

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH DASAR

Lusiana Sajidah¹

¹Universitas NU Surabaya

*E-mail : lusianasajidah24@gmail.com

Abstract

Pada Era Globalisasi saat ini, teknologi menjadi kebutuhan dasar manusia yang didukung melalui perkembangan ilmu pengetahuan yang sangat pesat. Hal ini dikarenakan adanya inovasi dan penemuan yang sederhana. Hingga saat ini perkembangan teknologi, membawa banyak pengaruh bagi pelajar. Salah satunya yaitu dengan kehadiran *game online*. Permainan ini dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak. Dikarenakan permainan *game online* mempunyai sifat adiktif atau membawa candu, yang mengakibatkan anak yang sudah mengenal *game online* akan mudah terpengaruh, baik secara langsung maupun tidak.

Game online yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak. Anak-anak lebih memilih untuk memainkan *game online* dan meninggalkan permainan tradisional, dikarenakan *game* tersebut menjadi daya tarik sendiri bagi anak-anak. *Game online* juga mempunyai dampak yang besar terutama pada perkembangan anak dan jiwa seseorang. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar yaitu pergaulan anak akan menjadi lebih mudah diawasi oleh orang tua, Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar yaitu anak akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang untuk bermain *game online*.

Jenis penelitian ini penelitian kualitatif, pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Wawancara dilakukan dengan menanyakan secara langsung kepada subyek penelitian, observasi dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat keadaan yang bersangkutan dengan subyek penelitian. Data yang diperoleh dianalisa dengan menggunakan teknik uji kredibilitas (*Credibility*), uji dependabilitas (*Dependibility*), uji konformabilitas (*Conformability*).

Keywords: *Game Online*, Kepribadian Anak

© Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan. All rights reserved

A. INTRODUCTION

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang mempunyai potensi untuk meningkatkan pengetahuan anak, hal ini juga mempunyai batasan dan bahaya bagi pengguna *game online*. *Game online* adalah permainan yang menggunakan media elektronik, saat ini *game* sudah menjadi suatu hal biasa bagi masyarakat. Kebiasaan

inilah yang dijadikan gaya hidup masyarakat, utamanya siswa Sekolah Dasar di kota maupun pedesaan. *Game online* dengan perangkat elektronik lebih gesit berdampak bagi pertumbuhan anak. Mereka lebih memilih bermain *game online* dari pada permainan tradisional. Sebab *game* memiliki daya tarik sendiri di matanya. Meskipun di usia anak sekolah mempunyai zona permainannya sendiri yang terkadang minim diinterpretasikan oleh orang tuanya.

Efek yang ditimbulkan *game online* dalam pertumbuhan anak dan psikisnya sangat besar. Sisi positifnya *game online* menjadikan pergaulan anak lebih luwes dipantau oleh orang tua, anak dapat berpikir dengan tangkas, cara berpikir anak lebih tanggap, sentimental anak bisa ditumpahkan hanya dengan bermain *game*, dan anak menjadi kreatif dalam berpikir. Sisi negatifnya, anak enggan belajar dan sering memanfaatkan waktu kosong untuk bermain, anak akan sembunyi-sembunyi bermain sewaktu masih jam belajar, hilangnya peluang anak dalam membantu orang tua di rumah, jatah untuk jajan atau pembayaran SPP dapat disalah gunakan, sering lalai dan pola makan tidak teratur, mengalami gangguan emosional, bahkan anak bakal sering membolos sekolah demi *game* kesayangan mereka (Yendrizal, rahma yuni, and Yuli 2018:1).

Pada usia sekolah dasar, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan memainkan *game online* dengan perangkat *gadget* maupun komputer. Anak usia sekolah dasar dalam pertumbuhannya lebih membutuhkan kepedulian yang istimewa dari guru dan orang tuanya. Anak usia sekolah dasar ialah anak dengan rentang umur 6-13 tahun yang memiliki keunikan karakter serta tengah mengenyam jenjang pendidikan MI/SD. Esensialnya fungsi orang tua maupun guru sewaktu membimbing anak akan menjadikan terwujudnya kepribadian dan kesuksesan anak di masa mendatang. Contohnya perkara anak usia sekolah dasar yang memulai belajar bekerja sama serta berinteraksi dengan sesamanya. Anak usia sekolah dasar sewaktu di kelas rendah cenderung bersifat egois, jadi perlu bimbingan orang tua dan guru dalam berinteraksi dengan teman-temannya untuk meminimalisir terjadinya konflik sebaya pada anak.-anak (Rima, 2016:199).

SD Kyai Hasyim Surabaya merupakan salah satu sekolah yang menarik atensi penulis untuk mendapatkan cerminan kenyataan secara gamblang bahwasanya *game* mempunyai akibat buruk yang bisa memengaruhi karakter sosial anak, meski *game* juga mempunyai efek baik untuk pemakainya, namun jika kanak-kanak tidak dipantau orang tua bisa menimbulkan candu dengan *game online*. Berdasarkan hasil observasi di sekolah tersebut peserta didik terlihat masih aktif dalam penggunaan

handphone terlebih lagi dengan *Game Online*. *Game online* ialah permainan yang menggunakan jejaring komputer (internet) dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi yang ada, contohnya koneksi kabel ataupun modem. *Game online* merupakan sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan (internet) di komputer, terjadi suatu interaksi antar orang dengan tujuan yang sama, menjalankan misi, dan untuk mendapatkan nilai yang tinggi di dunia virtual.

