



**PENGARUH *MOBILE LEGENDS* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF, EMOSIONAL DAN SOSIAL
PADA ANAK UMUR 11-15 DI DUSUN POMA**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero
Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Filsafat
Program Studi Ilmu Teologi- Filsafat
Agama Katolik**

Oleh

DOMINIKUS DAO

NPM: 17.75.6076

**INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF
LEDALERO**

2022

LEMBAR PENERIMAAN JUDUL

1. Nama : Dominikus Dao
2. NPM : 17.75.6076
3. Judul : Pengaruh Mobile Legends terhadap Perkembangan Kognitif, Emosional, Dan Sosial Pada Anak Usia 11-15 Tahun Di Dusun Poma

4. PEMBIMBING:

1. Antonius Jemaru, M.Sc.
(Penanggung Jawab)

Ant Jemaru

2. Dr. Petrus Dori

Petrus Dori

3. Dr. Bernadus Subang Hayong

Bernadus Subang Hayong

5. Tanggal diterima : 21 September 2021

6. Mengesahkan
Wakil Rektor 1

Yosep Keladu Koten

Dr. Yosep Keladu Koten

7. Mengetahui
Rektor IPTK Ledalero



Otto Gusti N Madung

Dr. Otto Gusti N Madung

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero dan
Diterima untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat-Syarat guna Memperoleh
Gelar Sarjana Filsafat
Agama Ledalero

Pada
20 Desember 2022

Mengesahkan
INSTITUT FILSAFAT DAN TEKNOLOGI KREATIF LEDALERO

Rektor,

Dr. Otto Gusti N. Madung

DEWAN PENGUJI

1. Antonius Jemaru, M.Sc.


.....

2. Dr. Petrus Dori


.....

3. Dr. Bernadus Subang Hayong


.....

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dominikus Dao

NPM : 17.75.6076

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, dan bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lain atau lembaga lain. Semua karya Ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan pada catatan kaki dan daftar pustaka.

Jika kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, berupa plagiasi dan sejenisnya di dalam karya ilmiah ini, saya bersedia menerima sanksi akademis yakni pencabutan skripsi dan gelar yang saya peroleh dari skripsi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk diketahui.

Ledalero, 9 Desember 202

Dominikus Dao

**HALAMAN PERNYATAAN PERTSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dominikus Dao

NPM : 17.75.6076

Demi pengembangan Ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero Hak Bebas Royalti Noneklusif (Non-exclusive Royalti Free-Right) atas skripsi saya yang berjudul: “**PENGARUH *MOBILE LEGENDS* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF, EMOSIONAL DAN SOSIAL PADA ANAK UMUR 11-15 DI DUSUN POMA**”

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Institut filsafat Teknologi Dan Kreatif Ledalero berhak menyimpan, menghlimedikan/formatkan, mengelolah dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Ledalero

Pada tanggal : 9 Desember 2022

Yang menyatakan,

Dominikus Dao

ABSATRAK

Dominikus Dao, 17.75.6076. **Pengaruh *Mobile legends* Terhadap Perkembangan Kognitif, Emosional Dan Sosial Anak Umur 11-15 Tahun Di Dusun Poma.** Skripsi. Program sarjana, program studi ilmu Filsafat- Teologi Agama Katolik, Institut Filsafat Dan Teknologi Kreatif Ledalero, 2022.

Skripsi ini bertujuan untuk: *pertama*, mengetahui sejauh mana perkembangan psikologi anak baik secara kognitif, emosional, dan sosial di dusun Poma, secara khusus mengetahui pengaruh dari permainan *Mobile Legends* terhadap perkembangan psikologi anak di dusun Poma. *Kedua*, membantu para orangtua untuk memahami perkembangan dan pengawasan anak dalam penggunaan *gadget* dalam keseharian hidup anak. *Ketiga*, menjadi kajian untuk penelitian maupun penulisan skripsi pada generasi berikut. *Keempat*, memenuhi salah satu syarat akademis yang mesti dilakukan untuk menyelesaikan pendidikan strata satu Filsafat di Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif Ledalero.

Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode penelitian kualitatif. Teknik pengambilan data yang digunakan ialah wawancara dan observasi lapangan. Penulis menjadikan pemikiran Jean Piaget sebagai landasan teoritis utama untuk penulisan karya ilmiah ini. Di samping itu, penulis juga menyertakan pemikiran beberapa psikolog sebagai pembandingan teori Piaget. Penulis mengkaji pengaruh permainan *Mobile Legends* terhadap perkembangan kognitif, emosional, dan sosial anak di Dusun Poma. Adapun permainan *Mobile Legends* dipakai sebagai variabel karena permainan *Mobile Legends* itu sendiri merupakan salah satu game yang digemari dan kerap dimainkan oleh anak-anak di dusun Poma. Game ini telah mendunia sehingga begitu populer di berbagai kalangan masyarakat.

Secara umum ditemukan bahwa perkembangan psikologis dari anak- anak di Dusun Poma, baik secara kognitif, emosional dan sosial berjalan normal. Namun, penulis menemukan perubahan-perubahan kecil yang dipengaruhi oleh permainan *Mobile Legends* seperti anak dipacu untuk berpikir kritis, terutama berkaitan dengan hal yang secara langsung terjadi di dalam permainan. Pengaruh lainnya juga terlihat dalam bagaimana anak bereaksi ketika mengalami kesulitan dalam permainan dan juga bagaimana anak membangun relasi dengan keluarga, teman sebaya, dan orang-orang lainnya. Anak di dusun Poma yang terlibat sebagai responden berada dalam rentang usia 11 sampai 15 tahun. Mereka merupakan anak yang memasuki fase akhir dari masa kekanakan menuju masa remaja. Pada masa inilah anak mulai mencari identitas dirinya dan mencari pengakuan orang lain akan dirinya. Pada penelitian ini penulis menemukan bahwa permainan *Mobile Legends* juga ikut mempengaruhi anak dalam pencarian identitas dirinya.

Kata kunci: *Mobile Legends*, perkembangan kognitif, emosional dan sosial.

ABSTRACT

Dominikus Dao, 17.75.6076. **Pengaruh *Mobile Legends* Terhadap Perkembangan Kognitif, Emosional Dan Sosial Anak Umur 11-15 Tahun Di Dusun Poma.** Thesis. Undergraduate Program, Philosophy-Catholic Theology, Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology, 2022.

The purpose of this thesis is to first figure out how far of child psychology development in the village of Poma, specifically the influence of the Mobile Legends game on the development of child psychology in the village of Poma. Furthermore, it assists parents in understanding and supervising their children's use of gadgets in their daily lives. Moreover, it becomes a study for coming generations to conduct research and write theses. Lastly, fulfill one of the academic requirements for a bachelor's degree in Philosophy at the Ledalero Institute of Philosophy and Creative Technology.

This thesis was written using a qualitative research method. Interviews and field observations were used to collect data. The author used Jean Piaget's concepts as the primary theoretical foundation for writing this academic research. Furthermore, as a comparison of Piaget's theory, the author includes the thoughts of several psychologists. In Huma Hamlet, the author looks into the impact of Mobile Legends games on the cognitive, emotional, and social development of children. The Mobile Legends game is used as a variable because it is one of the most popular games and is regularly played by children in the village of Poma. This game has gone global, and it is extremely popular in many countries.

The psychological development of children in Poma is generally found to be normal, both cognitively, emotionally, and socially. However, the author discovered minor changes that were influenced by the Mobile Legends game, such as children being encouraged to think critically, particularly in relation to events that occurred directly in the game. Other influences can be seen in how children react to difficulties in games, as well as how children build relationships with family, peers, and others. Children in Poma who participated as respondents ranged in age from 11 to 15 years. They are children who have progressed from childhood to adolescence. During this period, the child begins to seek his identity and the recognition of others. The author discovered in this study that the game Mobile Legends influences children's search for identity.

Keywords: *Mobile Legends*, cognitive, emotional and social development.

