

Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto

Bety Mustikasari¹, Deka Setiawan², Ika Ari Pratiwi³

Prodi PGSD Universitas Muria Kudus¹²³⁴

betymustikasari@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak bermain *game online* terhadap interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto. Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa dampak dari bermain *game online* dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah, dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi *game* yang sedang dimainkan. Selain itu, pemain *game online* lebih tertutup dengan lingkungan luar dan keterampilan sosial yang dimiliki menjadi menurun sehingga membuat anak menjadi sulit untuk berkomunikasi dengan orang lain.

Kata Kunci: Anak Usia SD, Game Online, Interaksi Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital sangat cepat dan pesat. Berbagai macam perkembangan teknologi dapat diakses dengan mudah, selain itu komunikasi antara individu dengan yang lain dapat dilakukan dengan menggunakan sarana yang menarik misalnya bermain *game online*. Era modern saat ini, kemajuan teknologi berkembang cepat memberikan dampak pada permainan *game online* yang semakin seru dengan tampilan game dan efek animasi yang menarik, grafis permainan dan resolusi gambar tinggi, dan gaya bermain game yang sederhana dan mudah dimainkan, seperti pada tipe permainan peperangan, petualangan, dan perkelahian. Surbakti (2017) memaparkan bahwa *game online* merupakan teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya.

Pemain *game online* dapat berinteraksi maupun berpetualang bahkan dapat membentuk komunitas sendiri di dunia maya. Suatu permainan dalam *game online* yang dimainkan secara internet (Adiningtyas, 2017). *Game online* via internet yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media chatting. Bermain *game online* membuat seseorang merasa senang karena mendapat kepuasan psikologi. Permainan *game online* dibuat supaya pemain *game online* merasa penasaran, mengejar nilai tinggi, sehingga pemain *game online* dapat melupakan waktu dalam istirahat.

Permainan *game online* secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan jiwa berupa pikiran yang sukar dihilangkan untuk menjadi tokoh imajinasi dari *game* yang dimainkannya dan pemain *game online* dapat terobsesi untuk menang. Soekamto (2005: 39) mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu, antar kelompok manusia, bahkan individu dengan kelompok manusia, di dalam kehidupan sosial juga didukung oleh faktor pendorong adanya interaksi sosial antara dua orang atau lebih secara berkesinambungan serta saling mempengaruhi antara individu dengan individu atau individu dengan kelompok.

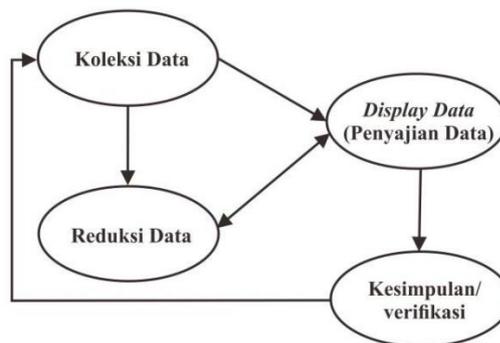
Berdasarkan fenomena di Desa Prawoto secara umum anak usia SD sangat tertarik terhadap permainan *game online*. Melalui pengamatan, terdapat ketertarikan anak usia SD terhadap *game online* sampai berlebihan dan melupakan waktu untuk

mengerjakan tugas dari guru bahkan tanggung jawab sebagai seorang pelajar. Sementara itu anak-anak yang sering bermain *game online* mudah marah, menghindari untuk berinteraksi sosial. Salah satunya anak usia SD di Desa Prawoto berinisial AM ketika diberi uang saku oleh ibunya dia menyisihkan uang sakunya untuk membeli kuota internet yang digunakan untuk berjam-jam bermain *game online*. Permainan *game online* yang disukai yaitu *game free fire*, kegiatan permainan ini lebih ke arah tembak-tembakan yang bias digunakan melalui aplikasi android dan IOS, *game free fire* ini Pemain turun di berbagai lokasi yang berbeda dalam satu map kemudian diminta untuk mencari senjata, membunuh dan looting item milik musuh. Selain itu, jika Pemain di game ini tidak tertembak dapat bertahan hidup dan melanjutkan step berikutnya.

