kerugian yang saya dapatkan ketika saya bermain Game Online adalah Saat kalah dalam bermain saya merasa membuang-buang waktu saja, selain itu kerugian yang saya dapatkan yaitu pada gangguan fisik saya Tangan terasa pegal, mata agak sedikit sakit, dan leher agak pegal.<sup>26</sup>*

Adapun wawancara dengan GYL

*Kerugian yang saya dapatkan ketika bermain Game Online seperti kehabisan uang di Game tersebut, kalah bermain, dan juga ada kalanya teman tidak bisa main atau beban tim. Kerugian yang saya rasakan terhadap fisik saya yaitu tangan terasa pegal atau lemas, adapun dampak perilaku sosial yang saya alami ketika bermain Game Online adalah kurangnya komunikasi dengan orang tua atau orang lain<sup>27</sup>*

Dari hasil wawancara ketiga responden tersebut ada yang sama dalam jawabannya, menurut HM sama dengan jawaban dari AS, GN, dan R. Sedangkan menurut MF sama dengan MR dan RA. Adapun menurut GYL sama dengan WIA, SRD, dan M.CR. Dapat disimpulkan bahwa kerugian yang dirasakan akibat bermain *Game Online* mencakup aspek waktu yang terbuang, dampak fisik seperti pegal atau lemas, dan dampak perilaku sosial seperti kurangnya komunikasi dengan orang tua atau orang lain.

Adapun wawancara dengan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online*. Menurut ibu kerugian dan dampak negatif yang dialami anak-anak yang bermain *Game Online*. Kurang Fokus terhadap Pembelajaran di Kelas. Anak-anak yang bermain *Game Online* cenderung kurang fokus dan terlibat dalam

---

<sup>25</sup> Wawancara dengan siswa HM MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>26</sup> Wawancara dengan siswa MF MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

<sup>27</sup> Wawancara dengan siswa GYL MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

pembelajaran di kelas, mungkin karena pikiran mereka masih terpaku pada aktivitas *Game*. Kurang Istirahat, Menyebabkan Belajar Mengantuk. Aktivitas *Game Online* yang berlebihan dapat mengakibatkan kurangnya waktu istirahat bagi anak-anak, yang pada gilirannya dapat menyebabkan kantuk dan mengganggu proses belajar. Kurang Berinteraksi dengan Teman di Kehidupan Nyata. Keterlibatan yang intens dalam *Game Online* dapat mengarah pada kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata. Anak-anak mungkin lebih memilih interaksi virtual daripada berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya.<sup>28</sup>

## **B. PEMBAHASAN**

Setelah di jabarkan temuan penelitian yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dan observasi selanjutnya peneliti akan menganalisis temuan tersebut untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti buat agar lebih sederhana, sehingga pada akhirnya dapat memberikan gambaran apa yang diinginkan dalam penelitian ini, agar analisis dapat terarah peneliti menyajikannya berdasarkan permasalahan yang telah di tetapkan sebagai berikut:

### **1. Perkembangan Emosi Pengguna *Game Online* Pada Siswa Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.**

Dari hasil wawancara dan observasi yang peneliti temui dari perkembangan emosi pengguna *Game Online* pada siswa kelas 5A gambarannya tersebut sebagai berikut:

*Game Online* akhir-akhir ini sangat berkembang pesat sehingga peminatnya makin banyak. Berdasarkan observasi dan wawancara penelitian ini,

---

<sup>28</sup> Wawancara dengan Wali Kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin.

peneliti melakukan analisis terhadap penggunaan *Game Online* oleh 11 siswa kelas 5A. Mereka menggunakan berbagai jenis *Game Online* seperti Super Sus, Mobile Legends, Stumble Guys, PK XD, Roblox, Free Fire, Cacing/Worms.Zone, Fifa, dan PUBG. *Game Online* tersebut dapat di kategorikan menjadi dua yaitu *Game* kasual dan *Game* kompetitif. *Game* kompetitif menekankan persaingan antar pemain, baik secara individu maupun dalam tim, dengan tujuan mencapai kemenangan atau prestasi tertentu. Sedangkan *Game* kasual dibuat untuk dinikmati oleh semua kalangan dan umur, tanpa unsur kekerasan yang signifikan. Dirancang untuk menghibur, merelaksasi, atau mengisi waktu luang tanpa memerlukan investasi waktu atau perhatian yang lama.<sup>29</sup> Analisis dilakukan dengan menggunakan indikator Lemmens yang melibatkan aspek *Salience* (Arti Penting), *Tolerance* (Toleransi), *Mood modification* (Modifikasi Suasana Hati), *Withdrawal* (Penarikan), *Relapse* (Kambuh), *Conflict* (Konflik), dan Problem (Masalah).

Berikut Pembahasan berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti mengenai perkembangan emosi penggunaan *Game Online* sebagai berikut:

a. *Salience* (Arti Penting) :

Mayoritas responden menjadikan *Game Online* sebagai hiburan dan sebuah kegembiraan ketika memainkannya karena kegiatan tersebut bagi mereka untuk mengatasi kebosanan. adapun waktu bermain *Game Online* yang kurang dapat menyebabkan perasaan frustrasi atau kurang seru. Hal ini sesuai dari hasil observasi yang peneliti dapatkan bahwa pengguna *Game*

---

<sup>29</sup> Hengky Gunawan, David Virgio, dan Haryanto, "Perbedaan Antara *Game* Kasual dan *Game* Kompetitif Terhadap Perkembangan Jumlah Pemain *Game Online* Serta Pengaruh Genre Tersebut Bagi Para Pemainnya,".

*Online* membuat yang memainkannya merasa gembira dan bahagia, karena adanya perubahan ekspresi wajah yang terlihat dari raut mimik wajah mereka yang tersenyum ketika memainkan *Game Online*.<sup>30</sup> Adapun kaitannya tersebut dengan perkembangan emosi positif, Penggunaan *Game Online* sebagai hiburan dapat memberikan pengalaman positif, mengurangi stres, dan memberikan kesenangan, sedangkan perkembangan emosi negatif, yaitu adanya perasaan frustrasi tanpa bermain dapat menunjukkan adanya penggunaan yang berlebihan dapat berdampak negatif pada perkembangan emosi dan keseimbangan aktivitas harian. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Lemmens tentang *Salience* (Arti Penting) bahwa penggunaan *Game Online* dalam aspek tersebut mencakup persepsi bahwa bermain *Game Online* bukan hanya sebagai hiburan biasa, melainkan sebagai kegiatan yang mendominasi pikiran, perasaan, dan perilaku, menempatkannya sebagai prioritas utama dalam kehidupan pemain.

Hasil yang didapat oleh peneliti mengenai *Salience* yang dimaksud disini mengarah ke penggunaan *Game* yang dijadikan sebuah prioritas, adapun mayoritas siswa pengguna *Game Online* menjadikan *Game Online* arti sebuah hiburan dikala gabut atau lagi bosan, namun jika tidak bermain *Game Online* membuat mereka menjadi frustrasi. Sehingga hubungan hal ini menjadikan perkembangan emosi yang cenderung negatif pada penggunaan *Game Online* siswa kelas 5A.

---

<sup>30</sup> Henni Marsari, Neviyarni Neviyarni, dan Irdamurni Irdamurni, "Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (3 Juni 2021): 1816–22.



Adapun wali kelas menanggapi penggunaan *Game Online* yaitu ketidaksetujuan terhadap penggunaan *Game Online* yang mendominasi waktu belajar. Wali kelas 5A menekankan pentingnya fokus pada pembelajaran yang sungguh-sungguh daripada menghabiskan waktu berlebihan untuk hiburan semata.

b. *Tolerance* (Toleransi):

Waktu bermain *Game Online* bervariasi antar responden, tetapi mayoritas memiliki toleransi terhadap penambahan waktu bermain jika permainan masih seru. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Lammens bahwa Toleransi di sini ditekankan bahwa secara bertahap individu tersebut meningkatkan jumlah waktu yang dihabiskan untuk bermain *Game Online*.<sup>31</sup> Analisis yang peneliti dapat mengenai hal tersebut adalah. Toleransi terhadap durasi bermain menunjukkan bahwa *Game Online* dapat menjadi kegiatan yang cukup menarik bagi siswa. Waktu bermain *Game Online* yang lebih lama terutama terjadi ketika masih seru-seruannya. Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan emosi negatif, potensi dampak negatif muncul ketika waktu bermain melampaui batas yang wajar. Ini dapat menyebabkan kurangnya fokus pada kewajiban dan tanggung jawab sehari-hari. Hal ini juga didukung oleh penelitian terdahulu oleh Nisrianafatin yang menyatakan dampak negatif

---

<sup>31</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J., *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*.

dari penggunaan *Game Online* Membuat kecanduan, bermain *Game Online* membuat anak menjadi berlebihan dan lupa akan segala hal.<sup>32</sup>

Hasil yang didapat oleh peneliti mengenai *Tolerance* yang dimaksud disini mengarah ke waktu yang dihabiskan responden untuk bermain *Game Online*, mayoritas siswa pengguna *Game Online* menambah waktu bermain mereka karena masih seru atau mau meningkatkan rank permainan mereka, karena penambahan waktu membuat pengguna *Game Online* kurang fokus pada kewajiban dan tanggung jawab sehari-hari, sehingga hubungan hal ini menjadikan perkembangan emosi yang cenderung ke negatif pada penggunaan *Game Online* siswa kelas 5A.

Adapun wali kelas 5A menanggapi hal tersebut menekankan bahwa ada batasan waktu yang harus dihormati dan bahwa prioritas tetap pada kewajiban sehari-hari seperti pekerjaan rumah, salat, dan makan.

c. *Mood modification* (Modifikasi Suasana Hati):

*Game Online* digunakan untuk menghilangkan kebosanan, memberikan kegembiraan, dan mengurangi stres. Beberapa siswa mengaitkan keuntungan dalam bermain *Game Online* dengan peningkatan rank atau pencapaian dalam permainan. Analisis yang peneliti dapat pada penggunaan *Game Online* adalah *Game Online* berfungsi sebagai hiburan dan penghilang kebosanan, memberikan kegembiraan, dan menciptakan pengalaman positif. Hal tersebut sesuai dengan teori Lemmens modifikasi suasana hati yang diartikan dengan memperoleh perasaan santai atau ketenangan dalam konteks

---

<sup>32</sup> Nisrinafatin, "PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA."

pelarian saat bermain *Game Online*<sup>33</sup>. Adapun kaitannya dengan perkembangan emosi positif adalah Modifikasi suasana hati yang positif muncul dari pengalaman kesenangan dan pencapaian dalam *Game*. Ini dapat memberikan pengalaman positif dan meningkatkan mood. Meskipun *Mood modification* umumnya positif, GYL menunjukkan bahwa stres dapat muncul selama bermain. Ini menunjukkan bahwa pengalaman *Game* tidak selalu bebas dari dampak negatif, tergantung pada pengalaman individu.

Hasil yang didapat oleh peneliti mengenai *Mood modification* ini mengarah ke suasana hati responden pengguna *Game Online*, mayoritas siswa pengguna *Game Online* suasana hati mereka terhadap *Game Online* yaitu sebagai hiburan dan penghilang kebosanan, memberikan kegembiraan, dan menciptakan pengalaman positif. meskipun *Mood modification* umumnya positif, beberapa siswa mengatakan bahwa stres dapat muncul selama bermain *Game Online*. Sehingga hubungan hal ini pada perkembangan emosi umumnya ke positif, namun tidak selalu bebas dari perkembangan negatif, tergantung pada setiap individu pengguna *Game Online* siswa kelas 5A.

Adapun tanggapan wali kelas 5A mengenai penggunaan *Game Online* menunjukkan bahwa kemudahan akses melalui perangkat ponsel menjadi faktor utama anak-anak bermain *Game*. Menurut wali kelas 5A, *Game Online* dianggap sebagai stimulasi untuk imajinasi anak-anak, memicu kreativitas dan daya imajinasi. Ibu juga menyatakan bahwa keuntungan dari bermain *Game*

---

<sup>33</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J., *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*.

*Online* dapat dirasakan melalui pengalaman positif, anak-anak merasakan kegembiraan saat aktivitas tersebut dilakukan dengan baik.

d. *Withdrawal* (Penarikan):

Siswa yang bermain *Game Online* bagi mereka tidak bermain *Game Online* dapat menyebabkan rasa bosan, dan gangguan saat bermain dapat menimbulkan perasaan marah. Ada juga emosional terkait dengan kemenangan atau kekalahan dalam permainan. Analisis yang peneliti dapat mengenai hal tersebut Kebanyakan siswa mengalami dampak emosional, terutama perasaan bosan saat tidak bermain *Game Online*. Adapun reaksi terhadap gangguan menunjukkan keterlibatan emosional yang signifikan selama bermain *Game Online*. Kesamaan terlihat dalam perasaan bosan yang dirasakan oleh banyak responden ketika mereka tidak bermain *Game Online*. Ini menunjukkan adanya keterkaitan emosional yang cukup kuat dengan aktivitas bermain *Game*. Responden menunjukkan kecenderungan untuk merasa marah ketika ada gangguan saat bermain *Game Online*. Hal tersebut juga sesuai dengan observasi yang peneliti dapatkan, yaitu adanya suatu perasaan atau pengaruh pada fisik yang tidak menyenangkan di tandai dengan adanya penarikan yang di pengaruhi suasana hatinya. Serta hal tersebut sejalan dengan pernyataan Henni Marsari pada penelitiannya bahwa anak-anak juga menggunakan bahasa tubuh mereka untuk mengekspresikan perasaannya.<sup>34</sup> Umumnya, pengalaman kekalahan dalam *Game Online* disertai dengan perasaan sedih, marah, dan rasa rugi. Ini menunjukkan bahwa kekalahan

---

<sup>34</sup> Marsari, Neviyarni, dan Irdamurni, "Perkembangan Emosi Anak Usia Sekolah Dasar," 3 Juni 2021.

dalam permainan dapat memiliki dampak emosional yang signifikan. Hal tersebut berkaitan dengan perkembangan emosi negatif dari penggunaan *Game Online*, munculnya dampak emosional seperti kesedihan, marah, dan rasa rugi ketika mengalami kekalahan dalam *Game* dapat menunjukkan bahwa pemain telah menghabiskan emosi yang signifikan dalam aktivitas tersebut.

Hasil yang didapat oleh peneliti mengenai *withdrawal* yang dimaksud di sini mengarah ke perasaan maupun pengaruh pada fisik yang tidak menyenangkan, dan hal ini berhubungan dengan *Tolerance* serta *Mood modification*. Mayoritas siswa pengguna *Game Online* menunjukkan keterlibatan emosional yang signifikan selama bermain *Game Online* terutama perasaan bosan saat tidak bermain *Game Online* dan juga gangguan saat bermain, yaitu merasa marah. Serta ketika mengalami kekalahan dalam *Game Online*, respon umumnya melibatkan perasaan sedih, marah, dan rasa rugi. Sehingga hubungan hal ini menjadi perkembangan emosi yang cenderung ke negatif pada penggunaan *Game Online* siswa kelas 5A.

Adapun tanggapan wali kelas 5A, anak-anak pengguna *Game Online* merasakan kesedihan saat tidak bisa bermain *Game Online*, disebabkan oleh alasan seperti habisnya kuota internet, teguran dari orang tua, dan teguran dari guru. Ibu menekankan bahwa kesedihan ini bersifat sementara dan mungkin terasa intens, namun hanya terjadi dalam konteks *Game Online*.

e. *Relapse* (Kambuh):

Usaha untuk berhenti bermain *Game Online* sering kali gagal karena pengaruh teman-teman dan asiknya pembaharuan-pembaharuan pada *Game*

*Online*. Pengaruhnya dari lingkungan sosial, terutama teman-teman, menjadi faktor kambuh bermain *Game Online*. responden menjelaskan upaya untuk berhenti bermain *Game Online*, seperti mencari kegiatan lain atau bahkan menghapus permainan tersebut. Namun, upaya tersebut seringkali tidak berlangsung lama. umumnya berasal dari keinginan untuk merasakan kembali keasyikan permainan, ada yang tergoda oleh cerita teman-teman, sementara yang lain melihat bahwa permainan yang mereka mainkan menjadi lebih menarik. Hal ini sesuai dengan teori Lemmens pada hal *Relapse* (kambuh) Adanya dorongan untuk melakukan kembali hingga sampai berulang kali untuk bermain *Game Online* setelah berhenti dalam jangka waktu tertentu atau pada masa kontrol.<sup>35</sup>

Analisis yang peneliti dapat adalah pengaruh lingkungan sosial, terutama dari teman-teman, menjadi faktor utama dalam upaya untuk mengurangi atau berhenti bermain *Game Online*. Dalam konteks perkembangan emosi, pengelolaan diri dan dukungan orang tua memainkan peran penting dalam membantu anak-anak menghadapi tantangan ini dengan lebih efektif. Hal ini berkaitan dengan perkembangan emosi negatif proses kambuh tersebut dapat menjadi sumber frustrasi dan kekecewaan, terutama ketika upaya untuk berhenti bermain tidak berhasil. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan emosi secara negatif.

Hasil yang didapat oleh peneliti mengenai *Relapse* yang dimaksud disini mengarah ke keadaan kambuh atau dorongan untuk melakukan kembali

---

<sup>35</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J., *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*.

penggunaan *Game Online*. Mayoritas siswa pengguna *Game Online* upayanya gagal dalam mengatasi *Relapse* ini, karena berbagai faktor diantaranya lingkungan sosial, teman-teman, dan pembaharuan *Game* yang semakin asik. Hal ini berhubungan dengan *Salience* dimana *Game Online* di jadikan sebuah hal penting atau prioritas dan tidak pernah terlepas dari kehidupan sehari-hari. Sehingga hubungan tersebut menjadi perkembangan emosi yang cenderung ke perkembangan emosi negatif pada pengguna *Game Online* siswa kelas 5A.

Dari wawancara dengan wali kelas 5A, disimpulkan bahwa penyebab anak-anak yang kembali bermain *Game Online* setelah berusaha berhenti adalah adanya kecanduan atau ketergantungan yang berkelanjutan. Wali kelas 5A menyoroti pentingnya peran orang tua dan lingkungan sekitar dalam mengatasi masalah ini, dengan penekanan pada perlunya keyakinan yang tinggi dan kuat dari pihak orang tua untuk membantu anak berhenti bermain *Game Online*.

f. *Conflict* (Konflik):

Konflik yang dimaksud oleh Lemmens merujuk pada konflik interpersonal yang dihasilkan dari kegiatan berlebihan bermain *Game Online*. Biasanya konflik yang tercipta adalah mencakup argumen dan pengabaian.<sup>36</sup> Terkait dengan hal ini, pada bagian lainnya, respon terhadap lingkungan responden menunjukkan bahwa meskipun bermain *Game Online*, mereka masih merespons lingkungan sekitar. Meskipun ada yang merasa risih terhadap gangguan, kontras ini menunjukkan adanya potensi konflik

---

<sup>36</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J.

interpersonal seperti pengabaian yang muncul dalam interaksi antara pemain *Game Online* dan lingkungan sekitar. Adapun respon orang tua mereka yaitu memberikan nasihat untuk tidak terlalu lama atau terlalu banyak bermain *Game Online*. Reaksi ini mencerminkan peran orang tua dalam membimbing penggunaan *Game Online* anak-anak mereka. Dan juga Semua responden menyatakan bahwa mereka tidak pernah berbohong tentang lamanya waktu bermain *Game Online*. Hal ini menunjukkan tingkat kejujuran dan komunikasi terbuka dengan orang tua.

Adapun kaitannya dengan perkembangan emosi adalah Kesadaran terhadap lingkungan sekitar dan respons positif terhadap permintaan orang tua mencerminkan perkembangan emosi yang positif. Ini menunjukkan tingkat kesadaran diri dan kemampuan untuk beradaptasi dengan norma sosial. Sehingga mengarah ke perkembangan emosi yang positif. hal ini berkaitan dengan penelitian Henni Marsari bahwa anak pada umur 11-12 tahun. Anak akan mengetahui mana hal yang baik dan buruk. Anak akan paham arti dari norma dan nilai yang berlaku. Analisis yang peneliti dapat adalah Siswa menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan sekitar dan respek terhadap permintaan atau nasihat orang tua terkait bermain *Game Online*.

Hasil yang didapat oleh peneliti mengenai *Conflict* yang dimaksud disini mengarah pada argumen, respon atau pengabaian, dan kebohongan. Adapun mayoritas siswa pengguna *Game Online* berargumen mereka masih merespons lingkungan sekitar, meskipun ada beberapa yang merasa risih terhadap gangguan. Serta respon orang tua mereka yaitu memberikan nasihat untuk



tidak terlalu lama atau terlalu banyak bermain *Game Online* dan mereka pun merespon atau tidak mengabaikan hal itu dengan baik. Adapun kebohongan pada *Conflict* ini, mereka tidak pernah berbohong terkait waktu bermain *Game Online*. Sehingga hubungan hal ini menjadikan perkembangan emosi yang cenderung positif pada penggunaan *Game Online* siswa kelas 5A.

Wawancara dengan wali kelas 5A menganggap peran orang tua sangat penting di rumah dan menyatakan bahwa perilaku siswa yang mengabaikan kewajiban lainnya karena fokus bermain *Game Online* dan melibatkan kebohongan perlu dianggap serius. Ia menyatakan bahwa jika *Game Online* menjadi fokus utama dengan adanya kebohongan terkait waktu bermain, peringatan perlu diberikan.

g. *Problem* (Masalah):

Masalah atau problem penggunaan *Game Online* yaitu kerugian yang responden rasakan mereka merasa kehilangan waktu ketika kalah dalam bermain *Game Online*. Ini mencerminkan potensi kerugian dalam hal pengelolaan waktu dan fokus. Selain itu kerugian yang responden alami terhadap fisik seperti pegal atau lemas, serta masalah kesehatan seperti pusing. Ini menunjukkan potensi dampak negatif pada kesehatan fisik anak-anak. Pernyataan responden tersebut sesuai dengan teori Lemmens yang menyatakan bahwa *Problems* (masalah) yang timbul biasa disebabkan aktivitas bermain *Game Online* yang berlebihan. Individu tersebut lebih memilih bermain hingga mendorong bergesernya aktivitas lain.<sup>37</sup> Sehingga

---

<sup>37</sup> Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., dan Peter, J.

menyebabkan kerugian waktu dan kerugian pada fisik. Adapun selain itu kerugian terhadap materi dan sosial sebagian responden mengungkapkan bahwa mereka kehabisan uang di dalam permainan atau *Game* yang dimainkan serta kurangnya komunikasi dengan orang tua dan guru dan hal itu sebagai suatu kerugian yang mereka rasakan.

Pada problem ini dampak yang di alami responden adalah perkembangan emosi negatif, dampak fisik seperti pegal atau lemas dapat berdampak negatif pada kesejahteraan fisik dan emosional. Masalah kesehatan seperti pusing juga dapat mempengaruhi suasana hati dan kesejahteraan emosional. Sehingga wali kelas menanggapi hal tersebut kurangnya waktu istirahat merupakan dampak negatif. Hal ini dapat memengaruhi keseimbangan emosi dan kesehatan umum anak-anak. Hal tersebut juga di dukung Nisrinafatin pada peneitiannya yang menyatakan dampak negatif dari penggunaan *Game Online* seperti menurunkan kebugaran tubuh Merusak mata dan saraf, bermain *Game* secara terus menerus akan menyebabkan sakitnya mata atau melemahnya lensa mata.<sup>38</sup>

Hasil yang peneliti temukan pada *Problems* yang dimaksud di sini adalah kerugian yang dialami penggunaan *Game Online* pada siswa mencakup aspek waktu, dampak fisik, dan dampak sosial. *Problems* pada aspek waktu yang siswa alami yaitu mereka merasa rugi terhadap waktu yang terbuang sia-sia kerana kalah dalam bermain *Game Online*. *Problems* pada aspek dampak fisik yang siswa rasakan ketika menggunakan *Game Online* yaitu seperti pegal

---

<sup>38</sup> Nisrinafatin, "PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA."

atau lemas, serta masalah kesehatan seperti pusing. Adapun *Problems* pada aspek sosial yang siswa rasakan adalah kurangnya komunikasi dengan orang tua atau orang lain. Sehingga hubungan hal ini terhadap perkembangan emosi yang cenderung ke negatif karena penggunaan *Game Online* pada aspek problem yang berdampak ke negatif.

Dari wawancara dengan wali kelas 5A, menanggapi bahwa penggunaan *Game Online* oleh anak-anak menyebabkan beberapa kerugian dan dampak negatif. Ini meliputi kurangnya fokus dalam pembelajaran di kelas, dimana anak-anak cenderung teralihkan oleh pikiran mereka yang masih terpaku pada aktivitas *Game*. Selain itu, kegiatan *Game Online* yang berlebihan juga dapat mengakibatkan kurangnya waktu istirahat, menyebabkan kantuk, dan mengganggu proses belajar. Terakhir, keterlibatan intens dalam *Game Online* dapat mengarah pada kurangnya interaksi sosial di kehidupan nyata, dengan anak-anak mungkin lebih memilih interaksi virtual daripada berkomunikasi langsung dengan teman sebaya.

Pembahasan menggambarkan kompleksitas pengalaman siswa dalam menggunakan *Game Online*, termasuk aspek positif dan negatif penggunaan *Game Online* dan perkembangan emosi mereka. Peran orang tua serta guru atau wali kelas dalam membimbing dan memoderasi atau kesedangan waktu bermain menjadi sangat penting untuk memastikan keseimbangan antara aktivitas penggunaan *Game Online* dan kehidupan sehari-hari yang sehat.

**Tabel 4.1 Pembahasan Hasil Penelitian**

No	Aspek	Temuan	Pembahasan
1	<i>Salience</i>	<p>1. Pentingnya <i>Game</i> sebagai Prioritas:</p> <p>Mayoritas siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin menjadikan <i>Game Online</i> sebagai prioritas dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>2. <i>Game</i> sebagai Hiburan:</p> <p>Siswa menggunakan <i>Game Online</i> sebagai hiburan saat merasa bosan atau tidak memiliki kegiatan lain.</p> <p>3. Frustrasi tanpa Bermain:</p> <p>Ketika siswa tidak bermain <i>Game Online</i>, mereka cenderung merasa frustrasi.</p>	<p>1. Prioritas pada <i>Game</i> dan Emosi Negatif:</p> <p>Prioritas yang diberikan pada <i>Game Online</i> menunjukkan bahwa <i>Game</i> telah menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa, mungkin lebih dari sekadar hiburan. Hal ini dapat mempengaruhi perkembangan emosi siswa, karena fokus utama pada <i>Game</i> dapat menggeser perhatian dari kegiatan yang lebih seimbang secara emosional.</p> <p>2. Hiburan sebagai Penghilang Rasa Bosan:</p> <p>Penggunaan <i>Game</i> sebagai hiburan dapat memberikan kepuasan saat bosan, namun, jika menjadi satu-satunya sumber hiburan, hal ini dapat merugikan. Rasa bosan yang tidak diatasi dengan cara yang sehat dapat memicu emosi negatif, dan perlu diidentifikasi alternatif hiburan yang positif.</p> <p>3. Frustrasi Tanpa Bermain:</p> <p>Frustrasi yang muncul ketika tidak bermain <i>Game Online</i> menunjukkan potensi ketergantungan atau ketergantungan emosional pada <i>Game</i>. Hal ini perlu diangkat dalam konteks perkembangan emosi, karena adanya ketergantungan dapat menyebabkan fluktuasi emosional yang signifikan ketika akses ke <i>Game</i> dibatasi.</p>
2	<i>Tolerance</i>	<p>1. Penambahan Waktu Bermain:</p> <p>Mayoritas siswa kelas 5A</p>	<p>1. Toleransi terhadap Waktu dan Kewajiban:</p> <p>Toleransi terhadap waktu bermain</p>

		<p>MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin cenderung menambah waktu bermain <i>Game Online</i>.</p> <p>2. Alasan Penambahan Waktu:</p> <p>Penambahan waktu bermain disebabkan oleh keinginan untuk masih ingin merasakan keseruan permainan atau meningkatkan peringkat permainan.</p> <p>3. Kurang Fokus pada Tanggung Jawab Harian:</p> <p>Penambahan waktu bermain <i>Game Online</i> mengakibatkan kurangnya fokus siswa pada kewajiban dan tanggung jawab sehari-hari.</p>	<p>yang meningkat menunjukkan adanya ketidakmampuan untuk mengendalikan dan membatasi durasi bermain. Hal ini dapat mengganggu keseimbangan antara aktivitas bermain dan tanggung jawab harian, berpotensi merugikan perkembangan emosional siswa.</p> <p>2. Motivasi Penambahan Waktu:</p> <p>Alasan penambahan waktu yang disebabkan oleh keseruan permainan atau keinginan untuk meningkatkan peringkat permainan menunjukkan tingginya motivasi intrinsik. Namun, perlu diperhatikan bahwa motivasi ini dapat mengakibatkan pengorbanan pada aspek lain dalam kehidupan siswa, terutama tanggung jawab sehari-hari.</p> <p>3. Dampak Kurangnya Fokus pada Tanggung Jawab:</p> <p>Kurangnya fokus pada tanggung jawab sehari-hari dapat menciptakan tekanan tambahan pada siswa. Kesulitan membagi waktu antara bermain <i>Game</i> dan menjalankan tanggung jawab dapat mempengaruhi kesejahteraan emosional, menimbulkan stres dan ketidakpuasan diri.</p>
3	<i>Mood modification</i>	<p>1. Suasana Hati Positif:</p> <p>Mayoritas siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin mengalami perubahan suasana hati positif ketika bermain <i>Game Online</i>.</p> <p>2. Fungsi Hiburan dan Penghilang Kebosanan:</p>	<p>1. Pengaruh Positif <i>Mood modification</i>:</p> <p>Perubahan suasana hati positif secara umum menunjukkan bahwa <i>Game Online</i> memiliki potensi untuk menjadi alat modifikasi suasana hati yang efektif. Pengalaman positif ini dapat meningkatkan kesejahteraan emosional siswa dan memberikan outlet positif untuk ekspresi emosi.</p>

		<p><i>Game Online</i> berperan sebagai sumber hiburan dan penghilang kebosanan utama bagi siswa.</p> <p>3. Kegembiraan dan Pengalaman Positif:</p> <p><i>Game Online</i> memberikan pengalaman kegembiraan dan kesenangan, menciptakan momen positif dalam kehidupan siswa.</p> <p>4. Munculnya Stres Selama Bermain:</p> <p>Meskipun umumnya positif, beberapa siswa melaporkan adanya stres yang muncul selama bermain <i>Game Online</i>.</p>	<p>2. Peran Sebagai Sumber Hiburan:</p> <p>Fungsi utama <i>Game Online</i> sebagai hiburan dan penghilang kebosanan memberikan wawasan tentang alasan siswa tertarik pada permainan tersebut. Namun, penting untuk memastikan bahwa penggunaan <i>Game</i> sebagai hiburan tidak menggantikan kegiatan lain yang esensial dalam kehidupan sehari-hari.</p> <p>3. Kendali Stres Selama Bermain:</p> <p>Adanya laporan stres selama bermain menunjukkan bahwa meskipun umumnya positif, pengalaman bermain <i>Game</i> tidak selalu bebas dari dampak negatif.</p>
4	<i>Withdrawal</i>	<p>1. Perasaan Tidak Menyenangkan:</p> <p><i>Withdrawal</i> pada pengguna <i>Game Online</i> siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin berhubungan dengan perasaan maupun pengaruh pada fisik yang tidak menyenangkan.</p> <p>2. Keterlibatan Emosional Saat Bermain:</p> <p>Mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan emosional yang signifikan selama bermain <i>Game Online</i>, terutama merasakan kebosanan saat tidak bermain dan gangguan emosional seperti kemarahan saat bermain.</p>	<p>1. Keterlibatan Emosional yang Signifikan:</p> <p>Keterlibatan emosional yang signifikan saat bermain <i>Game Online</i> menandakan adanya keterikatan emosional yang kuat dengan aktivitas tersebut. Hal ini dapat berkontribusi pada dampak <i>Withdrawal</i> yang lebih kuat ketika siswa tidak bermain.</p> <p>2. Perasaan Bosan dan Gangguan Emosional:</p> <p>Perasaan kebosanan saat tidak bermain <i>Game Online</i> menunjukkan adanya ketergantungan emosional. Gangguan emosional seperti kemarahan saat bermain dapat memperkuat hubungan antara <i>Withdrawal</i>, <i>Tolerance</i>, dan <i>Mood modification</i>.</p> <p>3. Respon Negatif terhadap Kekalahan:</p>

		<p>3. Respon Negatif terhadap Kekalahan:</p> <p>Respon umum terhadap kekalahan dalam <i>Game Online</i> melibatkan perasaan sedih, marah, dan rasa rugi.</p>	<p>Respon negatif terhadap kekalahan menciptakan pengaruh emosional yang lebih dalam. Perasaan sedih, marah, dan rasa rugi dapat memengaruhi stabilitas emosi siswa dan dapat berlanjut hingga di luar sesi bermain.</p>
5	<i>Relapse</i>	<p>1. Perasaan Tidak Menyenangkan:</p> <p><i>Withdrawal</i> pada pengguna <i>Game Online</i> siswa kelas 5A MI Nurul Huda Mantuil Banjarmasin berhubungan dengan perasaan maupun pengaruh pada fisik yang tidak menyenangkan.</p> <p>2. Keterlibatan Emosional Saat Bermain:</p> <p>Mayoritas siswa menunjukkan keterlibatan emosional yang signifikan selama bermain <i>Game Online</i>, terutama merasakan kebosanan saat tidak bermain dan gangguan emosional seperti kemarahan saat bermain.</p> <p>3. Respon Negatif terhadap Kekalahan:</p> <p>Respon umum terhadap kekalahan dalam <i>Game Online</i> melibatkan perasaan sedih, marah, dan rasa rugi.</p>	<p>1. Keterlibatan Emosional yang Signifikan:</p> <p>Keterlibatan emosional yang signifikan saat bermain <i>Game Online</i> menandakan adanya keterikatan emosional yang kuat dengan aktivitas tersebut. Hal ini dapat berkontribusi pada dampak <i>Withdrawal</i> yang lebih kuat ketika siswa tidak bermain.</p> <p>2. Perasaan Bosan dan Gangguan Emosional:</p> <p>Perasaan kebosanan saat tidak bermain <i>Game Online</i> menunjukkan adanya ketergantungan emosional. Gangguan emosional seperti kemarahan saat bermain dapat memperkuat hubungan antara <i>Withdrawal</i>, <i>Tolerance</i>, dan <i>Mood modification</i>.</p> <p>3. Respon Negatif terhadap Kekalahan:</p> <p>Respon negatif terhadap kekalahan menciptakan pengaruh emosional yang lebih dalam. Perasaan sedih, marah, dan rasa rugi dapat memengaruhi stabilitas emosi siswa dan dapat berlanjut hingga di luar sesi bermain.</p>
6	<i>Conflict</i>	<p>1. Argumen dalam Penggunaan <i>Game Online</i>:</p> <p>Siswa pengguna <i>Game</i></p>	<p>1. Argumen terkait Waktu dan Durasi Bermain:</p> <p>Argumen terkait waktu dan durasi bermain mencerminkan konflik</p>