KATA PENGANTAR

Sebagai generasi penerus, perkembangan yang terjadi pada anak sangat berperan penting bagi keberlangsungan hidupnya. Perhatian pada perkembangan dirinya baik secara fisik maupun mental. Relasi anak dengan lingkungan baru yang ia hadapi ketika di lahirkan ke dunia ini. Anak sudah belajar bagaimana cara bertahan hidup hingga menjadi manusia dewasa yang mampu mengontrol dirinya. Proses yang dilalui tentu menjadi kunci utama. Bagaimana anak berhadapan dengan lingkungan terdekatnya yakni orangtua, saudara dan saudari, anggota keluarga dan lingkungan terluar seperti teman sepermainan, dan lingkungan yang lebih luas. Anak mengalami proses belajar. Selama ia menjadi bayi hingga dewasa. Salah satu proses yang tentu menjadi peran penting yakni pola permainan yang kemudian membentuk karakter anak itu sendiri. Anak belajar untuk menemukan bagaimana cara menjawab suatu persoalan dari persoalan sederhana hingga persoalan tersulit. Anak membangun relasi dengan orang lain. Belajar mengenal sisi emosional dalam dirinya maupun sisi emosional orang lain ataupun teman sepermainannya. Selain sisi emosional anak juga mengalami perkembangan dengan pola pikirnya. Anak belajar untuk mengatasi ataupun menjawab suatu persoalan atau bahkan anak kemudian semakin dewasa usianya anak anak semakin kritis pada persoalan tersebut.

Permainan *Mobile Legends* diangkat menjadi salah persoalan yang menjadi tolak ukur penulis dalam penulisan skripsi. Game *Mobile Legends* sangat besar jumlah pengunduh dan pemainnya. Tidak saja pada kalangan orang dewasa tetapi juga dikalangan remaja hingga anak-anak ikut memainkannya. *Mobile Legends* merupakan game yang dapat diakses pengguna gadget. Penggunaan gadget pada kalangan remaja ataupun anak-anak pada era kini bukan menjadi hal langka, gadget menjadi kebutuhan utama dan bisa menjadi teman bagi anak. Anak akan lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget dari pada menghabiskan waktu dengan bermain dengan teman teman diluar rumah.

Penulis mengangkat tema permainan game *Mobile Legends* dengan Perkembangan Psikologi anak, dimana penulis melakukan penelitian di Dusun Poma. Perkembangan psikologi yang diangkat berhubungan dengan psikologi

kognitif, emosional dan sosial anak di Dusun Poma. Game *Mobile Legends* menjadi alat ukur untuk dilakukan pengujian pada perubahan psikologi anak di Dusun Poma. Ada tidaknya pengaruh yang dihasilkan dari permainan *Mobile Legends* pada perkembangan psikologi anak-anak.

Penulisan skripsi ini juga bertujuan untuk menjadi salah satu syarat lulus dari IFTK Ledalero. Penulis juga berharap dengan adanya kajian tentang game dan psikologi anak di Dusun Poma. Makin banyaknya penulisan atau penelitian berikutnya yang lebih banyak mengkaji game *Mobile Legends* dan Dusun Poma baik itu dari aspek psikologi, sosial, budaya dan lainnya.

Penulis juga menghaturkan limpa terima kasih bagi semua pihak yang dengan caranya masing masing telah mendukung dan terlibat dalam penulisan karya ilmiah ini.

