

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSI PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

Aenun Putri Yuliani
PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang
aenunputri72@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of the times has caused various fields to experience an increase, one of which is in the field of technology. One of the influences of the field of technology is the internet. But the internet has both positive and negative impacts. The positive impact of the internet is getting various information, while the negative impact is online games. So the purpose of this study was to determine the impact of using online games on the social and emotional development of students aged 6-12 years. This type of research is literature study, which is included in the qualitative method. The method used in collecting data is in the form of documentation sourced from journals. The results of this study indicate that there are many negative impacts from excessive use of online games such as lack of interaction with peers and children having more aggressive traits. But besides the negative impact, online games also have a positive impact, namely improving children's skills. Apart from the impact of online games, of course there must be a reason why a child becomes addicted. The factors of online game addiction are family factors and social factors. The role of parents and teachers is very important in supervising and limiting a child in playing online games because if a child is addicted it can be fatal for the child.

Keywords: Online Games, Social Development, Emotional Development

ABSTRAK

Perkembangan zaman yang semakin pesat menyebabkan berbagai bidang mengalami peningkatan salah satunya di bidang teknologi. Salah satu pengaruh bidang teknologi yaitu adanya internet. Namun internet memiliki dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif internet yakni mendapatkan berbagai informasi, sedangkan dampak negatifnya adanya game online. Maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak dari penggunaan game online terhadap perkembangan sosial dan emosi peserta didik usia 6-12 tahun. Jenis penelitian ini studi literatur, yang termasuk dalam metode kualitatif. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu berupa dokumentasi yang bersumber dari jurnal-jurnal. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat banyak dampak negative dari penggunaan game online yang berlebihan seperti kurangnya interaksi dengan teman sebaya dan anak memiliki sifat yang lebih agresif. Namun selain dampak negatif, game online juga memiliki dampak positif yakni meningkatkan keterampilan anak. Selain dampak dari game online tentu pasti ada penyebabnya mengapa seorang anak mengalami kecanduan. Faktor dari kecanduan game online yaitu faktor keluarga dan faktor sosial. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi dan membatasi seorang anak dalam bermain game online karena jika seorang anak sudah kecanduan dapat berakibat fatal bagi anak tersebut.

Kata Kunci: Game Online, Perkembangan Sosial, Perkembangan Emosi

A. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini teknologi sudah berkembang sangat pesat mengikuti perkembangan zaman. Teknologi berkembang di seluruh kota bahkan sampai ke daerah terpencil. Salah satu pengaruh dari perkembangan teknologi yaitu adanya internet. Dengan adanya internet dapat memudahkan semua orang untuk mendapatkan berbagai hal seperti mencari informasi, menambah relasi, hiburan, belajar, bahkan berkomunikasi dengan jarak jauh. Penggunaan internet banyak digunakan oleh kalangan muda dan anak-anak, bahkan sampai kalangan orang tua. Namun internet juga dapat menimbulkan banyak dampak negatif. Salah satunya sarana hiburan yang saat ini sedang tenar yaitu game online.

Menurut pendapat Kim et al dalam Azis (2011:3) yang dikutip oleh Kustiawan & Utomo (2018) game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Saat ini dikalangan remaja bahkan anak-anak sedang maraknya penggunaan game online. Fitur-fitur menarik yang ada di game

online membuat anak-anak jadi ingin mencobanya. Berawal dari ingin mencobanya, yang kemudian bisa menyebabkan kecanduan.

Dampak kecanduan dari game online dapat mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial anak. Seperti yang sudah dipaparkan oleh Jinan (2011 : 106) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan game online memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain game online saja. Selain itu juga dampak negatif lainnya yaitu anak lebih mudah marah, kurangnya interaksi dengan orang sekitar, anak lebih suka bermain game dibandingkan melakukan aktifitas bersama keluarga atau temannya, anak lebih menyukai bermain game dibanding melakukan kegiatan fisik seperti olahraga atau bermain permainan tradisional, anak lebih suka berinteraksi dengan teman-teman onlinennya saja, dan anak juga lebih agresif. Beberapa hal tersebut sangat berpengaruh dalam perkembangan social dan emosi anak. Namun dibalik banyaknya dampak negative dalam

bermain game, terdapat juga beberapa dampak positif.

Bermain game online juga tidak hanya memiliki dampak negatif saja tetapi juga memiliki dampak positif. Dalam bermain game online dapat meningkatkan keterampilan, meningkatkan kecerdasan, fantasi anak-anak dan keinginan untuk menang dalam permainan, tetapi di sisi lain jika terlalu jauh permainan juga dapat berdampak negatif termasuk penurunan nilai saat belajar disekolah (Putra, 2017). Lain dari pada itu, penggunaan game online yang tidak berlebihan juga dapat mengembangkan minat dan bakat dalam diri anak yang kemudian dapat berguna bagi orang lain, menjadi peluang untuk mendapatkan penghasilan, mengurangi rasa stress pada anak, dan dapat meningkatkan konsentrasi pada anak saat bermain.

Dari uraian diatas, dapat diperoleh pemaparan tentang banyaknya dampak negatif penggunaan game online pada perkembangan sosial dan emosi mereka. Selain dampak negatif tentunya game online juga memiliki beberapa dampak positif. Namun, saat anak menggunakan game online tidak dibatasi atau bahkan lupa waktu

bisa berakibat fatal. Dalam hal ini peran orang tua sangat dibutuhkan karena anak lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dibandingkan di sekolah. Maka dari itu, orang tua harus bisa mengawasi dan bisa membatasi anak bermain game online demi kebaikan perkembangan anak mereka.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan jenis penelitian yang berdasarkan pada sifat fenomenologi dan temuannya tidak diperoleh dengan menggunakan prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode studi literatur. Penelitian ini disajikan dalam bentuk deskripsi naratif. Penelitian ini juga menggunakan sumber data berupa jurnal yang sudah didapatkan dan berkaitan dengan tema penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan peneliti ialah menggunakan studi dokumentasi yang berupa jurnal-jurnal. Teknik pengumpulan data berupa dokumentasi. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa

jurnal-jurnal. Sedangkan untuk analisis data dalam penelitian ini yaitu menggunakan Teknik analisis data kualitatif dengan berdasarkan data-data kepustakaan tentang variable penelitian.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Faktor anak kecanduan game online

Berdasarkan penelitian (Zulfitria, 2019) dijelaskan bahwa terdapat dua faktor penyebab anak mengalami kecanduan bermain game online yakni faktor keluarga dan faktor social. Pada faktor keluarga, seorang anak mendapatkan fasilitas untuk bermain game online. Hal ini mendukung anak untuk menjadi seorang gamers yang bertujuan untuk menyenangkan diri. Sedangkan untuk faktor social yaitu pergaulan dengan anak-anak yang bermain game serta keinginan yang kuat dalam menguasai game tersebut yang akhirnya dengan berbagai cara mencari tahu lewat internet, browsing, atau bertanya kepada temannya di dunai maya.

2. Dampak positif penggunaan game online

Menurut (Marsanda Claudia Parameswara, 2021) menyatakan

bahwa dampak positif dari game online adalah anak-anak lebih memahami berbagai informasi aplikasi dan anak-anak dapat menemukan kosa kata yang terdapat pada Bahasa asing. Selain itu juga dampak positif dari game online yaitu anak akan merasa senang saat bermain game online, dapat meningkatkan kelancaran dalam berkomunikasi, dengan bermain game online dapat menambah pertemanan di berbagai kalangan, menghilangkan rasa penat, serta bisa meningkatkan personal branding bagi anak jika mendapatkan kejuaraan.

3. Dampak Negatif Penggunaan Game Online

Menurut Sulastri, dkk (2019:105), dampak negative dari penggunaan game online yaitu kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain game online akan sibuk dengan permainannya yang menyebabkan temannya diabaikan, hal ini yang menyebabkan mereka kurang berinteraksi. Sedangkan menurut Eryzal (2019:148), remaja yang mengalami kecanduan bermain game akan berdampak pada beberapa aspek seperti aspek Kesehatan, aspek psikologi, aspek

akademik, aspek social, dan aspek keuangan. Dengan demikian penggunaan game online sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak terutama pada perkembangan social dan emosional.

4. Peran Orang Tua dan Guru

Menurut Hermawan & Kudus (2021), peran orang tua dalam perkembangan anak sangatlah penting karena hal ini dapat membantu anak dalam membagi waktu belajar, bermain, dan melakukan hal lainnya. Sehingga anak memiliki Batasan waktu dalam penggunaan gadget dan untuk mencegah kecanduan penggunaan gadget yang didalamnya berisi game online yang membuat anak tertarik untuk bermain. Peran orang tua yang diperlukan dalam hal ini yakni bukan hanya bisa membagi waktu dan membatasi penggunaan gadget melainkan bagaimana orang tua bisa mendidik anaknya dengan cara yang benar, dimana didikan ini mengacu pada kegiatan langsung bukan memberikan anak gadget sebagai penenang anak agar menurut kepada orang tuanya.

Berdasarkan penelitian (Febrino, 2017) menyatakan bahwa jumlah anak-anak yang menggunakan

gadget mengalami peningkatan nyaris dua kali lipat dari 38% menjadi 72%. Hal ini ada akibat dari orang tua yang memberikan kebebasan terhadap anak tanpa adanya pengawasan dari orang tua.

