

Dampak Intensitas Bermain *Online Game* Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak

Erlyn Dwi Larasati, Mohammad Kanzunnudin, Ika Ari Pratiwi

Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

*Corresponding Author: erlyndwilarasati@gmail.com

ABSTRACT

One of the impacts of technological developments is the emergence of online games. Online games are games that are liked by all groups. The existence of this game has an impact on children's learning motivation and social behavior. This research aims to analyze the intensity of children's online game playing and its impact on children's learning motivation and social behavior in Dukuh Bancak. This research uses qualitative research with a case study method. Primary data sources are children aged 9-12 years and parents. Secondary data sources come from research documentation, field notes and other supports. The data collection techniques used in this research were observation, interviews and documentation. The results of the analysis in this study can be concluded that the intensity of playing online games varies. The longer the intensity of playing games, the more impact there will be when playing online games. One of the impacts is a decrease in children's learning motivation. Children who spend a lot of time playing games do not have time to study and end up being lazy about studying. Apart from having an impact on learning motivation, the impact of online games can also influence children's social behavior. Most subjects who play online games can have an impact on their social behavior, including attitudes of defiance, aggression, arguing or fighting, teasing, rivalry, cooperation, power behavior, selfishness and empathy.

Keywords: *Playing Online Games, Learning Motivation, Social Behavior*

ABSTRAK

Salah satu dampak perkembangan teknologi yaitu kemunculan *game online*. *Game online* merupakan salah satu permainan yang disukai oleh semua kalangan. Adanya *game* ini berdampak terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensitas bermain *game online* anak dan dampaknya terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak di Dukuh Bancak. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Sumber data primer adalah anak usia 9-12 tahun dan orang tua. Sumber data sekunder berasal dari dokumentasi penelitian, catatan lapangan dan pendukung lainnya. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain *game online* berbeda-beda. Intensitas bermain *game* yang semakin lama, maka semakin banyak pula dampak yang dihasilkan dalam bermain *game online*. Salah satu dampaknya yakni menurunnya motivasi belajar anak. Anak yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game*, maka anak tersebut tidak sempat belajar dan akhirnya malas belajar. Selain berdampak terhadap motivasi belajar, dampak *game online* juga dapat mempengaruhi perilaku sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain *game online* dapat berdampak bagi perilakunya, antara lain sikap pembangkangan, agresi, berselisih atau bertengkar, menggoda, persingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri dan empati.

Kata kunci : *Bermain Game Online, Motivasi Belajar, Perilaku Sosial*

DOI:

10.56916/ijess.v2i2.495

Article History:

Received 2023-07-02

Accepted 2023-09-11

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah Internet (Kristiyono, 2015). Seiring dengan perkembangan Zaman Teknologi Internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai hiburan, misalnya untuk bermain game online (Damayanti et al, 2020; Harsono, 2014; Riska & Nurmanina, 2013). Game online ini menjadi tren baru yang banyak diminati dari usia muda sampai tua karena macam macam game yang dimainkan sesuai umurnya dan seseorang tidak lagi bermain sendiri, tetapi bisa memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai macam lokasi. Berkat teknologi internet pun para pemain game online bisa bermain dimana saja, bahkan antar bangsa dan negara (Ferdianto et al, 2022).

Angel (2013) menjelaskan bahwa *Game* adalah aktivitas yang dilakukan untuk hiburan atau menyenangkan yang memiliki aturan sehingga ada yang menang dan kalah. *Game* ini berbasis pada jaringan internet sehingga para pemain bisa memainkannya kapan pun dan di mana pun menggunakan perangkat komputer, laptop, smartphone maupun tablet yang terkoneksi jaringan internet (Suplig, 2015). Selain berfungsi sebagai hiburan, *game online* dapat meningkatkan konsentrasi (Kurniawati & Utomo, 2021; Pangestika, 2017), meningkatkan koordinasi tangan dan mata (Cllaudia et al, 2018; Nasem et al, 2022), meningkatkan kemampuan membaca (Apriyanti & Santosa, 2018), meningkatkan kemampuan berbahasa (Na'ran & Ahmad, 2019; Prastius, 2020), dan meningkatkan kerja sama antar pemain (Wicaksana & Nasvian, 2022).

Meski pun memiliki manfaat, game online juga dapat memberikan dampak yang buruk jika dimainkan secara berlebihan. Dampak buruk bagi para pelajar diantaranya *game online* dapat menjadikan motivasi belajar anak menjadi rendah. Dengan bermain *game online* secara berlebihan, anak menjadi lebih menyukai bermain *game online* dan menghabiskan waktu dengan bermain *game* dibandingkan belajar. Kecanduan dan muncul rasa malas belajar dapat menyebabkan buruknya mata pelajaran anak (Irmawati & Suhaeb, 2017).

Tidak hanya berpengaruh terhadap motivasi belajar, memainkan *game online* yang berlebihan juga dapat berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Bermain game online yang terlalu lama dapat menyebabkan perubahan dalam bersosialisasi (Erik & Wetik, 2020). Anak dapat mengalami permasalahan perilaku sosial prilaku seperti mengalami gangguan psikologis dan emosional serta mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dan membangun hubungan sosial yang sehat.

Hasil observasi di Dukuh Bancak Kudus, didapatkan informasi bahwa banyak anak usia sekolah dasar yang gemar bermain *game online*. Permainan *game online* ternyata tidak hanya dimainkan oleh anak laki-laki namun juga anak perempuan. Dilihat dari waktu bermain *game*, anak terlihat sangat asik. Saat malam hari waktu untuk belajar, anak tersebut masih bermain *game online*. Bermain *game online* secara berlebihan tentu dapat berdampak buruk bagi mereka. Beberapa penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa dampak buruk bermain game online menyebabkan menurunnya motivasi belajar (Ali & Dwikurnaningsih, 2019; Ondang et al., 2020), prestasi belajar (Ariantoro, 2016; Zendrato & Harefa, 2022). Di samping itu, game online juga berdampak pada perubahan buruk pada diri siswa, seperti perilaku prokrastinasi (Purnamasari & Wakhyudin, 2020), interaksi sosial (Faza et al., 2022), komunikasi interpersonal (Evanne et al., 2021), dan perilaku sosial (Hasan et al., 2021; Nasution et al., 2022). Game online bahkan berakibat buruk pada kesehatan anak (Dianty et al, 2012). Meski pun penelitian tentang dampak buruk game online telah banyak dilakukan, namun penelitian yang mengkaji dampaknya terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial secara kualitatif dengan sampel anak sekolah dasar pada suatu desa masih sangat sedikit dilakukan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian tentang dampak intensitas bermain online game yang dilakukan anak terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial mereka. Penelitian ini berupaya mengungkap permasalahan motivasi belajar dan perilaku sosial yang dialami anak di Dukuh Bancak Kudus berdasarkan intensitas mereka dalam bermain game online. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis intensitas bermain game online anak dan mendeskripsikan dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus. Dalam metode penelitian studi kasus, kasus yang diteliti dipelajari secara mendalam, intensif, dan komprehensif. Penelitian ini melibatkan analisis yang teliti terhadap data dan dokumentasi yang berkaitan dengan permasalahan. Data diperoleh melalui berbagai metode pengumpulan informasi, seperti observasi, wawancara, serta dokumentasi lapangan dalam bentuk foto-foto dan sumber pendukung lainnya.

Tiga teknik utama yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Wawancara yang dilakukan adalah jenis wawancara terstruktur, di mana peneliti merencanakan pertanyaan-pertanyaan tertulis yang berkaitan dengan dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar dan perilaku sosial anak. Responden wawancara terdiri dari lima anak usia 9-12 tahun serta lima orang tua anak-anak dalam rentang usia yang sama.

Keabsahan data dalam penelitian ini diukur melalui pendekatan triangulasi teknik dan sumber. Triangulasi merupakan metode pengumpulan data yang menggabungkan informasi dari berbagai sumber yang berbeda. Pendekatan triangulasi dalam uji keabsahan data penelitian kualitatif memiliki keuntungan dalam meningkatkan validitas data daripada mengandalkan hanya satu jenis metode pengumpulan data. Dalam konteks ini, pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi secara simultan.

Analisis data dalam penelitian kualitatif ini melibatkan tiga tahap, yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Proses ini dimulai dengan merinci rancangan penelitian, kemudian data yang terkumpul direduksi untuk mengungkap hasil lapangan secara lebih jelas. Data yang diperoleh dari berbagai tahapan penelitian dianalisis guna menghindari penafsiran yang bersifat subyektif. Pada tahap akhir, peneliti menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data dan melakukan evaluasi untuk mengatasi potensi kendala dalam penelitian tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas bermain *game online* pada anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus

Intensitas bermain game online pada anak-anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak, Kudus, menunjukkan variasi yang signifikan antara satu individu dengan individu lainnya. Beberapa anak cenderung sering bermain, sementara yang lain bermain dengan frekuensi yang lebih jarang. Intensitas bermain game online dapat diartikan sebagai ukuran sejauh mana seseorang sering berpartisipasi dalam permainan daring. Pada usia sekolah dasar, bermain merupakan suatu hal yang penting dalam perkembangan anak. Pratiwi (2016) mengemukakan bahwa bermain merupakan mekanisme yang memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan, pemikiran, dan perasaan melalui pengalaman bermain.

Kehadiran dampak dari intensitas bermain game online juga bervariasi antara individu. Setiap anak mengalami dampak yang berbeda-beda. Dalam dasarnya, intensitas bermain game online di Dukuh

Bancak dapat digolongkan menjadi kadang-kadang dan sering, berdasarkan lama waktu yang dihabiskan dalam bermain. Melalui wawancara dengan orang tua subjek, terungkap bahwa intensitas bermain yang tinggi juga menghasilkan dampak yang signifikan bagi anak-anak.

Dampak Intensitas bermain *game online* terhadap motivasi belajar anak di Dukuh Bancak Kudus

Dampak intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar anak di Dukuh Bancak Kudus juga memiliki variasi yang mencolok. Motivasi belajar pada kelima subjek umumnya muncul ketika ada hadiah atau insentif yang ditawarkan, seperti yang diceritakan oleh subjek dan orang tua subjek selama wawancara. Motivasi memegang peranan penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi yang kuat, individu sulit untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Suhana (2014) menjelaskan bahwa motivasi berperan sebagai pendorong dalam perilaku belajar siswa, memberikan arahan dalam mencapai tujuan belajar, dan membentuk pengalaman belajar yang bermakna.

Orang tua juga memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi motivasi belajar anak-anak. Dalam penelitian ini, kelima orang tua subjek di Dukuh Bancak senantiasa mengingatkan anak-anak untuk belajar dan membatasi penggunaan perangkat elektronik. Keterlibatan orang tua merupakan faktor penting dalam mengatasi dampak negatif dari intensitas bermain game online. Penelitian oleh Nadhifah et al. (2021) mengungkapkan bahwa motivasi belajar anak dapat terpengaruh oleh disiplin belajar yang diterapkan oleh orang tua. Kebebasan bermain yang tidak teratur dan kurangnya pengawasan orang tua juga dapat mengakibatkan penurunan motivasi belajar.

Kebebasan yang diberikan kepada anak-anak dalam bermain game online memiliki dampak yang signifikan terhadap penurunan motivasi belajar. Fenomena ini sangat relevan mengingat mayoritas anak-anak saat ini memiliki minat dalam bermain game online. Keinginan untuk bermain game online dapat menggeser fokus anak dari aktivitas belajar, menyebabkan ketidakpedulian terhadap tugas-tugas sekolah, dan bahkan merasa malas untuk belajar. Angela (2013) menyatakan bahwa kecanduan bermain game online dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar, karena anak-anak lebih memilih bermain daripada mengambil bagian dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, intensitas bermain game online memiliki dampak yang bervariasi terhadap motivasi belajar anak di Dukuh Bancak Kudus. Faktor-faktor seperti hadiah, pengawasan orang tua, dan kecenderungan anak-anak terhadap bermain game online dapat berkontribusi terhadap penurunan atau peningkatan motivasi belajar.

Dampak intensitas bermain *game online* terhadap perilaku sosial anak di Dukuh Bancak Kudus

Melalui observasi dan wawancara, peneliti telah memperoleh pemahaman yang mendalam tentang perilaku sosial anak-anak yang bermain game online. Perilaku sosial seseorang dapat terbentuk dan berubah seiring waktu. Perilaku mengacu pada respon atau reaksi individu terhadap rangsangan dari lingkungan eksternal. Interaksi antara individu dan lingkungannya berperan dalam membentuk berbagai aspek perilaku, termasuk pemikiran, sikap, dan refleksi dari faktor fisik dan non-fisik.

Penelitian ini mengidentifikasi indikator perilaku sosial yang mencakup pembangkangan, agresi, berselisih/bertengkar, menggoda, persaingan, kerja sama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati (Yusuf, 2011).

1. Pembangkangan

Pembangkangan adalah perilaku sosial yang ditunjukkan oleh subjek-subjek yang bermain game online. Subjek cenderung menunjukkan sikap tidak patuh atau menolak mengikuti perintah atau nasihat dari orang tua ketika sedang asyik bermain game. Ini adalah fenomena yang sering terjadi di kalangan anak-anak yang gemar bermain game online.

Bermain game online memengaruhi perkembangan kepribadian sosial subjek-subjek ini. Orang tua subjek melaporkan adanya perubahan dalam perilaku pembangkangan setelah anak-anak mulai bermain game secara intensif. Saat bermain game, subjek cenderung fokus pada permainan itu sendiri dan mengabaikan lingkungan sekitar. Keterlaluhan dalam fokus bermain game dapat menghasilkan perilaku membangkang, di mana anak-anak tidak responsif terhadap perintah atau nasehat dari orang tua.

Perilaku pembangkangan sering kali muncul dalam konteks keluarga, terutama antara anak-anak dan orang tua. Subjek yang gemar bermain game online dapat menunjukkan perilaku pembangkangan ketika orang tua mencoba memberikan nasihat atau perintah kepada mereka. Penelitian Muhaimin et al. (2019) juga menyebutkan bahwa pembangkangan adalah bentuk perilaku melawan, di mana anak-anak menunjukkan resistensi terhadap perintah, pengarahan, dan nasihat orang tua. Mereka mungkin menolak untuk mengikuti instruksi atau bahkan secara aktif menentang apa pun yang disampaikan oleh orang tua.

Pembangkangan pada dasarnya adalah respons terhadap situasi di mana anak merasa perintah, tuntutan, atau lingkungan tidak sesuai dengan keinginan mereka. Dalam mengatasi perilaku ini, orang tua dapat mengambil pendekatan yang lebih positif dengan menciptakan suasana yang menyenangkan di rumah. Misalnya, mengganti perintah dengan undangan lembut, menggunakan bahasa yang mengajak anak untuk berpartisipasi dengan suka rela. Selain itu, penggunaan tata krama yang lembut dan penuh perhatian juga dapat membantu anak merasa dihargai dan disayangi, sehingga mereka mungkin lebih cenderung untuk bersikap patuh.

Dalam keseluruhan, pemahaman tentang perilaku pembangkangan yang muncul pada anak-anak yang gemar bermain game online menggarisbawahi pentingnya pendekatan pengasuhan yang positif dan memahami perubahan perilaku anak dalam konteks bermain game. Orang tua memiliki peran yang signifikan dalam membimbing anak-anak untuk mengembangkan perilaku sosial yang positif dan mengelola intensitas bermain game secara seimbang.

2. Agresi

Perilaku agresi pada anak yang terkait dengan bermain game online merupakan aspek penting yang perlu dipahami dalam konteks pengaruh intensitas bermain game terhadap perkembangan sosial dan emosional anak. Dalam kasus subjek Siswa 5, terlihat adanya pola perilaku agresif yang muncul saat anak tersebut dibatasi dalam penggunaan telepon genggam atau ketika disuruh berhenti bermain game. Perilaku agresif ini meliputi reaksi marah-marah dan respon yang meniru perilaku agresif yang sering dihadapi dalam permainan.

Dalam dunia permainan, terutama dalam jenis game fighting, strategy, adventure, shooter, dan role-playing, karakteristik umumnya adalah berusaha memenangkan pertandingan dengan menggunakan tindakan fisik seperti memukul, menendang, menembak, dan sejenisnya. Dalam banyak kasus, bermain game semacam ini dapat memberikan dampak negatif, termasuk meningkatkan respons agresif dalam kehidupan sehari-hari. Subjek yang sering terlibat dalam game semacam ini mungkin lebih cenderung mengembangkan sikap agresi karena unsur-unsur tersebut terinternalisasi dalam pemahaman dan respons mereka terhadap situasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Fasya et al. (2017) yang menyatakan bahwa intensitas bermain game online dapat berdampak terhadap perilaku agresi anak.

Perilaku agresif seperti yang dijelaskan oleh Muhaimin et al. (2019) adalah bentuk respons terhadap ketidakpuasan atau frustrasi ketika kebutuhan atau keinginan seseorang tidak terpenuhi. Bermain game, terutama game online yang sering melibatkan kompetisi dan interaksi dengan pemain lain, ketidakmampuan untuk meraih kemenangan atau pencapaian tertentu dapat memicu perilaku agresif.

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengatasi perilaku agresif ini. Mereka dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial yang lebih baik, sehingga anak dapat lebih

efektif mengelola emosi dan respons mereka terhadap frustrasi. Ini melibatkan mengajarkan anak untuk berkomunikasi dengan perasaan mereka, mengidentifikasi emosi, serta belajar bagaimana bereaksi dengan tepat dalam situasi-situasi yang menantang. Juga, mengatur jenis permainan yang dimainkan oleh anak dapat membantu menghindari pemahaman atau tindakan yang mendorong perilaku agresif.

Selain itu, memberikan perhatian terhadap jenis permainan yang dimainkan oleh anak juga penting. Memilih permainan yang lebih mendukung perkembangan positif, seperti yang mengajarkan kerjasama dan kreativitas daripada permainan yang hanya fokus pada tindakan agresif, dapat membantu membentuk perilaku sosial anak dengan lebih positif.

Dalam rangka mengatasi dampak negatif dari intensitas bermain game online terhadap perilaku agresif, kerjasama antara orang tua, guru, dan anak dalam mengembangkan pemahaman emosional dan sosial yang baik akan sangat penting.

3. Berselisih/ bertengkar

Bermain game dalam jangka waktu yang cukup lama dapat menghasilkan efek kecanduan atau ketagihan pada subjek, yang pada gilirannya dapat berdampak pada perkembangan kepribadian sosialnya. Hal ini mencerminkan pengalaman yang diungkapkan oleh ibu dari Siswa 2, yang menjelaskan bagaimana anak tersebut mengalami kecanduan bermain game online. Ketika anak ini menghadapi gangguan atau bahkan kehilangan akses pada permainannya, ia cenderung merasakan kemarahan yang sulit untuk dikendalikan. Reaksi ini sering kali dapat memicu konflik atau pertengkaran, sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Kusumasari (2015), bahwa konflik atau pertengkaran sering timbul akibat perasaan tersinggung terhadap tindakan atau perilaku orang lain.

Meskipun pertengkaran merupakan bagian dari proses pembelajaran dalam keterampilan sosial anak, terlalu sering terlibat dalam pertengkaran atau konflik dapat memiliki dampak negatif terhadap perkembangan kepribadian sosial anak. Konflik sering kali terjadi antara anak dan teman sebaya, adik, atau kakak. Anak mungkin merasa tidak nyaman dengan perilaku orang lain di sekitarnya, seperti yang dialami oleh subjek ketika mengalami gangguan saat sedang fokus bermain game.

Dalam menghadapi anak yang sering terlibat dalam pertengkaran, pendekatan yang diambil oleh orang tua sangat penting. Orang tua sebaiknya tidak memihak pada salah satu pihak dalam konflik, dan sebaliknya, harus menjaga sikap netral. Orang tua juga diharapkan dapat mengidentifikasi akar masalah dari pertengkaran dan mencari solusi yang tepat. Mengajarkan anak untuk saling memaafkan tanpa mempermasalahkan siapa yang salah adalah langkah yang penting, seperti yang diungkapkan oleh Mustofa (2019), bahwa memupuk motivasi untuk meminta maaf lebih dulu merupakan hal yang esensial untuk diajarkan kepada anak-anak.

4. Menggoda

Siswa 1 memiliki kecenderungan untuk menggoda teman-temannya ketika mereka mengalami kekalahan dalam bermain. Tindakan menggoda ini merupakan bentuk perilaku agresif yang tampaknya diwujudkan sebagai respons terhadap konflik atau ketidaksetujuan terhadap teman sebaya. Tindakan menggoda bisa muncul dalam berbagai bentuk, seperti menganggap teman aneh, lucu, atau berbeda dari dirinya. Dalam banyak kasus, tindakan menggoda juga dapat mencakup penggunaan ejekan fisik, seperti mengolok-olok seseorang atas penampilannya atau kondisi fisiknya, seperti kegemukan atau perbedaan dalam berjalan. Ini sesuai dengan penelitian oleh Kadi & Fadlyana (2007).

Salah satu faktor penyebab perilaku menggoda ini adalah pengaruh dari bermain game online yang berlebihan dan jenis game yang dimainkan oleh anak. Anak cenderung meniru apa yang mereka lihat dan dengar, termasuk perilaku yang mereka amati dalam game. Ini dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial anak, terutama dalam hal perilaku menggoda dan mengolok-olok. Anak yang

menjadi sasaran ejekan mungkin akan merasa malu dan hal ini bisa merusak kepercayaan dirinya. Untuk mencegah hal ini terjadi pada anak, penting bagi orang tua untuk memberikan anak keterampilan sosialisasi yang baik, yang mencakup pemahaman tentang bagaimana bersikap santun dan menghormati teman-teman sebaya mereka.

5. Persaingan

Kelima subjek menunjukkan kesadaran bahwa bermain game merupakan bentuk persaingan di mana usaha dilakukan untuk mencapai kemenangan. Konsep persaingan ini tercermin saat mereka bermain game, di mana mereka berupaya untuk mengalahkan lawan dan meraih kemenangan. Kusumasari (2015) menggambarkan persaingan sebagai dorongan untuk melampaui orang lain yang muncul dari hasrat untuk menang dan ditingkatkan oleh interaksi dengan orang lain. Sikap persaingan ini biasanya mulai terlihat pada usia enam tahun.

Beberapa subjek menganggap bahwa bermain game online juga merupakan bentuk persaingan yang serupa. Namun, penting bagi anak-anak untuk belajar bahwa dalam konteks kompetisi atau persaingan, ada kemungkinan untuk menang dan kalah. Menerima kekalahan adalah pelajaran penting, meskipun pada umumnya anak-anak belum memiliki kemampuan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada. Sebagai contoh, mereka mungkin merespons dengan menangis atau merasa kesal ketika menghadapi kekalahan. Anak-anak yang tidak mampu mengatasi kekalahan dapat mengalami rasa frustrasi dan tekanan setiap kali mengalami kegagalan (Tangkudung & Haqiyah, 2018). Dalam situasi ini, peran orang tua menjadi sangat penting. Orang tua dapat membantu anak-anak belajar cara mengatasi kekecewaan dan kekalahan dengan memberikan dukungan emosional, membimbing mereka untuk mengerti bahwa kekalahan adalah bagian dari proses belajar, dan mendorong pola pikir yang positif terkait dengan persaingan dan prestasi.

6. Kerja sama

Salah satu bentuk perilaku yang teramati pada anak-anak adalah sikap kerjasama. Kelima subjek, yaitu Siswa 1, Siswa 3, Siswa 2, Siswa 4, dan Siswa 5, menunjukkan sikap kerjasama dalam konteks bermain game online. Ketika salah satu teman mengalami kekalahan dalam permainan, subjek-subjek tersebut secara aktif membantu teman mereka agar dapat meningkatkan skornya. Meskipun kerja sama ini terlihat dalam konteks bermain game, bukan dalam tugas-tugas sekolah, namun hal ini mencerminkan upaya mereka untuk bekerja bersama demi mencapai tujuan tertentu.

Kerjasama dapat diartikan sebagai interaksi antara dua orang atau lebih yang berusaha mencapai tujuan bersama dengan mengikuti kesepakatan yang telah dibuat. Sikap kerjasama ini memiliki peran penting dalam memudahkan dan mempercepat berbagai kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama. Sikap kerjasama pada anak-anak biasanya mulai terlihat sejak usia tiga atau empat tahun, dan berkembang secara positif pada usia enam hingga tujuh tahun (Kusumasari, 2015).

Namun, subjek dalam penelitian ini juga mengungkapkan bahwa walaupun mereka menerapkan sikap kerjasama dalam bermain game, namun mereka cenderung lebih suka bermain game daripada belajar kelompok. Dalam konteks belajar, mereka merasa lebih tertarik dan asyik saat bermain game daripada bekerja sama dalam belajar kelompok. Mereka cenderung lebih menyukai belajar sendiri dan hanya berkolaborasi dalam mengerjakan tugas tertentu dengan alasan bahwa mereka dapat menggunakan momen tersebut untuk bermain game bersama teman-teman ("mabar" atau main bareng).

7. Tingkah laku berkuasa

Bermain game memiliki dampak terhadap perkembangan anak, salah satunya adalah terbentuknya sikap berkuasa. Sikap ini mengacu pada perilaku di mana anak cenderung meminta, memerintah, atau bahkan mengancam serta memaksa orang lain untuk memenuhi kebutuhannya

(Istiqomah, 2016). Dalam konteks bermain game, sikap berkuasa ini dapat tercermin dalam usaha anak untuk mengendalikan situasi sekitarnya, terutama dalam interaksi sosial.

Dalam penelitian ini, tiga subjek, yaitu Siswa 1, Siswa 3, dan Siswa 2, menunjukkan sikap berkuasa dengan mengancam kakak, adik, bahkan orang tua saat mereka diganggu atau diminta untuk berhenti bermain game online. Hal ini sejalan dengan konsep yang diuraikan oleh Kusumasari (2015), di mana tingkah laku berkuasa adalah jenis perilaku yang bertujuan mengendalikan situasi sosial, termasuk dalam bentuk memerintah, mengancam, atau memaksa orang lain sesuai keinginan mereka.

Sikap berkuasa yang terlihat pada anak-anak ini sebagian besar mungkin dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan dengar, serta keberhasilan yang mereka alami dalam memenangkan permainan. Kemenangan dalam bermain game seringkali membentuk perasaan superioritas pada pemain, yang kemudian mengakibatkan keinginan untuk menguasai situasi sosial di luar dunia permainan.

Penting bagi orang tua untuk ikut serta dalam menghadapi dan mengelola sikap berkuasa yang muncul akibat bermain game. Orang tua perlu memiliki pemahaman yang baik mengenai perilaku ini dan berupaya mencari solusi yang tepat. Tanggapan yang tanggap dari orang tua dapat membantu anak-anak mengembangkan pemahaman tentang batasan-batasan perilaku berkuasa yang sesuai dalam berbagai situasi sosial.

8. Mementingkan diri sendiri

Ketika terlibat dalam bermain game, kelima subjek yang terdiri dari Siswa 1, Siswa 2, Siswa 3, Siswa 4, dan Siswa 5 cenderung menunjukkan sikap yang mementingkan diri sendiri. Sikap ini dapat dianggap sebagai tindakan egois yang mengedepankan kepentingan dan keinginan pribadi. Anak-anak ini selalu berusaha agar apa yang mereka inginkan dapat terpenuhi, dan jika keinginan mereka tidak terpenuhi, mereka mungkin akan merespons dengan protes, seperti menangis, berteriak, atau marah. Dalam hal ini, muncul perilaku sosial yang berupa sikap egois, yang sejalan dengan pandangan Kusumasari (2015) bahwa sikap ini mencerminkan egosentrisitas anak dalam memenuhi keinginan atau minatnya.

Ketika bermain game, subjek-subjek ini cenderung menunjukkan perilaku yang mementingkan diri sendiri atau bersifat egois. Keegoisan ini merupakan salah satu dampak yang mungkin muncul akibat bermain game pada anak. Permainan dapat memperkuat rasa egois, di mana anak-anak menjadi lebih terfokus pada kepuasan diri mereka sendiri. Dalam kasus ekstrem, ketika anak mengalami tingkat kecanduan yang tinggi terhadap permainan, mereka bisa cenderung acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar dan lebih memilih untuk memenuhi keinginan bermain game, bahkan jika menimbulkan reaksi emosional seperti menangis atau marah jika ditolak.

Perilaku egois pada anak dapat muncul sebagai hasil dari pola pikir mereka. Keegoisan terjadi ketika anak cenderung lebih mengutamakan kepuasan diri sendiri daripada memperhatikan kepentingan orang lain. Penting bagi peran keluarga dan orang tua untuk membentuk pola pikir yang seimbang pada anak agar tidak menjadi terlalu egois. Orang tua perlu memberikan contoh perilaku yang menunjukkan toleransi dan perhatian terhadap orang lain dalam keseharian, serta menjaga komunikasi yang baik dengan anak-anak mereka, bahkan ketika jarak fisik antara orang tua dan anak cukup jauh.

9. Simpati

Salah satu aspek perilaku sosial yang dapat diamati adalah sikap simpati. Kelima subjek, yaitu Siswa 1, Siswa 2, Siswa 3, Siswa 4, dan Siswa 5, dalam konteks bermain game, terlihat kurang menunjukkan sikap simpati. Saat mereka sedang fokus bermain game, perhatian terhadap lingkungan sekitarnya cenderung berkurang, dan mereka mungkin menjadi tidak peduli terhadap hal di sekitar. Namun, perubahan terjadi ketika salah satu teman sedang mengalami kesulitan saat bermain game, di

mana kelima subjek menunjukkan sikap simpati dengan saling membantu teman yang mengalami kesulitan tersebut. Pandangan ini berbeda dengan perilaku sebelumnya. Ini sejalan dengan pandangan Effendi & Malihah (2010), yang menyatakan bahwa simpati merupakan perasaan tertarik yang timbul antara individu satu dengan individu lainnya, didasarkan pada penilaian perasaan daripada logika rasional.

Simpati dapat muncul dari berbagai faktor, termasuk sikap, penampilan, otoritas, atau tindakan seseorang, seperti memberi ucapan selamat ulang tahun, memberikan kunjungan pada orang yang sakit, memberikan bantuan kepada orang yang membutuhkan, dan menunjukkan dukungan kepada mereka yang mengalami kesulitan.

Sikap acuh tak acuh yang mungkin muncul saat bermain game dapat memiliki pengaruh terhadap perkembangan kepribadian sosial anak, terutama dalam hal kemampuan bersimpati. Penting untuk mengajarkan sikap simpati pada anak sejak usia dini. Orang tua memiliki peran penting dalam mendidik anak-anak agar memiliki sikap simpatik terhadap orang lain. Mengajak anak untuk mengunjungi saudara atau teman yang sedang sakit, menanamkan rasa kasih sayang terhadap sesama, dan mengajarkan anak untuk tidak membedakan perlakuan terhadap teman-temannya dapat membantu mengembangkan empati pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan, maka temuan dari penelitian ini adalah terdapat intensitas bermain game online yang berbeda-beda antara individu satu dengan individu lainnya. Beberapa anak bermain dengan frekuensi yang tinggi, sementara yang lain bermain dengan lebih jarang. Intensitas bermain game online diartikan sebagai sejauh mana seseorang berpartisipasi dalam permainan daring. Intensitas bermain game online memiliki dampak yang bervariasi terhadap motivasi belajar anak. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ali & Dwikurnaningsih (2019) dan Ondang et al. (2020) yang menyatakan bermain game online berakibat buruk terhadap penurunan motivasi belajar siswa. Motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran, namun dampaknya berbeda bagi setiap individu. Orang tua juga memiliki peran yang signifikan dalam mempengaruhi motivasi belajar anak-anak, termasuk dalam menerapkan disiplin belajar yang tepat.

Dampak intensitas bermain game online juga mempengaruhi perilaku sosial anak. Anak-anak yang terlibat dalam bermain game online cenderung menunjukkan berbagai perilaku sosial, seperti pembangkangan, agresi, menggoda, persaingan, kerja sama, sikap berkuasa, kecenderungan mementingkan diri sendiri, dan sikap simpati. Beberapa anak menunjukkan tindakan pembangkangan dengan menolak mengikuti perintah orang tua saat bermain game. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pebrianti (2021) yang menyatakan banyak anak menolak bahkan membangkang perintah orangtuanya akibat dari seringnya bermain game online. Agresi dapat muncul akibat pengaruh game yang mengandung tindakan fisik agresif.

Meskipun bermain game adalah aktivitas hobi yang menyenangkan, penelitian menunjukkan bahwa bermain game online secara berlebihan dalam kasus yang ekstrim dapat menyebabkan gejala yang biasa dialami oleh pecandu narkoba, yaitu arti-penting, perubahan suasana hati, nafsu keinginan, dan toleransi (Hsu et al., 2009; Ko et al., 2009; Mehroof & Griffiths, 2010; Wölfling et al., 2008; Young, 2009). Anak-anak cenderung menggoda teman-teman mereka ketika mengalami kekalahan dalam bermain. Mereka juga mengalami sikap persaingan yang mendorong untuk menang. Meskipun demikian, ada juga sikap kerja sama yang muncul saat anak membantu teman-teman mereka yang mengalami kesulitan saat bermain game. Sikap berkuasa dan egois juga bisa muncul, di mana anak mungkin mencoba mengendalikan situasi atau mementingkan keinginan pribadi. Terakhir, sikap simpati muncul saat anak menunjukkan perhatian terhadap teman yang mengalami kesulitan.

Pentingnya peran orang tua dalam mengelola dampak negatif dari bermain game online, seperti perilaku agresif, kecenderungan berkuasa, dan sikap egois, menjadi sorotan utama. Orang tua perlu

memberikan dukungan emosional, memberi contoh perilaku positif, dan mengajarkan keterampilan sosial kepada anak-anak mereka. Mengajarkan anak untuk memahami batasan, menerima kekalahan, dan menghormati orang lain penting untuk membentuk perilaku sosial yang positif.

KESIMPULAN

Intensitas bermain game online pada anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022 ternyata berbeda beda setiap anaknya. Intensitas bermain anak ada yang jarang bahkan ada yang sering. Intensitas bermain anak sendiri tergantung peraturan atau batasan bermain HP dari pihak orang tuanya. Dampak Intensitas bermain game online terhadap motivasi belajar anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022 ternyata menemukan bahwa semakin lama intensitas bermain maka semakin banyak pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Motivasi belajar anak yang dipengaruhi karena game online juga dapat dilihat dari intensitas atau lama waktu bermain game online. Anak yang menghabiskan banyak waktunya untuk bermain game, maka anak tersebut tidak sempat belajar dan akhirnya malas belajar. Dampak intensitas bermain game online terhadap perilaku sosial anak usia 9-12 tahun di Dukuh Bancak Kudus 2022 ternyata game online tidak hanya berdampak pada motivasi belajar, namun juga berdampak terhadap perilaku sosial anak. Sebagian besar subjek yang bermain game online dapat berdampak bagi perilaku sosialnya, antara lain sikap pembangkangan, agresi. Berselisih atau bertengkar, menggoda, persingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri dan empati.

REFERENSI

- Ali, Z., & Dwikurnaningsih, Y. (2019). Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas Viii Smp Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Genta Mulia*, 10(2).
- Angela. (2013). Pengaruh Game online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *eJournal Ilmu Komunikasi*. 1(2), 532-544.
- Apriyanti, E., & Santosa, M. H. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Generasi Z Dengan Media Game Online. In *iTELL Conference 2018*.
- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak game online terhadap prestasi belajar pelajar. *JUTIM (Jurnal Teknik Informatika Musirawas)*, 1(1).
- Asmiati, L., Pratiwi, I.A. & Fardhani, M.A. (2021). Dampak Penggunaan Game online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi* 8 (1), 37-45.
- Claudia, E. S., Widiastuti, A. A., & Kurniawan, M. (2018). Origami Game for Improving Fine Motor Skills for Children 4-5 Years Old in Gang Buaya Village in Salatiga. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 143-148.
- Damayanti, D., Megawaty, D. A., Rio, M. G., Rubiyah, R., Yanto, R., & Nurwanti, I. (2020). Analisis Interaksi Sosial Terhadap Pengalaman Pengguna Untuk Loyalitas Dalam Bermain Game. *JSI: Jurnal Sistem Informasi (E-Journal)*, 12(2).
- Dianty, N. (2012). Dampak Game Online Terhadap Kesehatan Remaja. *Bandar Lampung: Universitas Lampung*.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. Strategi Belajar Mengajar. PT Rineka Cipta, hal 115
- Effendi, R., & Malihah, E. (2010). *Pendidikan Lingkungan Sosial Budaya dan Teknologi*. Bandung. CV. Maulana Media Grafik.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59-78.

- Evanne, L., Adli, A., & Ngalimun, N. (2021). Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar dan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Sumatera Selatan. *Al-Kalam: Jurnal Komunikasi, Bisnis Dan Manajemen*, 8(1), 55-62.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534-541.
- Kadi, F. A., & Fadlyana, E. (2007). Kasus Kekerasan pada Anak Sekolah (School Bullying). *Sari Pediatri*, 8(4), 316-21.
- Fasya, H., Yasin, S., Hafid, A., & Amelia, A. F. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-anak dan Remaja di Kota Makassar (Studi Kasus di Kecamatan Tallo). *Hasanuddin Student Journal*, 127-134.
- Ferdianto, D., Hermawan, L., & Yunus, R. (2022). The Influence Of Playerunknown's Battleground (Pugb) Game On The Behavior Of Social Relationships Of Adolescents In Kranggan Village: Pengaruh Game Playerunknown's Battleground (Pugb) Terhadap Perilaku Hubungan Sosial Remaja Di Desa Kranggan. *Jurnal Pendidikan, Elektro dan Informatika (EDUELEKTROMATIKA)*, 3(01), 25-32.
- Harsono, S. (2014). Pemanfaatan internet dalam menjalankan tugas pegawai negeri sipil di Kantor Walikota Bitung. *Acta Diurna Komunikasi*, 3(2).
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1-13.
- Hsu, S. H., Wen, M. H. & Wu, M. C. (2009). Exploring user experiences as predictors of MMORPG addiction. *Computers and Education*, 53(2), 990-999.
- Irmawati, I., & Suhaeb, F. W. (2017). Dampak Bermain Game Online pada Hasil Belajar Siswa di SMAN 12 Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 95-99.
- Istiqomah, K. (2016). Dampak Game pada Kepribadian Sosial Anak. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Skripsi: Semarang. UIN Walisongo. Semarang*.
- Ko, C. H., Liu, G. C., Hsiao, S. M., Yen, J. Y., Yang, M. J., Lin, W. C. & Chen, C. S. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research*, 43(7), 739-747.
- Kristiyono, J. (2015). Budaya internet: Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam mendukung penggunaan media di masyarakat. *Scriptura*, 5(1), 23-30.
- Kurniawati, I., & Utomo, H. (2021). Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa SD. *Elementa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1).
- Kusumasari, R. N. (2015). Lingkungan sosial dalam perkembangan psikologis anak. *J-IKA: Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas BSI Bandung*, 2(1), 32-38.
- Mehroof, M. & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *CyberPsychology and Behavior*, 13(3), 313-316.
- Muhaimin, M., Aziz, N., & Ariffin, M. (2019). Problematic of massively multiplayer online game addiction in Malaysia. In *Recent Trends in Data Science and Soft Computing: Proceedings of the 3rd International Conference of Reliable Information and Communication Technology (IRICT 2018)* (pp. 749-760). Springer International Publishing.
- Mustofa, A. (2019). Metode Keteladanan Perspektif Pendidikan Islam. *CENDEKIA: Jurnal Studi Keislaman*, 5(1), 23-42.

- Nadhifah, I. ., Kanzunnudin, M. ., & Khamdun, K. (2021). Analisis Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.852>
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *J Sos Pendidik sosiologi-FIS UNM*, 3(2), 136-42.
- Nasem, N., Iskandar, Y. Z., & Kusmiati, E. (2022). Meningkatkan Koordinasi Gerak Tangan Anak Usia 5-6 Tahun pada Tari Sunda melalui Aplikasi TikTok di PAUD Permata Hati. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1919-1927.
- Nasution, M. A., Januri, M. R., & Shodikin, M. A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Sosial Siswa Smpn 1 Puncak Sorik Marapi: Sebuah Analisis Fenomenologis [Impact Of Online Games On Social Behavior Of Smpn 1 Puncak Sorik Marapi Students: A Phenomenological Analysis]. *Acta Islamica Counsesnesia: Counselling Research and Applications*, 2(2).
- Ondang, G. L., Moku, B. J., & Goni, S. Y. (2020). Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi Fispol Unsrat. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Pangestika, N. R. (2017). *Pengaruh Game Online Terhadap Konsentrasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Purwokerto).
- Pebrianti, Y. (2021). *Dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak SDN-1 Bahaur Kabupaten Seruyan* (Doctoral dissertation, IAIN Palangka Raya).
- Prastius, E. (2020). Pengaruh game online terhadap kemampuan berbahasa inggris. *Computer Based Information System Journal*, 8(2), 29-36.
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. 2018. Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138-147.
- Purnamasari, V., & Wakhyudin, H. (2020). Dampak game online pubg terhadap perilaku prokrastinasi siswa. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 4(1), 30-38.
- Riska, H., & Nurmanina, A. (2013). Studi Tentang Penggunaan Internet Oleh Pelajar. *EJurnal Sosiatri-Sosiologi*, 1(4).
- Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Aditama
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh kecanduan game online siswa SMA kelas X terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di Makassar. *Jurnal jaffray*, 15(2), 177-200.
- Tangkudung, J., & Haqiyah, A. (2018). Sport psychometrics: dasar-dasar dan instrumen sport psikometri.
- Wicaksana, F. A., & Nasvian, M. F. (2022). Komunikasi, Koordinasi, dan Kerjasama dalam Game Kompetitif Mobile Legend. *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(5), 5510-5526.
- Wölfling, K., Grüsser, S. M. & Thalemann, R. (2008). Video and computer game addiction. *International Journal of Psychology*, 43(3–4), 769.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.
- Yusuf, S. (2011). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 139-148.