1. Secara Khusus, penulis mengucapkan terima kasih kepada Pater Antonius Jemaru, M.sc, yang bersedia menjadi dosen pembimbing selama penulisan skripsi ini hingga dapat menyelesaikannya. Dan Dr. Pater Petrus Dori selaku dosen penguji pada skripsi, yang sudah memberikan nilai atas skripsi saya.
2. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada orang tua dan adik adik di Dusun Poma yang bersedia menjadi narasumber dalam penulisan skripsi ini. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian karya ilmiah ini.
3. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada almarhum bapa, mama, kaka pertama saya kaka Elsa sudah banyak membantu penulis selama menyelesaikan studinya di IFTK Ledalero.
4. Terima kasih Juga saya ucapkan kepada saudara saya Renaldy Rizky, atas pesan-kehidupannya yang membantu saya dalam menghadapi hidup, juga kepada teman spritualitas saya Ichal Mbusa, Ari, Mario, dan Oyan.
5. Terima kasih juga saya ucapkan kepada Teman-teman sekaligus keluarga bagi saya, Peter Sedu, Windy Ngey, Sandry Naro, dan Karsin Papin, yang banyak membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada kak Emil bu'u, Verika Giusepe, koala Nancy, yang banyak membantu dalam mengkoreksi penulisan skripsi.

7. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak kakak angkatan, teman teman angkatan, dan adik adik kos Andriano yang sudah banyak membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa penulisan karya ilmiah ini tidak luput dari kekurangan, kesalahan, dan kekeliruan. Sebab itu, segala kritikan, masukan yang konstruktif dari pembaca yang disampaikan kepada penulis demi perbaikan karya tulis ini akan dengan senang hati diterima. Semogah tulisan ini dapat memberikan sesuatu yang berarti bagi pembaca sekalian. Terima kasih.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENERIMAAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	8
1.3 TUJUAN PENULISAH	9
1.4 METODE PENULISAN	9
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN.....	10
BAB II LANDASAN TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF, EMOSIONAL DAN SOSIAL ANAK USIA 11-15 TAHUN SERTA <i>MOBILE LEGENDS</i>	11
2.1 Teori Perkembangan Kognitif Anak Menurut Jean Piaget	11
2.1.1 Riwayat Hidup Jean Piaget	11
2.1.2 Karya-Karya Jean Piaget	15
2.1.2.1 Tahun 1907-1931	15
2.1.2.2 Tahun 1933-1941	16
2.1.2.3 Tahun 1942-1956	16
2.1.2.4 Tahun 1956-1981	17
2.1.3 Teori Dan Tahap Perkembangan Kognitif menurut Jean Piaget	17
2.1.3.1 Teori Perkembangan Kognitif.....	17
2.1.3.1.1 Intelegensi.....	17
2.1.3.1.1 Organisasi	18
2.1.3.1.2 Asimilasi	18
2.1.3.1.3 Akomodasi	19
2.1.3.1.4 Peran Latihan	19

2.1.3.1.5	Interaksi Sosial dan Transmisi	19
2.1.3.1.6	Adaptasi	20
2.1.3.1.7	Pengetahuan figuratif dan Operatif	20
2.1.3.1.8	Ekuilibrasi	20
2.1.3.2	Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	21
2.1.3.2.1	Tahap Sensori Motorik (usia 0-2 Tahun).....	21
2.1.3.2.2	Tahap Pra Operasional (usia 2-7 tahun)	22
2.1.3.2.3	Tahap Operasional Kongkret (usia 7-11 tahun).....	23
2.1.3.2.4	Tahap Formal Operasional (usia 11-15 Tahun)	23
2.2	Perkembangan Emosional Anak	24
2.2.1	Emosi	24
2.2.2	Pengelompokan Emosi	25
2.2.3	Pengaruh Emosi Terhadap Perilaku dan Fisik	25
2.2.4	Mekanisme Emosi	26
2.2.5	Tahap Awal Perkembangan Pada Emosi Anak	26
2.2.5.1	Masa kanak-kanak.....	26
2.2.5.2	Anak-Anak Usia Akhir.....	28
2.2.6	Permulaan Kataris	29
2.3	Perkembangan Sosial Anak	30
2.3.1	Pengenalan Lingkungan Utama	30
2.3.2	Perkembangan Sifat Egosentime Anak	31
2.3.3	Perkembangan Relasi Sosial Anak.....	32
2.3.4	Proses Pengenalan Lingkungan	32
2.3.5	Anak Dan Sikapnya Terhadap Lingkungan Sekitarnya	32
2.3.6	Anak Dan Lingkungan Bermain	33
2.3.6.1	Bermain Dalam Pembentukan Hubungan Sosial Anak.....	34
2.3.6.2	Bermain Dalam Pembentukan Perilaku Sosial Anak.....	35
2.3.7	Permainan Sosial Dalam Pembentukan Kognitif Emosional Sosial Anak	35
2.3.8	Pandangan Para Ahli Psikologi Anak Dalam Kaitannya Dengan Bermain Dan Pembentukan Kognitif,Emosional, Dan Sosial Anak	37
2.3.9	Kesimpulan : Bermain Dapat Mempengaruhi Perkembangan Kogitif,	

Emosional, Dan Sosial Anak	39
2.3.10 Perkembangan Sosial Anak Dimasa Akhir Anak-Anak.....	40
2.4 <i>MOBILE LEGENDS</i>	41
2.4.1 Sejarah Perkembangan Game Online.....	41
2.4.2 Munculnya permainan <i>Mobile Legends</i>	42
2.4.3 Teori Dasar <i>Mobile Legends</i>	43
2.4.3.1 Moba.....	43
2.4.3.2 Mobile Legends Bang-Bang	44
2.4.3.3 Jenis Jenis Arena Dalam <i>Mobile Legends</i>	49
2.4.3.3.1 Clasik	49
2.4.3.3.2 Rank.....	49
2.4.3.3.3 Brawl.....	52
2.4.3.3.4 Vsa.i.....	52
2.4.3.3.5 Custom.....	52

BAB III METODE PENELITIAN DAN HASIL PENELITIAN:

PENGARUH MOBILE LEGENDS

TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF, EMOSIONAL DAN SOSIAL ANAK UMUR 11-15 TAHUN DI DUSUN

POMA	53
1.1 Desain Penelitian	53
1.1.1 Metode Penelitian Kualitatif.....	53
1.1.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	54
1.1.3 Partisipan dalam Penelitian.....	54
1.1.4 Instrumen Pengambilan Data.....	55
1.1.5 Prosedur Pengambilan Data.....	56
1.1.6 Analisa Data.....	58
1.1.7 Keterbatasan Metodologi.....	59
1.2 Hasil Penelitian	60
1.2.1 Latar Belakang Narasumber	60
1.2.1.1 Dusun Poma	60
1.2.1.2 Profil Demografi Anak-Anak Dusun Poma.....	61
1.2.1.3 Profil Demografi Orangtua Dusun Poma	62

1.2.1.4	Kendala Orangtua dalam Pengawasan Orang.....	63
1.2.2	Perkembangan Kognitif dan Sosioemosional Anak-Anak Poma	64
1.2.2.1	Aspek Kognitif.....	64
1.2.2.1.1	Organisasi	65
1.2.2.1.2	Adaptasi	66
1.2.2.1.3	Asimilasi	66
1.2.2.1.4	Akomodasi	66
1.2.2.2	Aspek Emosional dan Sosial.....	67
1.2.2.2.1	Aspek Emosional.....	68
1.2.2.2.2	Aspek Sosial.....	68
1.2.3	Pengamatan Orangtua Terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosioemosional Anak-Anak	69
1.2.3.1	Aspek Kognitif.....	69
1.2.3.2	Aspek Emosional	70
1.2.3.3	Aspek Sosial.....	71
1.3	Pembahasan dan Hasil Penelitian	72
1.3.1	Perkembangan Kognitif Anak Dusun Poma.....	73
1.3.2	Perkembangan Emosional Anak Dusun Poma	75
1.3.3	Perkembangan Sosial Anak Dusun Poma	77
1.4	Fenomena Permainan Permainan <i>Mobile Legends</i> Bagi Anak Poma dan Anak Indonesia	78
1.4.1	Alasan Anak Poma menyukai <i>Mobile Legends</i>	80
1.4.2	Fenomena bagi Anak Indonesia dari Permainan Game <i>Mobile Legends</i>	81
BAB IV PENUTUP		83
4.1	Kesimpulan.....	83
4.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN		92