Selain peran orang tua dalam mengawasi anak agar tidak kecanduan game online, peran seorang guru juga sangat penting. Guru dapat melakukan beberapa hal seperti memberikan informasi mengenai manfaat dari handphone yaitu untuk menambah pengetahuan yang tidak dipatkan di sekolah tidak hanya game online saja. Sejalan dengan pendapat (Istikomah, 2022) bahwa guru dapat memberikan informasi mengenai kegunaan handphone yang mana tidak hanya untuk bermain game online tetapi juga sebagai media belajar. Sejalan juga dengan penelitian (Adiningtiyas, 2017) bahwasannya guru dapat melakukan beberapa hal untuk mencegah kecanduan game online terhadap anak yaitu dengan memberikan PR, membentuk kelompok belajar agar anak dapat berinteraksi dengan teman sebayanya. Maka dari itu untuk menghindari penggunaan game online yang berlebihan peran orang tua dan guru dalam mengawasi anak yang kecanduan game online

sangatlah penting karena jika anak sudah mengalami kecanduan dapat berakibat fatal untuk anak tersebut.

Pembahasan

Anak-anak yang suka bermain game online secara berlebihan dapat menyebabkan kurangnya waktu dan interaksi dengan keluarga bahkan teman-temannya, serta dapat mengakibatkan kecanduan bermain game online. Oleh karena anak-anak butuh bimbingan dari orang tuanya dalam proses perkembangan seorang anak. Peranan orang tua sangat penting dalam proses perkembangan anak karena dengan adanya pengawasan dari orang tua, seorang anak tidak akan bermain game online secara berlebihan bahkan sampai lupa waktu. Orang tua juga harus bisa mengajarkan cara membagi waktu dan mana yang harus diprioritaskan kepada anak agar tidak kecanduan bermain game online.

Jika seorang anak tidak mendapatkan bimbingan dari orang tuanya dapat berakibat fatal terhadap perkembangan sosial dan emosi anak. Dampak negatif dalam perkembangan sosial anak ialah seorang anak akan mengalami konflik dengan temannya, kurangnya interaksi dengan orang sekitar yang

mengakibatkan sikap individualis, dan bisa menyebabkan terjadinya tindak kriminal. Sedangkan dampak negatif dari perkembangan emosi anak yaitu ia cenderung lebih agresif, mudah marah, sulit mengontrol emosi, dan kecewa.

Berdasarkan fakta dalam penelitian, bahwa game online memiliki dampak besar terhadap perkembangan sosial dan emosi anak. Akibat bermain game mengganggu perkembangan kepribadian anak, seperti perilaku memberontak, cekcok/bertengkar, perilaku egois, dan berkurangnya empati terhadap orang lain. Karena anak-anak akan lebih fokus pada game ketika bermain game dan mengabaikan lingkungan sekitar (Ayu pratiwi & Eka Yusnaldi, 2022). Pesona game online yang telah membuat anak mulai kehilangan waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk game online. Penanganan bermain game online dengan menjaga sesi

bermain singkat tetapi sering dan menerapkan jadwal yang nyata dalam bermain internet termasuk game online seperti ini akan memberikan perasaan bermain game online berada dalam kontrol. Selain itu, pemain juga dapat melakukan aktivitas lain selain bermain game online (Fithri Azni, 2017).

Berdasarkan fakta dari pengamatan hasil review serta beberapa teori diatas , didapatkan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Ayu pratiwi & Eka Yusnaldi, 2022) berpendapat jika akibat keseringan bermain game online anak didik kelas VI di MIS Hidayatullah mengalami penurunan semangat dan minat saat belajar, Mereka suka membantah dan tidak mau mendengar perintah gurunya. Sikap sosial terhadap lingkungan sekolah juga sangat minim. Mereka belum bisa dijadikan contoh pribadi yang baik untuk adik-adik kelas mereka, bahkan sikap mereka yang lebih buruk ketimbang sikap adik kelasnya. Bahkan sebaliknya mereka menjadi contoh tidak baik untuk adik-adiknya seperti: membuang sampah sembarangan, selalu tidak akur dengan adik-adik kelasnya, mencoret-coret dinding dengan kata-kata yang tidak baik,

berkurangnya sifat kejujuran untuk melindungi dirinya sendiri, selalu membuat pertengkaran dengan teman sebaya ataupun adik kelasnya, dan tidak saling menghargai satu sama lain.

Pengaruh pada perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain game online, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya, dan anak yang bermain game online menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain game online sering mengeluarkan kata kasar saat mereka bermain, hal itu dianggap oleh anak sebagai luapan emosi mereka saat bermain. Sedangkan pengaruh pada perkembangan sosial diantaranya yaitu anak kurang berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya seperti dengan teman sebaya bahkan sampai dengan keluarganya. Hal tersebut mengakibatkan relasi anak dengan orang tua, keluarga, dan teman-teman

sebayanya menjadi jauh. Anak juga menjadi asyik dengan dunianya sehingga anak cenderung lebih merasa nyaman untuk bermain sendiri, kurang aktivitas diluar rumah, dan menjadi anak yang kurang peduli dengan sekitarnya (Marsanda Claudia Pareswara & Triana Lestari, 2021).