Fenomena bermain *game online* di dominasi oleh anak-anak terpelajar dari mulai usia TK, SD, SMP, SMA bahkan sampai Mahasiswa. Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak-anak memiliki kesempatan dalam bermain *game online*. Padatnya jadwal kegiatan disekolah maupun kesibukan orang tua dapat mengakibatkan berkurangnya pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya interaksi kebersamaan dengan keluarga. Pada usia remaja merupakan masa transisi, jadi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi perkembangan psikologis anak. Apabila anak-anak yang memiliki kecanduan bermain *game online* tidak segera diatasi, maka dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti merasa gelisah, tidak puas apa bila tidak bermain *game online*. Kondisi lain dapat terjadi ketika anak usia SD yang kecanduan bermain *game online*, seperti dapat melakukan perilaku penyimpangan sosial bahkan sampai kejahatan demi untuk memainkan game kesayangannya. Peningkatan kebutuhan bermain *game online* juga dapat berdampak pada meningkatnya uang saku dan tidak terkontrolnya waktu dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui lebih jauh tentang Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Prawoto”.

METODE PENELITIAN

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian dalam skala kecil, kelompok yang memiliki khusus, inovasi, atau juga bermasalah, kelompok yang diteliti masih dalam satuan sosial budaya yang bersifat alamiah dan saling berinteraksi secara individu maupun secara kelompok. Data yang telah terkumpul kemudian di uji keabsahannya melalui uji kredibilitas, transferability dan dependability. Miles dan Huberman (2009:20) analisis data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut, berulang, dan terus menerus. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *collection*, data reduction, data *display*, dan *conclusion drawing* atau *verification*.



Gambar.1 (Analisis Data Kualitatif menurut Miles dan Huberman)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Prawoto, Kecamatan Sukolilo, Kabupaten Pati. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih lengkap untuk hasil penelitian yang benar-benar akuntable. Alasan peneliti mengambil di Desa Prawoto karena berdasarkan fenomena bermain *game online* dilakukan anak usia SD di Desa Prawoto, anak usia SD tertarik untuk menghabiskan waktunya berjam-jam demi bermain *game online*, mereka menyukai berteman di dunia maya dari pada di dunia nyata.

Berdasarkan hasil penelitian peneliti menjumpai kebiasaan anak usia SD dari bermain *game online* mengalami masalah pada indera penglihatan sehingga anak usia SD yang masih duduk di bangku sekolah memakai alat bantu berupa kaca mata. Peneliti juga menemukan kebiasaan anak SD bermain *game online* mengalami kurang tidur dan daya tahan tubuh melemah. Hal tersebut sesuai pendapat Novrialdy,

E (2019) kebiasaan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Anak yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.

Berdasarkan hasil wawancara ACR merupakan anak usia SD yang duduk dibangku Sekolah Dasar kelas enam, ACR bertempat tinggal di Dukuh Domasan Desa Prawoto, ACR merupakan anak yatim Ayahnya meninggal ketika masih kelas satu SD, sedangkan ACR ditinggal ibunya pergi keluar negeri sebagai tenaga kerja wanita (TKW), ACR merupakan anak ke tiga dari tiga bersaudara, saat ini ACR tinggal bersama kakak perempuannya. ACR menyatakan bahwa mengalami kurang tidur dan daya tubuh melemah akibat dari kebiasaan bermain *game online*. Jadi inti dari wawancara terhadap inisial ACR membuktikan bahwa dampak dari kebiasaan bermain *game online* yaitu kesehatan tubuh yang lemah. Hasil wawancara di atas peneliti menyimpulkan bahwa dampak negatif anak usia SD kebiasaan bermain *game online* mengalami daya tubuh lemah akibat kurangnya waktu tidur. Selain bermain *game online* dapat mengalami masalah kesehatan, pemborosan *game online* yang menggunakan menggunakan jaringan internet sebagai media penghubungnya sehingga para pemain *game* memerlukan biaya tambahan untuk membeli kuota internet.

