

Efek *Game Online* dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar

Aida Rahmi Nasution¹, Tika Meldina², Erwanto³, Diah Yupita Sari⁴

^{1,2,4}Institut Agama Islam Negeri Curup, ³Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Khoiru Ummah

¹aidarahminasution@iaincurup.ac.id, ²tikameldina@iaincurup.ac.id, ³irwancurup@gmail.com, ⁴diahpuspitasaricell@gmail.com

Abstract: *The rapid development of technology today does not fully have a positive impact on children. The breadth of access to online games, the ease of access and operationalization make children forget the time when playing them. This is a concern for all groups including parents, because online games have penetrated the family as well as school level. The fun effect of playing online games turns out to have an impact on children's low social attitudes. This research was conducted to explore and prove the extent to which children are addicted to online games and how much influence online games have on children's social attitudes. This study uses a quantitative non-experimental design approach. The research sample was 25 people who were assigned randomly (randomly). The methods used are interviews and questionnaires. Data analysis techniques in this study consisted of validity test, reliability test, normality test, homogeneity test, and linear test. While data analysis using hypothesis testing includes simple linear regression test, and test the coefficient of determination. The results of the study reveal that the effect of online games has a significant effect on children's social attitudes as evidenced by the results of simple linear regression where the output is known to be calculated F value = 18.966 with a significance level of $0.000 < 0.05$. This data recommends that there is an influence of online games (X) on social attitudes (Y), this data is also proven from the calculation of the coefficient of determination (R Square) of 0.963, which explains that the independent variable (online games) on the dependent variable (social attitudes) is 96.3% of children's social attitudes are influenced by online games and the category is very high.*

Keyword: *Effect, Game Online, Social Attitudes*

Abstrak: Pesatnya perkembangan teknologi saat ini ternyata tidak sepenuhnya memberi dampak positif terhadap anak. Luasnya akses *game online*, kemudahan akses dan mengoprasionalkan membuat anak-anak lupa waktu dalam memainkannya. Hal ini menjadi keresahan bagi segenap kalangan termasuk orang tua, karena *game online* sudah merambah pada tataran keluarga juga sekolah. Efek ke asyikan bermain *game online* ternyata berdampak terhadap rendahnya sikap sosial anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengeksplere dan membuktikan sejauhmana tingkat kecanduan anak terhadap *game online* dan seberapa besar pengaruh *game online* terhadap sikap sosial anak. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif *non eksperimen design*. Sample penelitian berjumlah 25 orang yang ditetapkan secara random (acak). Metode yang digunakan wawancara dan angket. Teknik analisis data pada penelitian ini terdiri dari, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linier. Sedangkan analisis data menggunakan uji hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana, dan uji koefisien determinasi. Hasil penelitian mengungkap bahwa efek *game online* berpengaruh signifikan terhadap sikap sosial anak dibuktikan dari hasil regresi linier sederhana dimana output diketahui nilai F hitung = 18,966 dengan taraf signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Data ini merekomendasikan terdapat pengaruh *game online* (X) terhadap sikap sosial (Y), data ini juga dibuktikan dari perhitungan koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,963, yang menjelaskan bahwa variabel bebas (*game online*) terhadap variabel terikat (sikap sosial) sebesar 96,3% sikap sosial anak dipengaruhi oleh *game online* dan kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Efek, *Game Online*, dan Sikap Sosial

PENDAHULUAN

Laju teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Saat ini pesatnya perkembangan tersebut membuat semua wilayah dapat dengan mudah mengakses informasi mulai dari tingkat perkotaan bahkan pedesaan¹. Perubahan ini juga sangat mempengaruhi transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Oleh karena itu dampak dari kemudahan akses internet ini ternyata tidak selalu positif terhadap anak.

Kondisi ini membudaya di kalangan anak-anak yang notabeneanya masih memerlukan pengawasan orang tua terutama dalam pengaplikasian internet secara *online*. Akibat permainan *game online* tanpa pengawasan orang tua anak mengakses fitur lain yang mengandung unsur negatif seperti perkelahian, keresan dan radikalisme. Selain itu konten *game online* yang dimainkan anak mengandung unsur-unsur pornografi dan akhirnya memicu kejahatan pada tataran implementatif.

Game dan *online* merupakan dua istilah yang digabungkan untuk membentuk istilah "game online". Istilah "*online*" mengacu pada bermain *game* saat terhubung ke internet. Maka "*game online*" juga mengacu pada permainan

¹ N.T Hidayati, "Students' Motivation In Learning English By Using Games (A Descriptive Study At The Third Grade Of Intensive English Class Of Pondok Pesantren Darul Falah Be-Songo Semarang," *UIN Walisongo*, 2016, 45–62.

apa pun yang dapat dimainkan melalui jaringan, baik itu jaringan area lokal (LAN) atau internet².

Permainan terdiri dari seperangkat aturan yang membentuk situasi persaingan antara dua orang atau lebih atau kelompok³. Permainan juga adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan yang menginisiasi sedemikian rupa sehingga seseorang menang atau kalah. Sedangkan *online* mengacu pada perangkat yang aktif, terhubung, dan tersedia untuk digunakan. Komponen ini dapat menciptakan akses komunikasi dengan atau dikendalikan oleh komputer yang terhubung ke perangkat lain⁴.

Berdasarkan penjelasan komponen ini maka dapat disimpulkan bahwa *game online* adalah suatu wadah permainan yang diciptakan melalui perangkat atau server tertentu yang dimainkan secara online menggunakan beberapa jaringan seperti LAN, internet Area, komputer by LAN, HP maupun Android. *Game online* akan menghubungkan pengguna satu dengan lain-Nya dan berpartisipasi dalam game yang sama.

Pada operasionalnya *game online* memiliki beberapa jenis yaitu: 1) *First Person Shooter (FPS)*; game ini menginisiasi kita sebagai pemeran utama seperti game perang dengan peralatan militer sungguhan dilengkapi senjata⁵; 2) *Genre real time strategy*; biasanya pemain mengontrol banyak karakter yang memiliki taktik atau teknik yang efektif; 3) *Cross platform online, game* yang dapat dimainkan pada dua atau lebih hardware yang berbeda seperti *game* balap *Need for Speed* dapat dimainkan di *Xbox 360* dan *PC (Xbox 360 terhubung internet)*⁶.

Game online berdampak secara positif dan negatif bagi anak. Dampak positif diantaranya adalah Suyanto yakni: 1) Menghilangkan stress, artinya bermain *game online* dapat membantu anak bersantai dan mengatasi kebosanan mereka dari mengerjakan tugas sekolah; 2) mendukung peningkatan nilai untuk keterampilan dasar komputer dan ilmu computer; 3) terampil dalam menyelesaikan masalah (*problem solving*) pada mata pelajaran tertentu; dan 4) menambah komunitas baru karena interaksi antar pemain sehingga saling mengenal⁷.

Sedangkan dampak negatif bermainan *game online* terhadap anak adalah: 1) Membuat kecanduan yang berlebihan karena memicu; 2) merusak mata karena perih karena berjam-jam menatap layar komputer saat bermain *game*; 3)

² Hermawan Agus, *Hiburan Dunia Maya*.

³ Affandi M, "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda."

⁴ Aziz Ibnu, *Panduan Praktis Menguasai Internet* (Yogyakarta: Citra Media, 2010).

⁵ Musika "Cerdas Dengan Game online" Gramedia Pusaka Utama 2009 Hal 8-11

⁶ Nasrizen, *Pengaruh Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam* (Yogyakarta: UMY, 2011).

⁷ A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011).

membuat malas dan tidak mau mengerjakan tugas lainnya; 4) membuat tidak konsentrasi dan tidak memperhatikan apa yang dilakukan ketika belajar atau bekerja; 5) bolos sekolah supaya bisa bermain *game* di rental *game* atau warnet tanpa peduli pembelajaran sedang; 6) penggunaan uang jajan yang tidak tepat, akibat sering digunakan untuk membeli *voucher game* dan biaya sewa warnet⁸.

Beberapa indikator yang dirasakan dalam *game online* yakni: 1) Merasa terikat, mengalami kecanduan, dan terlihat jelas bahwa dia sedang memikirkan *game* yang sudah atau akan dimainkan; 2) merasakan kebutuhan, kecanduan *game* tidak akan pernah puas dengan hasilnya dan ingin meningkatkan skor mereka; 3) mengulang *game* untuk mencapai hasil yang diinginkan; 4) merasa gelisah jika skor yang didapat tidak sesuai harapan mereka, menjadi marah, frustrasi, dan kecewa atas hasilnya; dan 5) terancam, mereka cenderung merasa tidak nyaman jika berhenti beraian kecuali dengan paksaan.

Game online adalah program *game* yang terhubung dengan internet dan dapat dimainkan kapan saja, dimana saja, dan secara berkelompok di seluruh dunia⁹. *Game online* menampilkan visual yang menarik sesuai keinginan dengan berbagai fitur pilihan yang tersedia secara kompleat, gambar dan imajinasi yang bersifat varian¹⁰. Begitu juga hasil penelitian Christian dkk menginformasikan bahwa anak-anak menyukai *game online* yang memuat konten perang-perangan, kekerasan dan boxing yang diperasionalkan menggunakan HP secara *online*¹¹.

Lemahnya kontrol orang tua dalam memberikan akses *handpone* terhadap anak di rumah membuat anak bermain tanpa kenal batas. Impak yang terjadi akibat situasi ini membuat anak susah diatur, marah jika HP diambil, pekerjaan sekolah terbelengkalai, malas membantu orang tua, berani berbohong, cuek jika diperintah bahkan berani mencuri uang agar tetap bisa membeli data untuk bermain secara *online*. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap penurunan motivasi, hasil belajar dan konsentrasi anak dalam bertindak.

⁸ Suherman et al., "Improving Higher Order Thinking Skills (HOTS) with Project Based Learning (PjBL) Model Assisted by Geogebra," *Journal of Physics: Conference Series* 1467, no. 1 (2020): 0–9, <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1467/1/012027>.

⁹ Sahar Ameer Bakhsh, "Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. *English Language Teaching*" 9, no. 7 (2016): 120–28.

¹⁰ Eskasasnanda Putu Dewa, "Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java," *International Journal of Indonesian Society and Culture*, 2017, 65–75.

¹¹ Christian Vicky Imanuel Vicky and Prasida Setiawan Arie, "Developing Board Game as Learning Media about Waste Sorting for Fourth Grade Students of Elementary School," *Jurnal Prima Edukasia* 1, no. 6 (2018): 78–88.

Selain itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Fuad¹² dan Pitaloka¹³ ditemukan bahwa anak akibat terlalu banyak bermain *game online* 70,50% menyebabkan penurunan literasi sosial anak dalam berkomunikasi, bertoleransi dan disiplin. Sedangkan sikap ini merupakan perilaku yang harus diwujudkan sebagai generasi bangsa masa depan. Kemudian anak-anak yang suka bermain *game online* hanya berkomunikasi terhadap sesama pemain saja karena kebutuhan untuk melanjutkan permainan. Lebih signifikan lagi ternyata kecanduan bermain *game online* memicu penurunan terhadap sikap sosial anak¹⁴.

Sikap sosial adalah pemahaman seseorang tentang bagaimana sebenarnya mereka berperilaku terhadap orang lain^{15,16}. Sikap sosial mengutamakan ketercapaian sosial yang baik daripada ambisi pribadi dalam kehidupan¹⁷. Selain itu sikap sosial merupakan cara yang dilakukan seseorang dalam bersosialisasi terhadap komunitasnya¹⁸. Sikap sosial juga merupakan keterampilan yang dimiliki seseorang dalam memahami lingkungan sosialnya¹⁹.

Sikap mengacu pada pengetahuan seseorang tentang perilaku aktual dan tindakan sosial potensial mereka²⁰. Sikap adalah organisasi yang konsisten dari proses motivasi, emosional, persepsi, dan kognitif²¹. Terdapat tiga aspek atau komponen yang saling berhubungan dengan sikap sosial yaitu; 1) aspek kognitif yang dihubungkan berupa pengetahuan, keyakinan, atau pikiran berdasarkan informasi yang berkaitan dengan objek; 2) aspek afektif, yang berkaitan dengan sisi emosional berupa tindakan termasuk emosi tertentu; 3) aspek konatif, yang

¹² Fuad i Al Zaki and Helminsyah, "The Impact Of Online Games On Social And Cognitive Development On Elementary School Students," n.d.

¹³ A. A Pitaloka, "Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game Online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013)," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial*, 2013, 13–25.

¹⁴ Hermawan Agus, *Hiburan Dunia Maya* (Bandung: Pustaka Setia, 2009).

¹⁵ Eve Bearne, *Rethinking Literacy: Communication, Representation and Text, Reading*, vol. 37 (Middlesex University, 2003), <http://eprints.mdx.ac.uk>.

¹⁶ Yvonne Hamilton, Mary, *Changing Faces of Adult Literacy, Language and Numeracy A Critical History* (London: Trentham Books, 2006).

¹⁷ Kartono Kartini, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan* (Jakarta: Grafindo, 2006).

¹⁸ Hafni Resa Az-Zahra, Sarkadi Sarkadi, and Ishak Gary Bachtiar, "Students' Social Literacy in Their Daily Journal," *Mimbar Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2018): 162, <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v5i3.12094>.

¹⁹ Lori L Franklin Nancy Pickering Thomas, Sherry R, Crow, *Information Literacy and Infromation Skills Instruction* (California: Libraries Unlimited, 2011).

²⁰ Abu Ahmadi, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Rineka Cipta, 2007).

²¹ Djuwita Ratna, *Psikologi Sosial Terjemahan* (Jakarta: Erlangga, 2009).

berkaitan dengan sikap seseorang terhadap atau kecenderungan untuk bertindak dalam menanggapi objek²².

Sikap sosial terjadi akibat adanya rangsangan yang berpengaruh dalam membentuk sikap tersebut seperti lingkungan sosial dan budaya, keluarga, sekolah, norma dan adat istiadat²³. Melalui proses pembelajaran sikap sosial dapat terbentuk dari komunikasi dan interaksi dengan orang lain atau pengamatan dari perilaku mereka. Maka secara operasional sikap sosial dapat dipengaruhi oleh factor: 1) faktor intern, yaitu faktor yang melekat pada diri manusia berupa selektivitas, atau kapasitas seseorang untuk menyerap dan menafsirkan pengaruh luar; 2) faktor ekstern, yaitu faktor yang terdapat diluar pribadi manusia berupa interaksi sosial di dalam maupun di luar kelompok.

Beberapa indikator sikap sosial menurut Djuwita, Ahmadi dan Kartono^{24,25,26} adalah: Pertama Jujur atau dipercaya dalam perkataan, perbuatan seperti: (a) tidak berbohong; (b) tidak menyontek dalam tugas; (c) mengungkapkan perasaan apa adanya; (d) mengakui kesalahan yang dilakukan. Kedua Disiplin, yaitu kegiatan yang menunjukkan perilaku tertib dan mematuhi hukum dan peraturan yang berbeda seperti; (a) datang tepat waktu; (b) patuh pada aturan yang berlaku; (c) mengumpulkan tugas tepat waktu.

Ketiga Tanggungjawab, yaitu pola pikir dan tindakan yang dilakukan seseorang untuk memenuhi komitmennya terhadap diri dan masyarakat seperti: (a) melaksanakan tugas individu dengan baik; (b) menerima resiko perbuatan yang dilakukan; (c) tidak menuduh orang lain; (d) meminta maaf atas kesalahan; (e) menepati janji. Keempat Toleransi, yaitu sikap dan perilaku yang menghormati keragaman pengalaman, dan keyakinan orang seperti: (a) tidak mengganggu teman; (b) menerima kesepakatan meski berbeda pendapat; (c) menerima kekurangan orang lain; (d) memaafkan kesalahan orang lain.

Kelima Gotong royong, yaitu mendelegasikan tugas dan benar-benar mendukung satu sama lain, seperti: (a) terlibat aktif dalam kerja bakti; (b) kesediaan mengerjakan tugas sesuai kesepakatan; (c) aktif dalam kerja kelompok, (d) tidak mendahulukan kepentingan pribadi, (e) mendorong orang lain untuk bekerjasama.

Realitas ini memunculkan pergeseran sikap anak ke arah negatif dalam beriskap terhadap orang tua, guru, dan masyarakat. Hasil penelitian oleh

²² Kartono Kartini, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan*.

²³ Taufiq Nurjannah, *Pengantar Psikologi Terjemahan* (Jakarta: Erlangga, 2008).

²⁴ Djuwita Ratna, *Psikologi Sosial Terjemahan*.

²⁵ Ahmadi, *Psikologi Sosial*.

²⁶ Kartono Kartini, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan*.

Affandi M²⁷ dan Wulandari²⁸, menyatakan bahwa *game online* memiliki efek negatif terhadap turunnya tingkat perhatian anak, tingkat penyesuaian terhadap penyelesaian pekerjaan rumah, keterampilan sosial dan menghabiskan waktu luang. Sejalan dengan hasil penelitian oleh Nurfadilah dimana terdapat korelasi semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk *game online* maka semakin rendah minat belajar anak²⁹.

Berdasarkan kondisi ini anak sebagai *agent of change* seharusnya mampu memanfaatkan laju perkembangan teknologi informasi dalam mengembangkan wawasan, pengetahuan dan wadah yang cukup signifikan untuk dimanfaatkan baik oleh guru maupun orang tua terutama membentuk sikap sosial anak sehingga siap menaklukkan kondisi yang lebih global. Penelitian ini memiliki fokus untuk mendapatkan aspek kecanduan yang domain memengaruhi anak dalam memainkan *game online* dan bagaimana langkah apa yang harus ditempuh untuk mengalihkan kecanduan itu sehingga bernilai edukatif bagi anak dalam kehidupan sehari-hari sampai menghasilkan desain pemanfaatannya *game online* sebagai modalitas pendidikan.

METODELOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis non eksperimen design dengan menggunakan sampel secara random sebanyak 25 orang. Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan angket. Sedangkan metode analisis data dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linier.³⁰ Teknik penarikan kesimpulan dilakukan dengan menggunakan uji hipotesis meliputi uji regresi linier sederhana, dan uji koefisien determinasi dengan Tingkat Capaian Responden (TCR).

²⁷ Affandi M, "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda," *E-Jurnal Komunikasi*, 2013, 30–45.

²⁸ DA Wulandari, "Brain Based Learning Untukmeningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Siswa," *Kimia Fmipa* 3, no. 1 (2014): 87, file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/1642-Article Text-6160-1-10-20140408.pdf.

²⁹ Murat Karakoc, "The Significance of Critical Thinking Ability in Terms of Education," *International Journal of Humanities and Social Science* 6, no. 7 (2016): 81–84, http://www.ijhssnet.com/journals/Vol_6_No_7_July_2016/10.pdf.

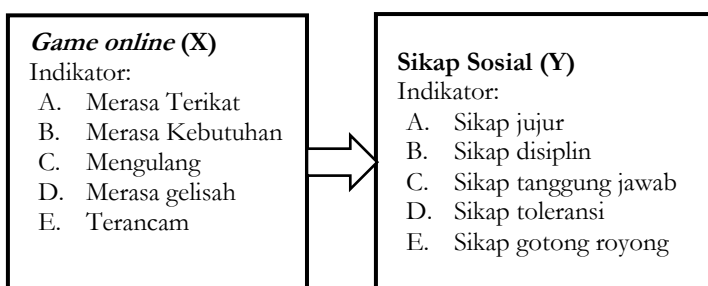
³⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan Re&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).

Tabel 1.
Tingkat Capaian Responden

No	Rentang Skala	TCR
1	0-54	Sangat Rendah
2	55-64	Rendah
3	65-80	Cukup
4	81-90	Tinggi
5	91-100	Sangat Tinggi

Sumber: Arikunto, (2014)

Adapun kerangka berpikir yang digunakan pada penelitian ini sebagaimana pada gambar berikut:



Sumber: Kartini Kartono (2006)

Hipotesis Alternatif (Ha) : Terdapat pengaruh *game online* terhadap perubahan sikap sosial anak

Hipotesis Nihil (Ho) : Tidak terdapat pengaruh *game online* terhadap sikap sosial anak

PEMBAHASAN

A. Tingkat Kecanduan *Game online* Pada Anak Sekolah Dasar

Tingkat kecanduan *game online* dilihat untuk mengetahui seberapa besar kecanduan anak dalam menggunakan *game online* yang telah disebarkan terhadap 25 anak sebagai responden dengan jumlah soal angket sebanyak 19 soal, dimana masing-masing jawaban angket menggunakan 5 kriteria penilaian yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Angket yang disebarkan telah melalui uji validitas dimana hasilnya nilai r hitung masing-masing item (nilai korelasi orang) diklaim lebih besar dari r tabel, yang memiliki signifikansi 5% dari 25 responden, atau 0,396. Maka semua item dinyatakan valid. Sedangkan untuk mengetahui apakah data variable *game online* diperoleh dari populasi yang berdistribusi normal atau

tidak, dilakukan uji normalitas. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi variabel X yaitu $0,080 > 0,05$ dan variabel Y $0,168 > 0,05$, disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

Berasarkan hasil uji homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,48 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi homogen. Artinya bahwa nilai residual berdistribusi homogen. Sedangkan untuk menentukan apakah satu variabel independen memiliki dampak terhadap variabel dependen, digunakan analisis regresi linier. Hasil data menunjukkan bahwa nilai F hitung adalah sebesar 18,966 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat diprediksi menggunakan model regresi, variabel *game online* (X) berdampak pada variabel sikap sosial (Y). Berikut pengelompokkan sesuai kriteria tersebut pada tabel berikut ini.

Tabel 2.
Tingkat Capaian Responden *Game online*

No	Pernyataan	TCR	Kriteria
1	Saya memikirkan bermain <i>game online</i> sepanjang hari	86	Tinggi
2	Ketika bermain <i>game online</i> saya sering melupakan waktu untuk beribadah	76	Cukup
3	Ketika bermain <i>game online</i> saya lupa membantu orang tua mu	74	Cukup
4	Ketika bermain <i>game</i> saya lebih suka dibanding berkumpul bersama keluarga	89	Tinggi
5	Saya sering memiliki teman baru dari <i>game online</i>	86	Tinggi
6	Saya menghabiskan waktu luang saya untuk bermain <i>game online</i>	74	Cukup
7	Saya merasa ketagihan bermain <i>game online</i>	84	Tinggi
8	Bermain <i>game online</i> membuat saya lupa makan	83	Tinggi
9	Bermain <i>game online</i> mengganggu waktu tidur saya	79	Cukup
10	Saya pernah berhenti bermain <i>game online</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game online</i> kembali	80	Tinggi

11	Saya pernah marah jika berkali-kali tidak lolos ke level berikutnya	84	Tinggi
12	Saya merasa jengkel jika berkali-kali kalah bermain <i>game online</i>	80	Cukup
13	Saya suka berkata kasar di dalam <i>game</i> ketika tim saya tidak dapat bermain dengan pandai	84	Tinggi
14	Saya merasa jenuh jika tidak bermain <i>game online</i>	81	Tinggi
15	Saya pernah berhenti bermain <i>game online</i> tetapi selalu muncul rasa ingin bermain <i>game online</i> kembali	82	Tinggi
16	Saya merasa mudah jenuh ketika tidak bermain <i>game online</i>	81	Tinggi
17	Saya merasa gelisah jika belum bisa naik ke level berikutnya	83	Tinggi
18	Saya pernah bertengkar dengan orang lain (misalnya keluarga atau teman) selama saya sedang bermain <i>game online</i>	83	Tinggi
19	Saya pernah mengabaikan orang lain (misalnya keluarga atau teman) ketika saya sedang asik bermain <i>game online</i>	86	Tinggi

Dari tabel 2 di atas, didapatkan rata-rata persentase data capaian responden terkait akses anak terhadap *game online* menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada anak dikategorikan tinggi/kuat yang artinya bahwa tingkat kecanduan anak sekolah dasar terhadap *game online* berdampak negatif terhadap di kalangan anak sekolah dasar.

Beberapa gejala yang mendominasi dampak dari kecanduan *game* pada anak sekolah dasar untuk candu bermain *game online* ini ditunjukkan dengan gejala; (1) *salience* atau yang sering dikenal dengan istilah (gejala *game* yang mendominasi pikiran dan keinginan anak untuk bermain *game* secara terus menerus); (2) selain itu *problem* terhadap aktivitas yang menimbulkan masalah dan menghambat aktivitas di tempat kerja atau sekolah, dan *conflict* (gejala bermain *game* yang dapat menimbulkan masalah kerusakan yang melibatkan orang lain yang disebabkan oleh permainan); (3) toleransi (sikap pemain ketika mereka bermain lebih lama), *withdramal* (perasaan pemain ketika pemain berhenti atau mengurangi permainan mereka *mood modification*

(sentimen pemain saat bermain *game* yang mengubah perasaan) dan; (4) *relaps* (aktivitas pemain yang terus menerus bermain *game*).

Selanjutnya efek parah dari kondisi kecanduan dalam *game* ini menjadikan anak-anak sekolah dasar perilakunya mengarah pada perjudian, pornografi, dan kegiatan ilegal lainnya. Mereka juga mengalami perubahan perilaku sosial dimana hanya suka bermain *game online* dan berbicara dengan teman-temannya. Internet khususnya dalam *game online* telah mengubah pola pikir, sifat, dan tindakannya sehari-hari dalam bersosial baik dengan keluarga, sesama teman di lingkungan sekolah dan juga dengan masyarakat sebagai komunitasnya. Kondisi ini merupakan indikasi tingkat kecanduan *game online* pada anak sekolah dasar. Bahkan anak sekolah dasar yang mengalami kecanduan bermain *game* membutuhkan pendampingan serius dalam pemulihan kesehatan mental mereka khususnya.

B. Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar

Sikap sosial ini adalah salah satu yang berkembang melalui waktu dan dapat dikelola karena kadang-kadang dapat berubah sebagai hasil belajar. Sikap sosial manusia adalah sikap yang terintegrasi, artinya seluruh individu atau situasi manusia terlibat dalam sikap yang bersangkutan dan bukan hanya sebagian saja. Sikap sosial manusia dapat dikendalikan, artinya sikap sosial dapat diatur oleh individu yang bersangkutan.

Angket yang digunakan untuk melihat bagaimana sikap sosial anak sekolah dasar dalam melihat sikap sosial yang terpengaruh dari aktivitas kecanduan terhadap *game* menggunakan angket skala likert dengan 5 indikator kriteria penilaian yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Indikator yang diuji meliputi sikap kejujuran, sikap disiplin, sikap tanggung jawab, sikap toleransi, dan sikap gotong royong.

Berdasarkan hasil Tingkat Capaian Respon terhadap sikap sosial anak sekolah dasar maka dapat disimpulkan bahwa sikap sosial peserta didik dikategorikan tinggi terpengaruh akibat tingkat kecanduan *game online*. Berikut hasil data telah dikelompokkan sesuai kriteria sikap sosial yang dianalisis dari hasil angket tersebut disajikan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3.
Tingkat Capaian Responden Sikap Sosial

No	Pernyataan	TCR	Kriteria
1	Saya Pernah berbohong tentang waktu yang saya habiskan untuk bermain <i>game online</i>	79	Cukup
2	Dengan adanya <i>game online</i> saya suka berbohong pada orang lain (misalnya keluarga atau teman)	80	Cukup
3	Saya pernah bermain <i>game online</i> hingga larut malam dan kesiangan untuk berangkat ke sekolah	84	Tinggi
4	Saya pernah memperpanjang waktu bermain <i>game online</i> dari rencana awal saya	95	Sangat Tinggi
5	Bermain <i>game online</i> membuat saya lupa ada tugas sekolah	84	Tinggi
6	Saya pernah tidak belajar untuk ujian hanya karena bermain <i>game online</i>	81	Tinggi
7	Menurut saya mengakses <i>game online</i> lebih menyenangkan dari pada mengerjakan pekerjaan rumah (PR) atau mengerjakan pekerjaan sekolah	82	Tinggi
8	Saya memilih teman bermain berdasarkan <i>game online</i> yang saya mainkan	81	Tinggi
9	Saya tidak dapat berhenti bermain <i>game online</i> ketika teman saya mengajak saya mengobrol	83	Tinggi
10	Saya pernah mengabaikan kegiatan kerja bakti demi bermain <i>game online</i>	83	Tinggi
11	Saya pernah meninggalkan kegiatan belajar kelompok dalam mengerjakan tugas sekolah, dan kamu lebih memilih untuk mengakses <i>game online</i>	86	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3 dari data pengelompokan jawaban di atas, maka dapat diketahui bahwa Tingkat Capaian Responden terhadap sikap sosial anak, diperoleh data Capaian Responden sikap sosial dari responden yang menunjukkan bahwa sikap sosial anak-anak sekolah dasar dikategorikan tinggi/kuat dipengaruhi oleh kecanduan *game online*.

C. Pengaruh *Game online* Terhadap Sikap Sosial anak

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari *game online* terhadap sikap sosial anak maka data diolah dengan menggunakan SPSS 22.0. Adanya pengaruh terhadap pengaruh tingkat kecanduan *game online* terhadap sikap sosial anak dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 01 Kepahiang. Seberapa besar kontribusi (sumbangan) variabel X dalam mempengaruhi variabel Y dapat dilihat dari nilai koefisien determinasi.

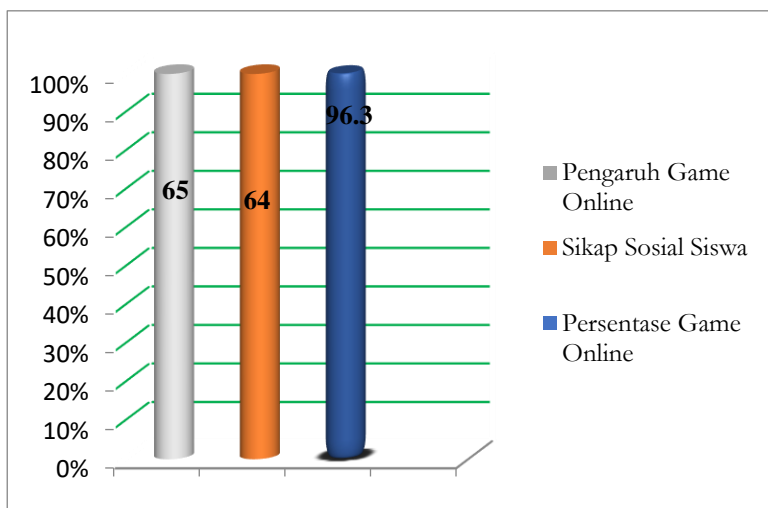
Berdasarkan hasil t-hitung, didapatkan nilai koefisien determinasi sebesar 96,3% dengan kata lain, pengaruh *game online* terhadap sikap sosial anak sekolah dasar memberikan kontribusi atau mempengaruhi secara positif terhadap sikap sosial anak sekolah dasar yaitu sebesar 96,3%, dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) pada penelitian dapat diterima dan hipotesis nihil (H_o) pada penelitian ditolak.

Perbedaan kecanduan ringan, sedang dan tinggi akibat pengaruh dari tingkat kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar dapat dibedakan berdasarkan ciri-ciri berikut: (1) kecanduan ringan dapat dilihat dari pergeseran pola hidup yang mulai tidak teratur dan rasa malas dalam melakukan pekerjaan dan rutinitas sehari-hari dengan baik; (2) Kecanduan sedang pergeseran perilaku anak sekolah dasar terlihat sulit untuk fokus, linglung dan seketika antusias muncul dalam merespons ketika ditanya aktivitas tentang bermain *game online*, sering merasa lelah; (3) sedangkan pada kecanduan berat ini dapat ditemukan anak sekolah dasar dapat dan mudah menghabiskan uang semata-mata untuk bermain *game online* dan akan memiliki keinginan untuk meniru karakter dalam *game*, bahkan memutuskan diri dari kelompok sosial di masyarakat³¹

Gejala kecanduan *game online* termasuk begitu terpicat dengan permainan sehingga seseorang kehilangan kendali atas berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain, yang mengarah ke masalah dalam hidup seseorang. Masalah yang ditimbulkan dari bermain *game online*, merasa gelisah ketika tidak dapat bermain *game online*, terus-menerus berusaha untuk mengontrol atau berhenti bermain *game online* tetapi tidak berhasil. Emosi yang tidak stabil jika ada pengurangan waktu bermain *game online*. Secara jelas

³¹ Young, K.S *Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents*, the american journal of family therapy, 37: 355-372

grafik pengaruh *game online* terhadap sikap sosial anak sekolah dasar dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Grafik 1.