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan oleh Zulfitri bawah terdapat dua faktor yang menyebabkan seorang anak mengalami kecanduan terhadap game online yakni faktor keluarga dan faktor social. Pada faktor keluarga seorang anak yang mendapatkan berbagai fasilitas untuk bermain game dan untuk faktor social yaitu adanya pergaulan dengan teman-teman yang bermain game online. Sedangkan menurut (Vony Handila, 2022) bahwa fakto-faktor yang memengaruhi anak dalam kebiasaan bermain game online adalah sebagai berikut: a) Komunikasi yang kurang maksimal antara anak dan orang tua; b) Kurangnya pengawasan orang tua terhadap kegiatan keseharian anak; c) Pengaruh lingkungan bermain anak. Sehingga dengan adanya dampak game online serta faktor yang mempengaruhinya maka menjadi tugas guru dan orang tua untuk

memberikan pengawasan kepada anak usia dini, terutama pada usia perkembangan anak usia dini, terkhusus perkembangan sosial anak.

Dapat dilihat yang terjadi di kalangan anak-anak terkadang ia merasa kurangnya perhatian dan bimbingan dari orang tua maupun orang sekitar dapat membuat anak kecanduan game online yang akan berdampak pada perkembangan sosial dan emosi anak. Disinilah peran orang tua dan orang sekitar dalam memberikan pengawasan dan bimbingan sangat dipelukan agar anak tidak kecanduan game online. Hasil dari jurnal penelitian sebelumnya yang sudah diriview oleh penulis, dapat dilihat bahwa banyaknya dampak negatif dari game online jika tidak dibatasi oleh orang tua, serta peran orang tua dan orang sekitar sangat penting agar tidak berakibat fatal pada perkembangan sosial dan emosi anak, dikarenakan dengan adanya pengawasan serta bimbingan dari orang tua anak akan lebih bisa mengatur waktu bermain game online dan tidak menyebabkan terjadinya kecanduan terhadap game online.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dampak positif dan negative. Dampak positif dari game online yaitu dapat meningkatkan kecerdasan serta meningkatkan keterampilan anak. Sedangkan dampak negative dari game online adalah anak jadi lebih agresif, malas belajar, kurangnya interaksi dengan keluarga dan teman sebayanya.

Dari beberapa dampak tersebut tentunya terdapat faktor penyebab dari anak kecanduan game online yaitu dari faktor keluarga dan faktor sosial. Pada faktor keluarga seorang anak yang kurang pengawasan dari orang tua saat bermain gadget serta orang tua yang memfasilitasi anak untuk bermain game online. Sementara itu faktor social yakni pergaulan anak dengan teman yang bermain game online.

Maka dari peran orang tua dan guru sangat penting untuk mencegah anak kecanduan game online dengan memberikan bimbingan dan pengawasan saat anak bermain game online. Terutama peran orang tua sangat dibutuhkan karena seorang anak lebih banyak menghabiskan

waktu di rumah dibandingkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtias, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1)., 28–40.
- Azni, F. (2017). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIAL ANAK. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*.
- DITA, M. R. (2021). *Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Sosial pada Anak Usia 6-12 Tahun di Kelurahan Waioti Kecamatan Alok Timur Kabupaten Sikka* (Doctoral dissertation, IFTK Ledalero).
- Febrino, F. (2017). Tindakan Preventif Pengaruh Negatif Gadget Terhadap Anak. *Noura: Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, 1(1), 1–21
- Handila, V. (2022). DAMPAK GAME ONLINE HANDPHONE TERHADAP PERKEMBANGAN. *J-SANAK: Jurnal Kajian Anak*.
- Hermawan, D., & Kudus, W. A. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(05), 778-789.

Istikomah, N. (2022). Analisis dampak game online terhadap aspek kehidupan sosial pada siswa kelas v sdn 07 kendaldoyong kecamatan petarukan kabupaten pемalang. *Jurnal Guru Kita*, 6(2), 24.

Lestar, M. C. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosidan SosialAnak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.

Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.

Pratiwi, A., & Yusnaldi, E. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu: Jurnal of Elementary Education*, 6(3), 4524-4530.

Sari, I. M., & Prajayanti, E. D. (2017). Peningkatan pengetahuan siswa SMP tentang dampak negatif game online bagi kesehatan. *GEMASSIKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 31-39.

Yusnaldi, A. P. (2022). Analisis Pengaruh Game Online terhadap Kegiatan Sosial dan Minat Belajar. *JURNAL BASICEDU*