Hasil wawancara oleh peneliti ZF merupakan anak usia SD yang duduk di bangku Sekolah Dasar kelas lima, ZF merupakan anak pertama dari dua bersaudara, ZF bertempat tinggal di Dukuh Sulodoro Desa Prawoto, ZF tinggal bersama ibu dan adik kandungnya sedangkan ayahnya seorang pemborong yang bekerja di luar jawa. ZF setiap bulannya menerima uang saku dari ibunya digunakan untuk membeli kuota internet, ZF lebih memilih menghabiskan uangnya untuk membeli paketan internet dari pada ditabung. Setiap satu bula ZF dapat menghabiskan uang kurang lebih Rp. 50.000,00 untuk membeli kuota internet. Kategori signal internet yang digunakan belum optimal atau signal lemah (Widiyono, A: 2020). Meskipun dengan kondisi tersebut, permainan *game online* masih sering dimainkan dan disukai oleh anak-anak. Hal ini mengakibatkan dampak buruk seperti pencurian, penipuan, dan usia pelaku kejahatan akibat bermain *game online* adah usia sekolah (Novrialdy, E: 2019). Dari hasil paparan di atas peneliti menyimpulkan bahwa pemborosan pada anak usia SD dapat menjadi kebiasaan sejak dini. Oleh karena itu, orang tua perlu

membiasakan menabung sejak dini dan tidak berlebihan dalam memberikan uang saku.

Berdasarkan hasil wawancara anak usia SD berinisial KNT. KNT merupakan anak usia SD duduk di bangku Sekolah Dasar kelas empat, KNT bertempat tinggal di Dukuh Domasan Desa Prawoto saat ini KNT bertempat tinggal bersama ibunya karena ibunya bercerai dengan ayahnya sejak KNT berumur enam tahun ibu KNT bekerja sebagai pedagang di pasar, KNT anak tunggal tidak mempunyai adik. Kebiasaan bermain *game online* juga berdampak negatif dalam urusan beribadah. Misalnya sholat, sudah tiba waktunya untuk beribadah, KNT tidak langsung pergi ke mushola dan menunda waktu sholat untuk bermain *game online*. Sholat merupakan kebutuhan rohani sebagai penghubung hamba dengan sang Pencipta yang dianjurkan dan dibiasakan untuk menunaikannya dengan kesadaran yang terlatih sejak dini sehingga dapat memupuk rasa terikat pada disiplin secara sadar dalam kehidupan mereka sehari-hari (Khusnul Khotimah, A: 2017)

Melalui penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bermain *game online* dapat menjadikan seseorang melupakan kewajibannya kepada Tuhan Yang Esa untuk melaksanakan beribadah bahkan dari anak usia SD mereka memilih menunda sholat demi bermain *game online*, anak usia SD perlu perhatian yang lebih dari orang tuanya dan perlu diterapkan disiplin sejak dini. Bermain *game online* membuat anak usia SD akan merasa senang dan nyaman karena mendapat kepuasan secara psikologi, sebagian besar *game* dirancang untuk membuat pemain *game* penasaran dan mengejar level tertinggi dari permainan yang dimainkan, sehingga melupakan waktu untuk berhenti sejenak. Oleh karena itu perlu adanya pembiasaan perlu adanya pembiasaan melaksanakan ibadah sholat sejak dini dan bimbingan orang tua. Menurut Mujiburrohmah (2016) terdapat tiga tahapan untuk melaksanakan sholat. Tahapan pertama anak ketika umur tujuh tahun anak gemar melihat dan meniru. Tahapan kedua yaitu mendidik dengan cara sholat anak. Pada tahap ini masuk ketika anak berumur antara tujuh hingga sepuluh tahun, maka pengarahan dan bimbingan kepada anak tentang cara sholat dari mulai rukun sholat, syarat sholat, waktu sholat, dan hal-hal yang merusak sholat. Tahapan ketiga ini yaitu memberi peringatan apa bila anak tidak melaksanakan sholat.

Berdasarkan hasil wawancara anak usia SD berinisial MAF merupakan anak usia SD kelas enam, MAF bertempat tinggal di Dukuh Grudo Desa Prawoto, MAF anak pertama dari dua bersaudara, ketika MAF bermain *game online* dapat menyebabkan MAF terobsesi untuk menang dan menjadi tokoh imajinasi yang diinginkan karena bermain *game online* secara berlebihan terjadi karena seseorang hanya akan merasa senang dan nyaman ketika dapat bermain permainan tersebut. Peneliti menyimpulkan bahwa bermain *game online* dapat merasa senang dan nyaman merupakan dampak negatif karena orang yang bermain *game online* secara berlebihan akan merasakan ketidakpuasan dan perasaan tidak tenang, gelisah apabila tidak dapat bermain *game online*, maka untuk mencegah dampak negatif bermain *game online* yang berlebihan pada anak usia SD perlu adanya tindakan yang dilakukan oleh semua pihak yang bertanggung jawab. Adapun pihak-pihak yang berperan dalam hal ini menurut Fauziawati, W. (2015) terdapat beberapa pihak yang dapat berperan dalam mereduksi kecanduan *game online*, yaitu keluarga, lingkungan yang meliputi masyarakat, guru mata pelajaran dan guru konseling.

Game Online tidak hanya memberikan dampak negatif untuk anak usia SD tetapi juga berdampak pada aktivitas sehari-hari di masyarakat. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak usia SD memiliki alasan yang sama dengan yang lainnya. Sebagian anak usia SD bermain *game online* merupakan kegiatan yang menyenangkan dan kegiatan bermain dapat menghilangkan kejenuhan. Anak usia SD yang sering bermain *game online* memiliki kesempatan baru di dalam permainan. Hal itu sependapat dengan Dinata, O., & Risdayati, R. (2017) menyatakan *game online* adalah permainan yang dapat diakses oleh pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan.

Anak usia SD ketika bermain *game online* dapat menjadi lalai dengan kehidupan sosialnya karena *game* dapat menarik anak usia SD hingga membuat HP tidak bisa lepas dari genggamannya. Anak usia SD lebih senang berkomunikasi dengan temannya di dunia maya dari pada berkomunikasi di dunia nyata, lamanya bermain *game online* anak usia SD melupakan kehidupan sosialnya. Perilaku merugikan dapat dilihat jelas ketika pemain ditanya secara langsung apakah kebiasaan bermain mereka membawa masalah di dalam kehidupan nyata. Masalah yang diakibatkan dari kebiasaan bermain *game online* yaitu masalah akademis dan

masalah keuangan (Husna, dkk: 2019). Hal ini dapat menjadi kebiasaan buruk yang dapat merugikan perilaku untuk diri sendiri. Jika anak usia SD tidak memiliki aktivitas positif dalam satu hari, maka akan terbiasa menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* sepanjang hari, penggunaan waktu yang lama digunakan untuk berkomunikasi dengan pemain *game* yang sama sehingga dapat membuat pemain terikat dengan *game online* di dalam kehidupan mereka, masalah seperti ini sangat perlu diperhatikan karena ketika anak usia SD kebiasaan bermain *game online* dapat berdampak menimbulkan rasa malas, gangguan kesehatan dan waktu bermain lebih lama sehingga melupakan tugasnya sebagai pelajar.