B. METHODS

Desain penelitian yang digunakan ialah metode penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang mencari hubungan antara dua variabel atau lebih (dependen dan independen), dengan menggunakan kajian teori yang kuat (deduktif) dan kemudian menarik simpulan yang diperoleh dari analisis data menggunakan statistik.

Dalam penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional. Penelitian korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih dan pengaruh terhadap suatu variabel oleh variabel lain. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan kesimpulan yang pasti dari “Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di SD Kyai Hasyim Surabaya”. Lokasi penelitian berada di Sekolah Dasar (SD) Kyai Hasyim Surabaya, Jl. Tenggilis Kauman No. 28, Kec. Tenggilis Mejoyo, Kota Surabaya. Lokasi dipilih oleh peneliti dikarenakan sebagian besar siswa SD Kyai Hasyim Surabaya, merupakan salah satu siswa yang aktif atau mengalami kecanduan dalam bermain *game online*. Sehingga, siswa sangat terpaku pada gawai dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian akan dilakukan selama +/- 2 bulan, dari bulan Mei 2022 hingga Juli 2022. Selama penelitian berlangsung, peneliti akan melakukan observasi, menyebarkan lembaran angket, dan menguji validitas serta reliabilitas. Selanjutnya, peneliti juga akan melakukan analisis data.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif ini adalah kuesioner/angket. Metode angket merupakan metode penelitian yang menggunakan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2006:151). Instrumen dalam penelitian ini berupa angket dibuat dalam bentuk butir-butir pernyataan yang dibuat sesuai dengan indikator yang akan diukur, sehingga dapat terarahkan oleh tujuan masalah dan hipotesis penelitian. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah, atau valid tidaknya suatu kuesioner/angket. Instrumen divalidasi oleh ahli sebelum diberikan kepada responden yaitu dengan

menguji validitas konstruk angket. Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan. Hal ini menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran itu tetap konsisten bila dilakukan dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama, dengan menggunakan alat ukur yang sama. Alat ukur dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang sama meskipun dilakukan pengukuran berkali-kali. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika jawaban dari kuesioner tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

C. RESULTS AND DISSCUSSION

Pada sub ini membahas tentang hasil pengolahan data menggunakan program SPSS Versi 24 yang bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Analisis data pada bab ini dilakukan melalui tiga tahap yaitu Analisis Deskriptif, Uji Prasyarat Analisis, dan Pengujian Hipotesis yang menggunakan Analisis Spearman Rank.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian non parametrik yang digunakan untuk menguji pengaruh game online terhadap kepribadian sosial anak usia sekolah dasar di SD Kyai Hasyim Surabaya, dengan populasi berjumlah 29 siswa dan sampel berjumlah 29 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan uji spearman rank. hasil uji Spearman Rank diketahui nilai signifikansi $0,210 > 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa variabel X dan variabel Y hasilnya tidak ada keterikatan atau hubungan. Karena nilai koefisiennya sebesar 0,240 maka hasilnya cukup kuat. Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan mengenai Pengaruh Game Online terhadap kepribadian sosial anak usia SD di SD Kyai Hasyim Surabaya sebagai berikut:

1. Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan bahwa Pengaruh Game Online siswa kelas V di SD Kyai Hasyim Surabaya dengan persentase (14,2%) mendapatkan kategori tinggi, (64,2%) mendapatkan kategori sedang, (21,4%) mendapatkan kategori rendah.
2. Hasil analisis data statistik deskriptif menunjukkan bahwa Kepribadian sosial anak usia SD siswa kelas V di SD Kyai Hasyim Surabaya dengan persentase (14,2%) mendapatkan kategori tinggi, (71,4%) mendapatkan kategori sedang, (14,2%) mendapatkan kategori rendah.

Mendidik anak usia sekolah dasar (SD) bukanlah perkara yang mudah. Orang tua atau guru harus memahami aspek-aspek dasar tentang perkembangan anak seperti perkembangan kognitif, psikososial, moral, fisik dan motorik anak. Pemahaman terhadap tahap perkembangan anak usia SD pada masing-masing aspek dapat

membantu orang tua atau guru dalam memahami karakteristik anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pemahaman tersebut digunakan sebagai dasar dalam mendidik anak. Mendidik adalah tugas yang mulia. Mendidik anak adalah tugas utama orang tua bukan tugas guru di sekolah. Guru hanya membantu proses mendidik anak melalui kegiatan pembelajaran yang terbatas. Peran orang tua dan guru harus saling melengkapi satu sama lain.

D. CONCLUSION

Pemahaman terhadap tahap perkembangan anak usia SD pada masing-masing aspek dapat membantu orang tua atau guru dalam memahami karakteristik anak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Pemahaman tersebut digunakan sebagai dasar dalam mendidik anak. Mendidik adalah tugas yang mulia. Mendidik anak adalah tugas utama orang tua bukan tugas guru di sekolah. Guru hanya membantu proses mendidik anak melalui kegiatan pembelajaran yang terbatas.

REFERENCES

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rima, Trianingsih. 2016. "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar."
- Yendrizal, Jafri, Sintia rahma yuni, and permata sari Yuli. 2018. "Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar."