

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

##### **1. Gambaran Hasil Penelitian**

###### **a. Letak Geografis Madrasah**

MIN Pemurus Dalam Banjarmasin adalah sebuah lembaga pendidikan Islam di bawah Kementrian Agama Kota Banjarmasin. Terletak di Jalan Bakti Rt.32 No.27 Pemurus Dalam, Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan dengan kode pos 70248. Sekolah ini dianggap strategis karena berlokasi di tepi jalan, di antara persimpangan Masjid Jami dan Galery Asshoha.

###### **b. Sejarah Singkat MIN 3 Kota Banjarmasin**

MIN 3 Kota Banjarmasin berlokasi di Kelurahan Pemurus Dalam, Kecamatan Banjarmasin Selatan. Madrasah ini berdiri sejak 12 Januari 1930 oleh tokoh agama setempat bernama K.H Abdul Hamid. Awalnya, madrasah ini berstatus swasta dengan nama MI Irtiqayah. Kemudian, pada 12 Maret 1995, status MI Irtiqayah diubah menjadi negeri dengan nama MIN Pemurus Dalam, yang secara resmi diresmikan oleh Walikota Banjarmasin sesuai dengan keputusan Menteri Agama No. 155 A pada 20 November 1995. MIN 3 Kota Banjarmasin didirikan di atas tanah wakaf seluas 1323 meter persegi yang diserahkan oleh Yayasan Irtiqayah dan

menjadi milik Departemen Agama Kota Banjarmasin yang telah bersertifikat.

Madrasah ini berlokasi tepat di depan Jalan Bakti Pemurus Dalam, terletak sekitar 7 Km dari pusat kota, dan berada di daerah pinggiran perkotaan, menjadi perbatasan antara Kota Banjarmasin dan Kabupaten Banjar. Alamat MIN 3 Kota Banjarmasin adalah di jalan Bakti Rt.32 No.27 Pemurus Dalam, Banjarmasin Selatan, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan dengan Kode Pos 70248. MIN 3 Kota Banjarmasin telah memperoleh akreditasi tingkat A.

Berikut ini yang pernah menjabat sebagai kepala Sekolah MIN 3 Kota Banjarmasin, yaitu M. Yusuf Husin menjabat mulai dari madrasah berdiri sampai tahun 1997.

- 1) H. Yarkani Agub, menjabat sebagai kepala sekolah sejak dinegerikannya MIN Pemurus Dalam, yaitu pada tahun 1997-2006.
- 2) H. Abd. Basith, S. Ag menjabat sebagai kepala sekolah sejak tahun 2006-2011.
- 3) Dra. Hj Juhairiah menjabat sebagai kepala sekolah sejak tahun 2012-2021.
- 4) Ernawati menjabat sebagai Plt. Kepala Madrasah sejak Januari- Mei tahun 2022.
- 5) H. Abdul Basith, S. Ag menjabat sebagai kepala sekolah sejak tahun 2022 sampai sekarang.

## 2. Visi dan Misi

### Visi

Terwujudnya generasi yang beriman, bertaqwa, unggul dalam kualitas akademik dan non akademik, menguasai IPTEK, serta berperan aktif dalam melestarikan lingkungan hidup.

### Misi

- a. Menanamkan keyakinan/akidah melalui pengamalan ajaran agama dan bersikap moderat beragama.
- b. Meningkatkan profesionalitas pendidik dan tenaga kependidikan serta tata kelola madrasah.
- c. Menyelenggarakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, dan kompetitif.
- d. Meningkatkan mutu pendidikan dalam upaya mencerdaskan kehidupan generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- e. Menyelenggarakan pembelajaran yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi.
- f. Menyelenggarakan pendidikan yang berkarakter menuju generasi yang bermoral, kreatif, maju dan mandiri.
- g. Melaksanakan perilaku hidup bersih, sehat serta peduli dan cinta lingkungan.
- h. Menjalin kerjasama yang harmonis antara warga madrasah, komite dan lingkungan serta instansi terkait dalam upaya melestarikan lingkungan hidup

### 3. Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

#### 4.1 Data Tenaga Pendidik dan Kependidikan

LAMPIRAN SK KEPALA MIN 3 KOTA BANJARMASIN  
 Nomor : /Mi.17.1-4/Kp.01.2/06/2022  
 Tanggal : 30 Juni 2021  
 Tentang : Penetapan Pembagian Tugas Guru Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023

