

## HUBUNGAN PERMAINAN GAME ONLINE DENGAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH (6-12 TAHUN) DI SD KABUPATEN LUMAJANG

*The Relationship Of Online Game Games To The Social Development Of School Age Children (6-12 Years) In Kaliwungu 03 Sd, Lumajang Regency*

Zainal Munir<sup>1</sup>, Raudatul Jannah<sup>2</sup>, Baitus Sholehah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nurul Jadid

E-mail : [raudatul17500@gmail.com](mailto:raudatul17500@gmail.com)

### ABSTRACT

*Introduction : The phenomenon of online games is now one of the things that is very concerned. School-age children (6-12 years) are one of the most popular groups to play online games. Online games will have both positive and negative impacts. The negative influence or impact of an online game is excessive playing time, which will affect social development. This study aims to determine the relationship between online game play and social development of school-age children (6-12 years). Research method: The method used is a quantitative method. The design of this study used a cross sectional design. The sampling technique used was total sampling. Analysis of the data in this study using the Spearman rank test showed a p value of  $0.035 < \text{less than } 0.05$ . The results show that there is a significant relationship between online game variables and the social development of school-age children (6-12 years). With a correlation coefficient of 0.595. The researcher's advice that can be given is that with this research, it is hoped that the community and parents can limit children from playing online games too often.*

*Keywords: online games, social development of school*

### ABSTRAK

Fenomena *game online* sekarang ini menjadi salah satu hal yang sangat diperhatikan. Kalangan anak usia sekolah (6-12 tahun) merupakan salah satu kalangan yang marak memainkan *game online*. *Game online* akan berdampak positif dan negatif. Adapun pengaruh atau dampak negatif dari sebuah *game online* adalah waktu bermain yang berlebihan, yang akan mempengaruhi perkembangannya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah (6-12 tahun). **Metode penelitian** : Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan desain *Cross Sectional*. Teknik sampling yang digunakan adalah *total sampling*. Analisa data pada penelitian ini menggunakan Uji *rank spearman* menunjukkan p value  $0,035 < \text{lebih kecil dari } 0,05$ . Hasil menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variable *game online* dengan perkembangan sosial anak usia sekolah (6-12 tahun). Dengan angka koefisien korelasi sebesar 0.595. Saran peneliti yang dapat diberikan yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan masyarakat dan orang tua dapat membatasi anak untuk tidak terlalu sering bermain *game online*.

Kata kunci : *game online, perkembangan sosial anak*

### PENDAHULUAN

Perkembangan sosial merupakan suatu proses menuju kematangan dalam suatu hubungan sosial untuk beradaptasi dengan norma dan tuntunan sosial yang berlaku untuk seusianya dan pada lingkungan sekitarnya. Perkembangan sosial juga dapat disebut sebagai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam beradaptasi, berinteraksi dengan orang lain. (Moh darwis 2020) Perkembangan sosial anak sekolah dasar pada perkembangan sosialnya anak mulai bisa berinteraksi dengan teman sebayanya, mandiri dan berbagi.

Anak usia sekolah merupakan anak yang sedang berada pada periode usia pertengahan yaitu anak yang berusia (6-12) tahun. Anak diusia ini dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (example : membaca, menulis, dan menghitung).

Perkembangan kemampuan psikososial anak usia sekolah ini memiliki kemampuan menghasilkan karya, berinteraksi dan berprestasi dalam belajar berdasarkan kemampuan diri sendiri. (Haerani 2020)

Berdasarkan revolusi 4.0 perkembangan teknologi yang sangat pesat banyak sekali mengalami kemajuan. Perkembangan teknologi tersebut dapat dilihat bersama yaitu dengan munculnya suatu barang elektronik yang biasa di sebut dengan *gadget*<sup>1</sup>. Secara umum, *gadget* merupakan perangkat lunak atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil yang dapat dibawa kemana-mana dan dapat memudahkan aktivitas dan segala urusan manusia misalnya untuk mencari informasi dan bahkan sebagai hiburan<sup>2</sup>. Salah satu teknologi yang memberikan hiburan ialah *game online* ( Erlina Rustam 2018)

*Game online* merupakan *game* atau permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang dan dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan internet. *Multiplayer game online* adalah pengembangan dari *game* yang dimainkan oleh satu orang, dalam lingkup yang besar, dan menggunakan metode yang sama serta melibatkan konsep umum yang sama seperti semua *game* lain. Perbedaannya adalah bahwa untuk *multiplayer game* dapat dimainkan oleh banyak orang dalam waktu yang sama (World Health Organization 2018).

Pada tahun 2020 terdapat 931,7 juta pemain *game online* di dunia. Di Asia Tenggara terdapat 274,5 juta gamers dan Indonesia berkontribusi 43% terhadap jumlah total tersebut pada tahun 2021. Menurut WHO (*World Health Organization*) ada tiga dampak dari bermain *game online* yang berlebihan diantaranya menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali (mudah marah), dan tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Berdasarkan data dari KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) pada tahun 2020 terjadi 1.462 kasus anak pelaku agresif di sekolah, terdapat 749 kasus pelaku kekerasan di sekolah (bullying), dan sebanyak 713 kasus anak pelaku tawuran pelajar. *Game online* akan berdampak positif dan negatif. Adapun pengaruh atau dampak negatif dari sebuah *game online* adalah waktu bermain yang berlebihan, yang akan mempengaruhi perkembangan sosialnya, pengaruh pada perkembangan sosial yaitu anak kurang berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, anak berperilaku agresif intra-grup dalam *game* (seperti menumpat, mengabaikan rekan satu tim mereka), anak lebih asik dan menikmati dunianya sendiri sehingga anak jarang beraktivitas di luar rumah dan tidak peduli dengan lingkungan disekitarnya. Adapun cara yang bisa dilakukan untuk mencegah hal tersebut ialah dengan menjelaskan bahaya bermain *game online* pada anak dan juga memberi kesempatan untuk mereka bermain dan berinteraksi sosial. (Novita Sari 2018)

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 02 November 2021 di SD Negeri Kaliwungu Kabupaten Lumajang hasil wawancara langsung dengan 5 orang siswa, permainan *game online* yang sering dimainkan adalah jenis permainan MMOBA (*Massively Multiplayer Online Battle Arena*) atau *Role playing games (RPG)*. Mereka memainkannya lebih dari 3 jam. Mereka juga mengatakan bahwasanya saat mereka bermain sering berkata kata kasar, seperti: anjing, jancok, dan lain sebagainya. Dan setelah bermain, mereka mengatakan bahwasanya mereka malas untuk melakukan aktivitas lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan permainan *game online* terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah (6-12 tahun).

## METODE

Desain penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan desain *Cross Sectional*. Rancangan *cross sectional* merupakan rancangan penelitian dengan melakukan pengukuran atau pengamatan pada saat bersamaan (sekali waktu)<sup>3</sup>. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas 3-6 SD Negeri 03 Kaliwungu-Tempeh-Lumajang sebanyak 79 orang. Sampel pada penelitian ini adalah dengan kriteria inklusi

- Bersedia menjadi responden
- Siswa SD Negeri 03 Kaliwungu-Tempeh-Lumajang
- Siswa yang memainkan *game online*

## JUMLAH DAN CARA PENGAMBILAN SUBJEK

Pada penelitian ini cara pengambilan sampel adalah dengan menggunakan *Total Sampling*. Instrumen Pada penelitian ini peneliti menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada responden untuk di isi dalam memantau perkembangan sosial anak usia 6-12 tahun yang memainkan *game online*. Kuesioner berisi tentang pernyataan-pernyataan kegiatan sehari-hari dengan begitu memudahkan responden untuk mengisi. Variabel *game online* menggunakan 10 pertanyaan. Dan menggunakan skala likert, kuesioner *game online* berisi 10 pernyataan favourable (didukung) pada pertanyaan nomor 2,4,5,6,7,10,12,13,14,15 dan 5 pertanyaan unfavourable (tidak didukung) pada pertanyaan nomor 1,3,8,9,11. Indikator pada kuesioner ini adalah durasi waktu bermain *game online* dan jenis-jenis *game* yang sering dimainkan. Variabel perkembangan sosial menggunakan kuesioner 10 pernyataan. Dan menggunakan skala likert, kuesioner perkembangan sosial anak usia sekolah berisi 10 pernyataan favourable (didukung), dan indikator pada kuesioner ini adalah upaya mencapai kemandirian pribadi.

## HASIL

Hasil penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 16 April 2022 di SD Negeri Kaliwungu 03 Kabupaten Lumajang, dengan jumlah responden sebanyak 35 responden. Penjabaran ini mencakup gambaran dan lokasi penelitian tersebut akan dibahas secara rinci sesuai dengan variable yang diteliti.

**Tabel 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia**

Usia Responden	Frekuensi	Presentase %
9	7	20
10	12	34,3
11	14	40
12	2	5,7
Total	35	100

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa untuk hasil data umum responden yang berusia 9 tahun ada 7 orang (20%), 10 tahun ada 12 orang (34,3%), 11 tahun ada 14orang (40%), dan 12 tahun ada 2 orang (5,7%).

**Tabel 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis kelamin	Frekuensi	Presentase %
Laki-laki	20	57,1
Perempuan	15	42,9
Total	35	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil penelitian dari 35 responden diketahui jenis kelamin laki-laki terdapat 20 orang (57,1%) dan jenis kelamin perempuan sebanyak 15 orang (42,9%).

**Tabel 3. Distribusi Responden Berdasarkan Game Online**

Kategori	frekuensi	Presentase %
Normal <3jam	15	40
Lama>3 jam	20	60
Total	35	100

Berdasarkan table 3 didapatkan hasil dari 35 responden dengan frekuensi 20 (60%) yaitu anak usia sekolah memainkan game online dengan kategori lama.

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Sosial**

Kategori	Frekuensi	Presentase %
Baik	0	0
Sedang	7	20
Buruk	28	80
Total	35	100

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa hasil penelitian dari 35 responden didapatkan dengan hasil buruk terdapat 28 (80%), sedang terdapat 7 (20%).

**Tabel 5. Analisa Hubungan Permainan Game Online Terhadap Perkembangan Sosial AnakUsia Sekolah (6-12 Tahun)**

	N	correlation	P Value
Game Online	35	0.595	0.035
Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun)	35	0.595	0.035

Berdasarkan tabel 5. diatas, diketahui nilai p value sebesar 0,035. Karena p value 0,035 < lebih kecil dari 0,05, maka artinya terdapat hubungan yang signifikansi antara variable game online dengan perkembangan social anak usia sekolah (6-12 tahun). Dan diperoleh angka koefisian korelasi sebesar 0.595. artinya tingkat kekuatan pengaruh (korelasi) antara variable game online dengan perkembangan social anak usia sekolah (6-12 tahun) adalah 0.595 yang artinya kuat.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada bulan Juni 2022 di SD Negeri Kaliwungu 03 Kabupaten Lumajang didapatkan hasil dari tabel 5.1 bahwa usia mayoritas responden berusia 11 tahun dengan presentase 40%, dan usia minoritas responden berusia 12 tahun dengan presentase 5.7%.

Anak-anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) merupakan fase masa peralihan dari masa kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak akhir. Pada usia ini, karakter anak mulai dibentuk, keterampilan sosial mereka juga berkembang pesat, perkembangan pada usia sekolah dasar (6-12 tahun) anak menjadi lebih mandiri. Untuk usia anak 10-11 tahun dengan seringnya bermain game online ada hubungan terhadap perkembangan sosialnya. Seperti yang telah dikemukakan oleh Hurlock bahwasanya anak pada usia ini seharusnya memiliki keinginan untuk bermain dengan teman sebayanya. Pada

perkembangan sosial anak usia 10-11 tahun sudah memiliki rasa posesif terhadap teman-teman disekitarnya, pada anak perempuan mereka lebih mudah cemburu Ketika tidak diajak bergaul. Sementara anak laki-laki biasanya memiliki hubungan sosial atau pertemanan yang lebih fleksibel. Pertemanan mereka berdasarkan kesamaan hobi.

Fase kanak-kanak tengah, anak memiliki kemampuan dasar berhitung, menulis, serta membaca. Fase perkembangan anak SD dapat dilihat dari beberapa aspek utama kepribadian individu anak, yaitu aspek fisik, motorik, kognisi, sosio emosional, Bahasa dan moral keagamaan.

Menurut Hurlock, pada masa ini sering disebut sebagai usia berkelompok karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman, meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan akan merasa kesepian dan tidak puas bila tidak bersama dengan teman-temannya. Anak ingin bersama dengan kelompoknya karena hanya dengan demikian terhadap cukup teman untuk bermain dan berolahraga serta memberikan kegembiraan. Hal ini berlaku baik untuk laki-laki maupun perempuan. Berdasarkan hasil Penelitian karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin didapatkan hasil bahwa jenis kelamin responden mayoritas berjenis kelamin laki-laki dengan presentase 57.1% dan minoritas perempuan dengan presentase 42.9%. Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa anak laki-laki cenderung bermain *game* daripada anak perempuan.

Hal ini sama dengan penelitian yang dilakukan oleh Aji, (2019) tentang hubungan antara kecanduan *game online* dengan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah, yang menyatakan bahwa perbedaan gender terhadap bermain game berbeda, anak laki-laki cenderung memiliki hasrat untuk mengalahkan, karena pada laki-laki berkaitan dengan rasa dihargai dan kecanduan. (Desmawati 2021)

Hurlock mengemukakan bahwa ketika mulai sekolah, anak laki-laki jelas menyadari bahwa mereka tidak akan bermain dengan beberapa mainan tertentu. Anak laki-laki tidak saja menghindari

teman bermain perempuan pada saat mereka masuk sekolah, tetapi juga menjauhkan diri dari semua kegiatan bermain yang dianggap tidak sesuai dengan jenis kelaminnya (Teguh Asroyo 2019)

## KESIMPULAN

Dari hasil penelitian tentang hubungan permainan game online terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) maka diperoleh kesimpulan bahwasanya Game online memiliki hubungan yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar (6-12 tahun) di SD Negeri Kaliwungu 03 Kabupaten Lumajang.

## SARAN

Dari penelitian ini dapat diungkapkan beberapa saran yang mungkin dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berperan dalam penelitian ini antara lain:

### 1. Bagi Keperawatan

Hasil penelitian ini sebagai masukan bagi tenaga keperawatan untuk memberikan edukasi kepada siswa sekolah dasar (6-12 tahun) dan orangtua atau masyarakat tentang dampak permainan game online terhadap perkembangan sosial anak.

### 2. Bagi Institusi Pendidikan

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan untuk menambah ilmu serta pengetahuan tentang dampak game online terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar (6-12 tahun)

### 3. Bagi Masyarakat dan Orangtua

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan masyarakat dan orangtua tentang dampak game online terhadap perkembangan sosial anak usia sekolah dasar (6-12 tahun), agar lebih membatasi anak dalam bermain game online.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada siswa siswi dan dewan guru SD Negeri Kaliwungu 03 Kabupaten Lumajang yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, s., & lestari, t. (2021). *Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi*. In *jurnal pendidikan tambusai* (vol. 5, issue 1). Serayu publishing.
- Aggraini, e. (2019). *Mengatasi kecanduan gadget pada anak*. Serayu publishing
- Arif kustiawan, andi. (2019). *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan*. Cv.ae medika grafika.

Christiana Hari Soetjijingsih, *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*, ke-3 (Jakarta: KENCANA, 2018)

Eviana.s.tambuhan (2018). *Tumbuh kembang optimal anak stimulasi danantisipasi*. Wineka media.

Hurlock, Elizabeth B, *Child Development*, ed. by Agus Dharma, 6th edn (Jakarta: Erlangga, 1978)

Kpai (komisi perlindungan anak indonesia). (202 c.e.). *Update data infografis kpai – per 31-08-2020*.

Lampau, B. (2012). *Metode Penelitian kesehatan : Metode Ilmiah Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (1st ed.). Iksaka Banu.

Nur Ahyani, Latifah. (2018). *Buku ajar psikologi perkembangan anak dan remaja*. Universitas Muria Kudus.

Nursalam. (2017). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan* (Peni Puji Lestari (Ed.); Edisi 4). Salemba Medika.

Paremeswara, m. C., & lestari, t. (2021). *Pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan tambusai*, 5(1), 1473–1481

Setiawan, h. S. (2018). *Analisis dampak pengaruh game mobile terhadap aktifitas pergaulan siswa sdn tanjung barat 07 jakarta*. *Faktor exacta*, 11(2), 146.

Tusyana, E., Trengginas, R., & Suyadi. (2019). *Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Tercapai Siswa Usia Dasar*. *Jurnal Iventa*, 3(1), 18–26.