Pengaruh kecanduan *game online* terhadap sikap sosial anak

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat bahwa persentase tingkat kecanduan anak sekolah dasar dalam mengakses *game online* yakni sebesar 65%, sedangkan sikap sosial anak sekolah dasar yakni sebesar 64%, maka persentase efek *game online* dalam mempengaruhi sikap sosial di lingkungan anak sekolah dasar adalah 96,03 %. Berdasarkan data ini maka tingkat efek sebagai pengaruh dari *game online* terhadap sikap sosial siswa berada pada kategori “tinggi”.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang disebarkan kepada 25 responden penelitian ini menggambarkan bahwa tingkat kecanduan *game online* pada hasil rata-rata persentase data Capaian Responden yaitu 65%, ini menunjukkan bahwa tingkat kecanduan anak terhadap *game online* dikategorikan cukup tinggi. Sikap sosial dari hasil analisis angket yang diisi oleh 25 responden berdasarkan tingkat capaian respon sikap sosial anak disimpulkan bahwa sikap sosial dikategorikan cukup. Hal ini berdasarkan data Tingkat Capaian Responden (TCR) yaitu 64%, yang menunjukkan bahwa sikap sosial anak dalam kategori kurang.

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana dinyatakan bahwa Dari output tersebut diketahui bahwa nilai F hitung = 18,966 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi atau dengan kata lain ada pengaruh variabel *game online* (X) terhadap variabel sikap sosial (Y). maka dapat disimpulkan bahwa *game online* (variabel X) berpengaruh terhadap sikap sosial (variabel Y) pada anak sebagai responden.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashraf, H., Motlagh, F. G., & Salami, M. (2014). *The Impact Of Online Games On Learning English Vocabulary By Iranian (Low-Intermediate) EFL Learners. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 98*, 286–291.
- Affandi M, *Pengaruh Game online Terhadap Tingkat Efektivitas Komunikasi Interpersonal Pada Kalangan Pelajar Kelas 5 Sdn 009 Samarinda*. E-Jurnal Komunikasi, 2013
- Ahmadi, Abu, *Psikologi Sosial*, Jakarta: Rineka Cipta, 2007
- Alam Fahrul M, *Pengertian Game Online Dan Sejarahnya*, Bandung: Pustaka Setia 2010
- Arikunto, Suharsimi 2014, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik I*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Aziz Ibnu, *Panduan praktis menguasai internet*, Yogyakarta: citra media 2010
- Bakhsh, Sahar Ameer. 2016. *Using Games as a Tool in Teaching Vocabulary to Young Learners. English Language Teaching, No.7, Vol. 9*, page 120-128
- Eskasasnanda Putu Dewa (2017) *Causes and Effects of Online Video Game Playing among Junior-Senior High School Students in Malang East Java* Komunitas: International Journal of Indonesian Society and Culture Semarang State University, Indonesia p-ISSN 2086 - 5465 | e-ISSN 2460-7320
- Hermawan Agus, *Hiburan Dunia Maya*, Bandung: Pustaka Setia, 2009
- Hidayati, T. N. (2016). *Students' Motivation In Learning English By Using Games (A Descriptive Study At The Third Grade Of Intensive English Class Of Pondok Pesantren Darul Falah Be-Songo Semarang)*. UIN Walisongo.
- Immanuel Vicky Christian 1 *, Arie Setiawan (2018) Prasila, *Developing Board Game as Learning Media about Waste Sorting for Fourth Grade Students of Elementary School*, Jurnal Prima Edukasia, 6 (1), 2018, 78-88
- Kartini Kartono, *Kamus Lengkap Psikologi Terjemahan*, Jakarta: Grafindo, 2006
- Karakoç, B., Eryılmaz, K., Özpolat, E. T., & Yıldırım, İ. (2020). *The Effect Of Game-Based Learning On Student Achievement: A Meta-Analysis Study*. Technology, Knowledge and Learning, 1–16.
- Zaki Al Fuad, Helminsyah 2017, *The Impact Of Online Games On Social And Cognitive Development On Elementary School Students*
- Musika “*Cerdas Dengan Game online*” Gramedia Pusaka Utama 2009
- Nasrizen, *Pengaruh Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu Mahasiswa Fakultas Agama Islam*, Yogyakarta: Umy 2011.
- Nurdjannah Taufiq, *Pengantar Psikologi Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2008

- Nurfadilah Ramdani Dari Universitas Muhammadiyah Makasar Tahun 2018 Yang Berjudul Pengaruh *Game Onine* Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota.
- Pitaloka A. A, *Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi Tentang Perilaku Konsumsi Game online Pada Pelajar Di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen Tahun 2013*, Sosialitas; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant, 2013.
- Rini A, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: pustaka mina, 2011.
- Ratna Djuwita Dkk, *Psikologi Sosial Terjemahan*, Jakarta: Erlangga, 2009
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2013
- Young, K.S, 2020, *Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents*, the american journal of family therapy, 37: 355