NO	NAMA / NIP	Pangkat/Gol.Ruang	Mata Pelajaran	KELAS											Jlh Tgs Tamb	Jlh Tugas	Ket								
				IA	IB	IC	2A	2B	3A	3B	3C	4A	4B	4C				5A	5B	5C	6A	6B	Jam		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	25	Kepala Madrasah Wali Kelas 1A	
1	H. Abdul Basith, S. Ag 19730429 199803 1 005	Pembina ( IV/a)																			24				
2	Hj. Barzakiah, S.Pd.I 19670407 200604 2 014	Penata (III/c)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK) BTA	22																22	6	28			
3	Kumalasari, S.Pd.I 19631215 201411 2 001	Penata Muda (III/a)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK) BTA																	22	6	28			Wali Kelas 1B
4	Dra. Hj. St. Rukayah, S. Pd. I 19630924 199203 2 003	Penata Tk. 1 (III/d)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK) BTA			22														22	6	28			Wali Kelas 1C
5	Dra. Hj. Nurul Hidayah, S.Pd. I 19670119 200701 2 009	Penata (III/c)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK) BTA				22													22	6	28			Wali Kelas 2A
6	Norsyamsiah,S.Ag 19711005 200604 2 025	Penata Tk.1 (III/d)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK, BTA) MTK					22												22	6	28			Wali Kelas 2B

NO	NAMA / NIP	Pangkat/Gol.Ruang	Mata Pelajaran	KELAS																										Ket
				Jl	IB	IC	2A	2B	3A	3B	3C	4A	4B	4C	5A	5B	5C	6A	6B	Jl	Tgs Tamb	Jlh Tugas								
																							5	6	7	8	9	10	11	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	25	25	25	Wali Kelas 3A				
7	Hj. Yuhanis, S.Pd.I 19660823 199203 2 001	Pembina (I/IIa)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK)						24													24	6	30	30	Wali Kelas 3A				
8	M. Aminullah, S.Pd.I 19700401 200710 1 001	Penata (III/c)	GURU KELAS (MTK, BI, PKn, SBK)							24											24	6	30	30	30	Wali Kelas 3B				
9	Rendy Sabah Khalishy, S.Pd. 199306152019031018	Pengatur Muda (III/a)	GURU KELAS PKn, MTK PJOK							4	4	4								24	6	30	30	30	30	Wali Kelas 3C Koordinator Kesiswaan				
10	Muslimah, S. Pd. I 19730228 200710 2 002	Penata (III/c)	Guru Kelas (MTK, BI, PKn, SBK)									26								26	6	34	34	34	34	Wali Kelas 4A Pembina Pramuka				
11	Ermawati, S.Ag 19750228 200710 2 002	Penata (III/c)	Guru Kelas (MTK, BI, PKn, IPA, IPS, SBK)									26								26	6	44	44	44	44	Wali Kelas 4B Koordinator Kurikulum				
12	Syariati, S.Pd 3030-4376-1880-01	GBPNS	Guru Kelas (MTK, BI, PKn, IPA, IPS, SBK)										26							26	6	32	32	32	32	Wali Kelas 4C				
13	Muflihah Haryati, S. Pd. 199302072019032023	Pengatur Muda (III/a)	Guru Kelas (MTK, BI, PKn, IPA, IPS, SBK)											26						26	6	32	32	32	32	Wali Kelas 5A				



NO	NAMA / NIP	Pangkat/Gol.Ruang	Mata Pelajaran	KELAS												Jlh Tgs Tamb	Jlh Tugas	Ket						
				IA	IB	IC	2A	2B	3A	3B	3C	4A	4B	4C	5A				5B	5C	6A	6B	Jam	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	25	
22	Atiyah Ulfah, Lc 198603032019032014	Pengatur Muda (III/a)	B. Arab Qur'an Hadits Fiqih						2	2	2	2	2	2						24			24	
23	Zainuddin, S. Ag	Pengatur Muda (III/a)	Qur'an Hadits Aqidah Akhlak BTA						2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26			26	Keagamaan
24	Wahyu Bahir, S.Pd. 199405142019031006	Pengatur Muda (III/a)	PJOK	4	4	4	4	4				4								24	6		30	Pembina UKS
25	Mukarramah, S.Pd.I 1149-7566-5730-0083	GBPNS	Qur'an Hadits BTA	2	2	2	2	2				2		2	2	2	2	2	2	24			24	Ketua Mustholla
26	Ahmad Fauzan Ilmi, S.Pd.I 3552-7616-6220-0022	GBPNS	B.Arab	2	2	2	2	2				2		2	2	2	2	2	2	24	2		26	Pembina Kesenian
27	Miftahah, S. Ag. 197104292006042000	Penata (III/c)	Bahasa Indonesia SBDP								8									12			12	
											4													
	JUMLAH			34	34	34	34	34	40	40	40	40	42	42	42	42	42	42	42	42				

Kepala MIN 3 Kota Banjarmasin

H. Abdul Basith, S.Ag.

## **B. Analisis Data**

Data yang disajikan pada bagian ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan di MIN 3 Kota Banjarmasin, peneliti mengumpulkan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan dari pengumpulan data tersebut diperoleh data tentang Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin, yang mana data pendukung untuk menguatkan hasil penelitian, peneliti juga memberikan wawancara dan dokumentasi terhadap orangtua dan guru kelas sebagai data pendukung. Dengan jumlah dua orang wali murid, satu wali kelas dan enam siswa sebagai responden. Data yang telah terkumpul dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk narasi. Penyajian data ini peneliti mengelompokkan sesuai dengan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya. Berikut uraian data sesuai dengan rumusan masalah yang ada, diantaranya:

### **1. Game yang Dimainkan Siswa Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin**

Game merupakan sebuah permainan yang tak lepas dari anak-anak zaman sekarang, karena *game* merupakan salah satu media hiburan yang menyenangkan, adapun game yang sering mereka mainkan ialah ML (Mobile Legend), FF (Free Fire), dan PUBG. Tetapi sekarang kebanyakan anak-anak terlena dan kecanduan untuk selalu bermain, jangankan dari kalangan anak-anak, dari orang remaja, dewasa, dan orangtua pun juga suka bermain *game*, kemabali lagi dengan kesadaran masing-masing individu untuk mengatur waktu bermain. Kalau orangtua bisa mengatur waktu bermain, disini masalahnya anak-anak, bagaimana mereka bisa mengatur

waktu, yang mereka pikirkan hanya kesenangan tetapi tidak tahu dampak atau bagaimana mengatur waktu antara bermain dan belajar. Disinilah peran orangtua dan guru diperlukan untuk menjaga dan mengawasi anak-anak menggunakan Hp untuk bermain *game*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V mengenai *game* dapat disimpulkan bahwa:

Siswa yang bernama Alya mengatakan bahwa dia suka main *game* ML, saat main *game* dia merasa senang dan seru sehingga waktu yang digunakan saat main *game* lebih banyak daripada waktu belajar.

Selanjutnya siswa yang bernama Indri mengatakan dia suka main *game* ML, saat main *game* dia merasa senang dan seru sebagai hiburan, dia bisa menghabiskan waktu sampai beberapa jam untuk main *game* sehingga lupa untuk belajar. Kemudian setelah mengenal *game* dia jarang berinteraksi dengan teman.

Selanjutnya siswa yang bernama Mifzal merasa senang dan terhibur ketika main *game* dan *game* yang dia mainkan yaitu ML. Dia bermain *game* Ketika hari libur kemudiah Ketika main *game* ada pengawasan dari orangtua, sehingga waktu bermain *game* tidak mengganggu waktu belajar.

Selanjutnya siswa yang bernama Adha mengatakan asal mula mengatahui *game* dari salah satu keluarga dan kemudian dia mulai mencoba main *game* sehingga main *game* dia merasa senang dan ketagihan main. Oleh karena itu waktu bermain lebih banyak daripada belajar.

Selanjutnya siswa yang bernama Rayana mengatakan bahwa Ketika main *game* ML dia merasa seru dan saat kalah dia merasa kesal sehingga dia marah dengan teman yang tidak bermain dengan baik, oleh karena itu permainan tidak dapat dimenangkan.

Selanjutnya siswa yang bernama Nuja mengatakan bahwa dia lebih suka main *game* daripada belajar, dia mengenal *game* dari kelas 1 SD. Ketika bermain *game* tidak ada pengawasan dari orangtua sehingga tidak ada untuk main *game*.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa *game* MOBA merupakan permainan yang sangat berpengaruh terhadap emosional anak sehingga peran orangtua dan guru sangat diperlukan untuk mengatasi anak yang kecanduan main *game* yang berdampak pada kecerdasan emosional anak.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas V yaitu:

Wali kelas V mengatakan bahwa terkait anak yang bermain *game online* tidak masalah tergantung profesionalnya anak terhadap permainan tersebut. Kemudian masalah anak bermain game jika untuk hiburan saja maka tidak masalah, karena zaman sekarang hp tidak dapat dihindarkan dari anak. Adapun pengaruh yang ditimbulkan itu tergantung pada orangtuanya, masalahnya kalau guru memang tidak membolehkan membawa hp atau bermain di kelas, disini berarti peranannya itu pada orangtua, bagaimana mengatur anak, untuk memegang hp.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua siswa yaitu:

Orangtua siswa mengatakan bahwa anak mereka suka bermain game online. Ketika anak bermain game harus ada pengawasan dari orangtua agar tidak berlebihan dalam main game. Kemudian ada jadwal antara main game dan belajar sehingga keduanya seimbang.

Selanjutnya orangtua siswa juga mengatakan anak mereka tidak terlalu suka main game lebih suka nonton youtube karena ada batasan dari orangtua sehingga anak tidak terfokus pada permainan saja. Oleh karenanya dengan adanya Batasan tersebut dapat mencegah dampak dari *game online* yang sering kali membuat anak lupa waktu, kurangnya interaksi dengan teman, menjadi lebih pendiam.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru dan orangtua sangat diperlukan dalam mengawasi anak terutama bagi orangtua, karena waktu orangtua lebih banyak dengan anak dibandingkan dengan guru. Maka dari itu sebagai anak juga harus bisa membagi waktu bermain dan belajar jangan sampai waktu yang ada dihabiskan hanya untuk bermain. Karena *game online* sangat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar, salah satunya adalah kurangnya interaksi bersama teman, cenderung diam, berkata kasar dan emosi tidak terkontrol karena dampak dari *game online* tersebut.

## **2. Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena**

### **Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin**

#### **a) Pengaruh yang Ditimbulkan dari Permainan Game Multi Player Battle Arena Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa**

Sesuai dari hasil penelitian peneliti menunjukkan bahwa siswa yang menyukai permainan game akan lebih terlihat asik sendiri dengan dunianya, dikarenakan dia terbiasa dengan hal tersebut. Peneliti memberikan pertanyaan tentang pengaruh yang ditimbulkan dari permainan game multi player battle arena terhadap kecerdasan emosional siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yaitu:

Kami menyukai permainan *game*, karena seru dan menyenangkan, setelah pulang sekolah kami tidak langsung belajar atau mengulang pelajaran tetapi langsung main *game*.

Dari hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa anak-anak sangat menyukai game, dikarenakan permainan itu merupakan hal yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Apalagi saat usia sekolah dasar sangat rentan kecanduan *game*. Saat main *game* mereka lebih suka bermainnya di dalam kamar atau dirumah, alasannya lebih tenang dan mempunyai WiFi, dari sinilah dapat dilihat bahwa orangtuanya mendukung anak untuk selalu bermain *game* karena memfasilitasi melalui WiFi, maka dari itu anak kecanduan *game*, disebabkan jaringan lancar dan tidak ada hambatan, tidak takut kalau habis kouta saat asik bermain, itulah salah satu pendukung anak menjadi

suka main *game* dirumah. Dampak yang ditimbulkan emosi anak kurang stabil ada beberapa anak yang suka membangkang perkataan orangtua, lebih pendiam, pemarah, berkata kasar dengan teman, bahkan anak tidak mau belajar dirumah dikarenakan kecanduan *game*.

**b) Peran Orangtua Terhadap Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa**

Peneliti memberikan pertanyaan tentang peran orangtua terhadap anak yang gemar bermain game multi player battle arena terhadap kecerdasan emosional siswa bagi orangtua.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua yaitu:

Kami sebagai orangtua mengawasi dan membatasi anak-anak main *game*, tak jarang Hp mereka kami nilai sekolah mereka menurun. Sehingga kami mengatur jam mereka antara *game* dan belajar.

Dari hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa orangtua merupakan peran utama untuk mengawasi dan membimbing anak-anak yang menyukai game, apalagi jam anak-anak kebanyakan berada dirumah dibandingkan dilingkungan sekolah. Disinilah peran orangtua dibutuhkan untuk mengatur dan membatasi anak dalam bermain *game*, jangan sampai mereka terlena dan lebih suka sibuk berhadapan dengan Hp, dibandingkan bersosial dengan teman-temannya. Orangtua dituntut untuk bisa menjalin hubungan yang baik dengan anak-anak mereka, karena anak-anak kalau tidak baik hubungannya dengan orangtua, maka anak-anak akan segan dan tidak terbuka terhadap kehidupan mereka. Orangtua bisa memberikan motivasi terhadap anak untuk selalu

semangat belajar, melatih untuk mengelola emosi mereka, dengan tidak sadar, mereka itu sudah mengajarkan dan memahamkan kepada anak-anak bahwa itu merupakan suatu keharusan yang dilakukan sebagai orangtua.

**c) Peran Guru Terhadap Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa**

Peneliti memberikan pertanyaan kepada wali kelas V mengenai peran guru terhadap siswa pemain game multi player battle arena terhadap kecerdasan emosional siswa bagi wali kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V yaitu:

Pendapat saya tentang anak yang bermain game online itu tidak masalah, tergantung profesionalnya anak itu bermain, kalau hanya sebagai hiburan saja, kan itu tidak masalah, kan mereka perlu juga hp. Karena zaman sekarang hp tidak dapat dihindarkan.

Menurut saya anak yang bermain game bisa atau tidaknya untuk konsentrasi dalam pembelajaran itu kita ambil contoh si A, sebenarnya bisa konsentrasi, pintar, kalau dia konsentrasi, tetapi kalau hp mulai ditangan dia, nah dia tidak akan lagi memperhatikan. Kalau si B, bisa memposisikan diri untuk konsentrasi.

Dari hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa wali kelas merupakan peran yang tidak dapat ditinggalkan untuk anak didalam kelas, karena guru merupakan orangtua kedua anak saat berada disekolah. Disinilah peran guru diperlukan untuk dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kecerdasan emosional, melatih dan membimbing mereka untuk tidak berkata kasar dengan teman, berkelahi, mengganggu teman saat belajar dan memahamkan bahwa game itu dibolehkan asalkan ingat waktu dan jangan lupa belajar.

Peran guru tidak sama peran orangtua, karena guru hanya bisa mengawasi saat anak-anak berada disekolah, sisanya dilanjutkan oleh orangtua dirumah. Guru dapat memberikan motivasi dan pengajaran kepada anak-anak untuk melatih dan membiasakan mereka untuk mampu mengelola emosi diri sendiri, dengan cara menasehati dan membimbing mereka untuk menjadi anak yang mampu dan bisa mengendalikan emosi ketika sedang marah, ingin mengeluarkan kata-kata kasar, dan bisa juga ketika mau melakukan aksi anarkis. Sehingga ketika mereka mampu mengendalikan emosi dan mampu berinteraksi baik dengan teman, maka disinilah kebanggaan tersendiri sebagai guru karena mampu dan bisa hadir dalam proses mereka menuju pribadi yang lebih baik. Karena anak nantinya anak berhadapan dengan lingkungan yang lebih luas lagi setelah mereka lulus dari jenjang sekolah dasar, tantangan yang mereka hadapi akan bertambah lagi, dan masalah kehidupanpun akan semakin berat. Maka dari usia inilah mereka dilatih untuk mampu mengendalikan emosi agar menjadi manusia yang lebih baik.

**d) Macam-Macam Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin**

Kecerdasan emosional merupakan kemampuan siswa dalam menerima, mengevaluasi, mengelola, dan mengatur tingkat emosi mereka sendiri serta orang-orang di sekitarnya. Ini juga melibatkan kemampuan untuk mengendalikan diri saat mengalami emosi. Dalam

konteks ini, emosi merujuk pada respon perasaan siswa terhadap informasi atau situasi tertentu. Siswa mampu untuk mengenal emosi diri, mengelola emosi diri, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain dan siswa mampu menjalin hubungan dengan orang lain.

### **C. Pembahasan**

#### **1. Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin**

*Game* merupakan sebuah permainan yang tak lepas dari anak-anak zaman sekarang, karena *game* merupakan salah satu media hiburan yang menyenangkan, tetapi sekarang kebanyakan anak-anak terlena dan kecanduan untuk selalu bermain, jangankan dari kalangan anak-anak, dari orang remaja, dewasa, dan orangtua pun juga suka bermain *game*, kembali lagi dengan kesadaran masing-masing individu untuk mengatur waktu bermain. Kalau orangtua bisa mengatur waktu bermain, disini masalahnya anak-anak, bagaimana mereka bisa mengatur waktu, yang mereka pikirkan hanya kesenangan tetapi tidak tahu dampak atau bagaimana mengatur waktu antara bermain dan belajar. Disinilah peran orangtua dan guru diperlukan untuk menjaga dan mengawasi anak-anak menggunakan Hp untuk bermain game.

##### **a) Pengaruh yang Ditimbulkan dari Permainan Game Multi Player Battle Arena Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa**

peneliti memberikan pertanyaan tentang pengaruh siswa pemain game multi player battle arena terhadap kecerdasan emosional pada siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas V mengenai game dapat disimpulkan bahwa:

Siswa yang bernama Alya mengatakan bahwa dia suka main game ML, saat main game dia merasa senang dan seru sehingga waktu yang digunakan saat main game lebih banyak daripada waktu belajar.

Selanjutnya siswa yang bernama Indri mengatakan dia suka main game ML, saat main *game* dia merasa senang dan seru sebagai hiburan, dia bisa menghabiskan waktu sampai beberapa jam untuk main game sehingga lupa untuk belajar, sehingga setelah mengenal game dia jarang berinteraksi dengan teman.

Selanjutnya siswa yang bernama Mifzal merasa senang dan terhibur ketika main game dan game yang dia mainkan yaitu ML. Dia bermain game Ketika hari libur kemudian ketika main game ada pengawasan dari orangtua, sehingga waktu bermain game tidak mengganggu waktu belajar.

Selanjutnya siswa yang bernama Adha mengatakan asal mula mengetahui game dari salah satu keluarga dan kemudian dia mulai mencoba main game sehingga setelah main game dia merasa senang dan ketagihan main. Oleh karena itu waktu bermain lebih banyak daripada belajar.

Selanjutnya siswa yang bernama Rayana mengatakan bahwa ketika main game ML dia merasa seru dan saat kalah dia merasa kesal sehingga dia marah dengan teman yang tidak bermain dengan baik, oleh karena itu permainan tidak dapat dimenangkan.

Selanjutnya siswa yang bernama Nuja mengatakan bahwa dia lebih suka main game daripada belajar, dia mengenal game dari kelas 1 SD. Ketika bermain game tidak ada pengawasan dari orangtua sehingga tidak ada untuk main game.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa game MOBA merupakan permainan yang sangat berpengaruh terhadap emosional anak sehingga peran orangtua dan guru sangat diperlukan untuk mengatasi anak yang kecanduan main game yang

berdampak pada kecerdasan emosional anak. Anak usia sekolah dasar merupakan usia dimana mereka sangat rentan dan suka dengan hal-hal yang menantang, mereka menjadi pencontoh yang baik dengan apa yang ia lihat, suka mencoba hal baru dan senang bermain, itu merupakan hal yang sangat wajar bagi usia anak sekolah dasar. Segala apapun yang dia lihat dia akan merangsang dan menstimulus apa yang baru dia lihat dan apa yang dia dengar.

Fenomena inilah yang membuat anak cenderung lebih aktif dan suka melakukan hal-hal yang menyenangkan bagi mereka. Disinilah seharusnya peran orangtua dan guru menjadi satu untuk memberikan pemahaman dan pembelajaran tentang pentingnya untuk anak agar ketika bermain *game* harus dengan pengawasan dan batasan untuk mereka bisa menggunakan Hp, jangan sampai mereka sepenuhnya memegang Hp tersebut dan tidak diberikan batasan, agar anak tidak ketergantungan dengan hp yang akibatnya mereka seeluasa untuk bermain game.

#### **b) Peran Orangtua dan Guru Terhadap Siswa Pemain Game Multi Player Battle Arena Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa**

Pertanyaan tentang bagaimana peran orangtua dan guru terhadap siswa pemain game multi player battle arena terhadap kecerdasan emosional mereka.

Berdasarkan hasil wawancara wali kelas V yaitu:

Wali kelas V mengatakan bahwa terkait anak yang bermain game online tidak masalah tergantung profesionalnya anak terhadap

permainan tersebut. Kemudian masalah anak bermain game jika untuk hiburan saja maka tidak masalah, karena zaman sekarang Hp tidak dapat dihindarkan dari anak. Adapun pengaruh yang ditimbulkan itu tergantung pada orangtuanya, masalahnya kalau guru memang tidak membolehkan membawa Hp atau bermain di kelas, disini berarti peranannya itu pada orangtua, bagaimana mengatur anak, untuk memegang Hp.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua siswa yaitu:

Orangtua siswa mengatakan bahwa anak mereka suka bermain game online. Ketika anak bermain game harus ada pengawasan dari orangtua agar tidak berlebihan dalam main game. Kemudian ada jadwal antara main game dan belajar sehingga keduanya seimbang.

Selanjutnya orangtua siswa juga mengatakan anak mereka tidak terlalu suka main game lebih suka nonton youtube karena ada batasan dari orangtua sehingga anak tidak terfokus pada permainan saja. Oleh karenanya dengan adanya batasan tersebut dapat mencegah dampak dari game online yang sering kali membuat anak lupa waktu, kurangnya interaksi dengan teman, menjadi lebih pendiam.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa peran guru dan orangtua sangat diperlukan dalam mengawasi anak terutama bagi orangtua, karena waktu orangtua lebih banyak dengan anak dibandingkan dengan guru. Maka dari itu sebagai anak juga harus bisa membagi waktu bermain dan belajar jangan sampai waktu yang ada dihabiskan hanya untuk bermain. Karena *game* online sangat berpengaruh terhadap kecerdasan emosional anak usia sekolah dasar, salah satunya adalah kurangnya interaksi bersama teman, cenderung diam, berkata kasar dan emosi tidak terkontrol karena dampak dari game online tersebut. Dari hasil wawancara orangtua dapat disimpulkan bahwa ada 2 anak yang tidak terkontrol dan 4 anak lainnya dikontrol oleh orangtuanya, sesuai dengan hasil yang ditunjukkan bahwa selain dalam bentuk pengawasan saja tetapi harus

dengan peraturan yang ketat oleh orangtua buat untuk anak yang suka bermain game online.

Disinilah seharusnya peran orangtua dan guru menjadi satu untuk memberikan pemahaman dan pembelajaran tentang pentingnya untuk anak agar ketika bermain game harus dengan pengawasan dan batasan untuk mereka bisa menggunakan Hp, jangan sampai mereka sepenuhnya memegang Hp tersebut dan tidak diberikan batasan, agar anak tidak ketergantungan dengan Hp yang akibatnya mereka sesukanya untuk bermain game.

### **c) Macam-Macam Kecerdasan Emosional Siswa Pemain Game**

#### **Multi Player Battle Arena Kelas V MIN 3 Kota Banjarmasin**

Peneliti memberikan pertanyaan terhadap siswa pemain game multi player battle arena terhadap kecerdasan emosional mereka.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa yaitu:

Kami menyukai permainan game, karena seru dan menyenangkan, setelah pulang sekolah kami tidak langsung belajar atau mengulang Pelajaran tetapi langsung main game.

Dari hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa anak-anak sangat menyukai game, dikarenakan permainan itu merupakan hal yang menyenangkan dan menghibur bagi anak-anak. Apalagi saat usia sekolah dasar sangat rentang kecanduan game. Saat main game mereka lebih suka bermainnya di dalam kamar atau dirumah, alasannya lebih tenang dan mempunyai WiFi, dari sinilah dapat dilihat bahwa orangtuanya mendukung anak untuk selalu bermain

game karena memfasilitasi melalui WiFi, maka dari itu anak kecanduan game, disebabkan jaringan lancar dan tidak ada hambatan, tidak takut kalau habis kouta saat asik bermain, itulah salah satu pendukung anak menjadi suka main game dirumah. Dampak yang ditimbulkan emosi anak kurang stabil ada beberapa anak yang suka membangkang perkataan orangtua, lebih pendiam, pemarah, berkata kasar dengan teman, bahkan anak tidak mau belajar dirumah dikarenakan kecanduan game. Dari 6 anak yang diteliti ada 3 anak yang diatur dan diawasi oleh orangtua dan 3 anak lainnya kurang diawasi, dan 1 anak sama sekali tidak diawasi serta batasan anak menggunakan hp untuk bermain game.

Maka dari itu anak-anak yang suka bermain game harus dalam pengawasan orangtua, apalagi mereka masih anak sekolah dasar yang belum paham betul akan dampak yang mereka lakukan, yang mereka tahu adalah perasaan Bahagia dan menghibur, maka dari itu mereka dilatih dan dibiasakan untuk mampu mengatur dan mengendalikan emosionalnya agar tidak berpengaruh terhadap hasil belajar dan cara mereka bersosial.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua yaitu:

Kami sebagai orangtua mengawasi dan membatasi anak-anak main game, tak jarang hp mereka kami sita karena nilai sekolah mereka menurun. Sehingga kami mengatur jam mereka antara game dan belajar.

Dari hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa orangtua merupakan peran utama untuk mengawasi dan membimbing anak-

anak yang menyukai game, apalagi jam anak-anak kebanyakan berada dirumah dibandingkan dilingkungan sekolah. Disinilah peran orangtua dibutuhkan untuk mengatur dan membatasi anak dalam bermain game, jangan sampai mereka terlena dan lebih suka sibuk berhadapan dengan hp, dibandingkan bersosial dengan teman-temannya. Orangtua dituntut untuk bisa menjalin hubungan yang baik dengan anak-anak mereka, karena anak-anak kalau tidak baik hubungannya dengan orangtua, maka anak-anak akan segan dan tidak terbuka terhadap kehidupan mereka. Orangtua bisa memberikan motivasi terhadap anak untuk selalu semangat belajar, melatih untuk mengelola emosi mereka, dengan tidak sadar, mereka itu sudah mengajarkan dan memahamkan kepada anak-anak bahwa itu merupakan suatu keharusan yang dilakukan sebagai orangtua.

Karena orangtua merupakan contoh teladan bagi anak-anak mereka, anak secara tidak langsung akan memperhatikan dan mengingat apa saja yang dilakukan oleh orangtuanya, nanti ketika anak secara tidak sadar akan mengikuti dan mengaplikasikan semua yang mereka lihat dan ingat apa saja yang dilakukan oleh orangtuanya sebelumnya dan dilakukannya dikemudian hari. Orangtua memberikan sebuah pengalaman dan pengajaran yang begitu berharga untuk anak-anak mereka, karena orangtua pasti ingin melihat anaknya berhasil dan sukses dikemudian hari, menjadi anak yang pandai mengendalikan saat emosi, mampu menjadi manusia

yang bersosial tidak menyendiri, dan tidak berkata-kata kasar dengan orang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V yaitu:

Pendapat saya tentang anak yang bermain game online itu tidak masalah, tergantung profesionalnya anak itu bermain, kalau hanya sebagai hiburan saja, kan itu tidak masalah, kan mereka perlu juga Hp. Karena zaman sekarang hp tidak dapat dihindarkan.

Menurut saya anak yang bermain game bisa atau tidaknya untuk konsentrasi dalam pembelajaran itu kita ambil contoh si A, sebenarnya bisa konsentrasi, pintar, kalau dia konsentrasi, tetapi kalau hp mulai ditangan dia, nah dia tidak akan lagi memperhatikan . Kalau si B, bisa memposisikan diri untuk konsentrasi.

Dari hasil wawancara diatas dapat dijelaskan bahwa wali kelas merupakan peran yang tidak dapat ditinggalkan untuk anak didalam kelas, karena guru merupakan orangtua kedua anak saat berada disekolah. Disinilah peran guru diperlukan untuk dapat mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kecerdasan emosional, melatih dan membimbing mereka untuk tidak berkata kasar dengan teman, berkelahi, mengganggu teman saat belajar dan memahamkan bahwa game itu dibolehkan asalkan ingat waktu dan jangan lupa belajar.

Peran guru tidak sama peran orangtua, karena guru hanya bisa mengawasi saat anak-anak berada disekolah, sisanya dilanjutkan oleh orangtua dirumah. Guru dapat memberikan motivasi dan pengajaran kepada anak-anak untuk melatih dan membiasakan mereka untuk mampu mengelola emosi diri sendiri, dengan cara menasehati dan membimbing mereka untuk menjadi anak yang mampu dan bisa mengendalikan emosi ketika sedang marah, ingin

mengelurkan kata-kata kasar, dan bisa juga ketika mau melakukan aksi anarkis. Sehingga ketika mereka mampu mengendalikan emosi dan mampu berinteraksi baik dengan teman, maka disinilah kebanggaan tersendiri sebagai guru karena mampu dan bisa hadir dalam proses mereka menuju pribadi yang lebih baik. Karena anak nantinya anak berhadapan dengan lingkungan yang lebih luas lagi setelah mereka lulus dari jenjang sekolah dasar, tantangan yang mereka hadapi akan bertambah lagi, dan masalah kehidupan pun akan semakin berat. Maka dari usia inilah mereka dilatih untuk mampu mengendalikan emosi agar menjadi manusia yang lebih baik.

Harapan guru agar anak murid mereka menjadi anak yang lebih baik lagi dari sebelumnya, karena mereka disiapkan untuk menjadi anak yang kuat dari tantangan masa depan. Tidak jarang zaman sekarang banyak guru yang acuh dengan perilaku anak muridnya, karena mereka hanya memikirkan untuk mengajar dan memberikan ilmu dan menunaikan kewajiban, tetapi meninggalkan hal yang sangat penting yaitu tidak hanya sekedar menyampaikan materi lalu keluar kelas, tetapi diberikan pemahaman yang lembut, diberikan rasa keamanan dan kenyamanan terhadap mereka, sehingga mereka akan bersemangat untuk sekolah dan belajar. Jangan henti-hentinya untuk kita selalu menegur kalau mereka berbuat kesalahan, karena mereka belum mengerti dan paham, maka

dari itu tugas gurulah untuk tidak henti-hentinya selalu memberikan nasehat kepada mereka.