		<p><i>Online</i> mengalami konflik dalam bentuk argumen terkait waktu dan durasi bermain, serta tanggapan terhadap gangguan dari lingkungan sekitar.</p> <p>2. Respon dan Pengabaian Lingkungan:</p> <p>Mayoritas siswa masih merespons lingkungan sekitar, meskipun ada beberapa yang merasa risih terhadap gangguan selama bermain <i>Game Online</i>. Orang tua memberikan nasihat terkait durasi bermain, dan siswa merespon atau tidak mengabaikannya dengan baik.</p> <p>3. Ketidakadaan Kebohongan terkait Waktu Bermain:</p> <p>Siswa tidak pernah berbohong terkait waktu bermain <i>Game Online</i>.</p>	<p>antara kebutuhan untuk bermain <i>Game Online</i> dan tanggung jawab sehari-hari. Siswa mungkin mengalami kesulitan menyeimbangkan waktu di antara keduanya, yang dapat memengaruhi perkembangan emosi.</p> <p>2. Respon Terhadap Gangguan:</p> <p>Respon siswa terhadap gangguan menunjukkan variasi dalam toleransi terhadap interupsi selama bermain. Beberapa siswa mungkin lebih adaptif dalam menanggapi gangguan, sementara yang lain dapat merasa risih atau terganggu, yang dapat mempengaruhi mood dan emosi mereka.</p> <p>3. Nasihat Orang Tua dan Respons Siswa:</p> <p>Nasihat yang diberikan oleh orang tua terkait durasi bermain memberikan gambaran tentang pengaruh orang tua dalam mengelola penggunaan <i>Game Online</i>. Respons siswa terhadap nasihat tersebut dapat memengaruhi sejauh mana konflik dapat diatasi dengan baik.</p> <p>4. Ketidakadaan Kebohongan:</p> <p>Ketidakadaan kebohongan terkait waktu bermain menunjukkan tingkat transparansi dan kejujuran siswa terkait aktivitas <i>Game Online</i> mereka. Ini dapat mendukung perkembangan emosi yang positif karena adanya kepercayaan dan keterbukaan dalam komunikasi.</p>
7	Problem	<p>1. Kerugian pada Aspek Waktu:</p> <p>Siswa merasa rugi terhadap waktu yang</p>	<p>1. Rugi Waktu akibat Kekalahan:</p> <p>Perasaan rugi waktu yang muncul ketika mengalami kekalahan</p>



		<p>terbuang sia-sia, terutama ketika mengalami kekalahan dalam bermain <i>Game Online</i>.</p> <p>2. Dampak Fisik yang Dirasakan:</p> <p>Penggunaan <i>Game Online</i> memberikan dampak fisik seperti pegal atau lemas, serta masalah kesehatan seperti pusing.</p> <p>3. Dampak Sosial:</p> <p>Kurangnya komunikasi dengan orang tua atau orang lain menjadi dampak sosial yang dirasakan oleh siswa yang aktif menggunakan <i>Game Online</i>.</p>	<p>dapat memengaruhi emosi siswa. Kegagalan dalam permainan dapat menciptakan stres dan frustrasi yang berpotensi berlanjut hingga ke aspek emosional mereka.</p> <p>2. Dampak Fisik Negatif:</p> <p>Dampak fisik seperti pegal, lemas, dan masalah kesehatan seperti pusing dapat mengindikasikan bahwa penggunaan <i>Game Online</i> tidak hanya memengaruhi aspek emosional, tetapi juga kesehatan fisik siswa. Ini dapat menciptakan ketidaknyamanan dan mengganggu kesejahteraan mereka.</p> <p>3. Isolasi Sosial:</p> <p>Kurangnya komunikasi dengan orang tua atau orang lain dapat menyebabkan isolasi sosial. Ketidakmampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan sosial dapat berdampak negatif pada perkembangan emosi siswa, terutama dalam hal hubungan interpersonal.</p>
--	--	---	---