Kehadiran *game online* di Indonesia membawa sensasi yang baru untuk pemain *game online*, bermain *game online* dapat memberikan ketergantungan untuk terus menekuni *game* yang dimainkannya. Bermain *game online* membutuhkan konsentrasi maka anak usia SD ketika bermain *game online* dapat mengabaikan apa saja yang berada disekitarnya. Banyak cara yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan salah satunya yaitu bermain *game online*, sebagian besar pemain *game online* masih beranggapan bahwa bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan. Tidak seperti permainan olahraga meskipun sama-sama sebuah permainan tetapi pemain *game online* mempunyai daya tarik tersendiri untuk anak usia SD. Ada anak usia SD yang benar-benar hidup sosial bermasyarakat, sebaliknya ada anak usia SD yang terlena dengan kehidupan dunia, acuh dalam menjalankannya sehingga melakukan kegiatan-kegiatan yang merugikan untuk dirinya. Kegiatan bermain *game online* dapat mendorong penggemarnya menjadi seorang pecandu *game online*. Pemain *game online* tidak sadar terjebak dalam rutinitas semu yang menghanyutkan di setiap harinya, dan pada akhirnya tenggelam dalam bermain *game online* yang mengasikkan.

Keterangan di atas menunjukkan bahwa hubungan anak usia SD ketika bermain *game online* dengan teman, orang tua, dan lingkungan masyarakat menjadi jauh dan berkurang. Pertemanan yang dijalin di *game online*, sehingga membuat pemain *game online* menjadi jauh dari teman-temannya dan lingkungan nyata. Keterampilan sosial juga berkurang sehingga akan sulit untuk berhubungan dengan orang lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti dan pembahasan mengenai Analisis Kebiasaan Bermain *Game Online* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD terdapat dampak dari bermain *game online* yang dapat mengakibatkan mata menjadi minus, pemborosan, melupakan waktu untuk beribadah, dan menghabiskan waktu selama berjam-jam untuk menuntaskan misi *game* yang sedang dimainkan.

Permainan *game online* mempunyai daya tarik tersendiri untuk anak usia SD. Terdapat anak usia SD yang benar-benar hidup sosial bermasyarakat, sebaliknya ada anak usia SD yang terlena dengan kehidupan dunia, acuh dalam menjalankannya sehingga melakukan kegiatan-kegiatan yang merugikan untuk dirinya. Kegiatan bermain *game online* dapat mendorong penggemarnya menjadi seorang pecandu *game online*. Pemain *game online* dapat tidak sadar dan terjebak dalam rutinitas semu yang menghanyutkan di setiap harinya, dan pada akhirnya tenggelam dalam permainan *game online* yang mengasyikkan. Hubungan anak usia SD ketika bermain *game online* dengan teman, orang tua, dan lingkungan masyarakat dapat menjadi jauh dan berkurang. Keterampilan sosial juga berkurang sehingga akan sulit untuk berhubungan dengan orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1).
- Dinata, O., & Risdayani, R. (2017). *Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans terhadap Perilaku Sosial (Studi Kasus Game Online Clash Of Clans pada Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau)* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2), 115-123.
- HUSNA, L. S. M., Lukman, H., & Harahap, S. A. (2019). *INTERAKSI SOSIAL PADA MAHASISWA KECANDUAN GAME ONLINE (STUDI PADA MAHASISWA IAIN SURAKARTA)* (Doctoral dissertation, IAIN SURAKARTA).

- Khusnul Khotimah, A., & Muammar, M. A. (2015). *PENGARUH PEMBIASAAN SHOLAT BERJAMAAH TERHADAP KESADARAN SHOLAT LIMA WAKTU SISWA MI SAFINDA SURABAYA* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya).
- Miles, M. B., & Huberman, A. (2009). Analisis Data Kualitatif. Terjemahan oleh Tjetjep Rohendi R.
- Moleong, L. J. (2010). Metodologi Penelitian Kualitatif, Terj. Uhar Suharsaputra, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mujiburrahman, M. (2016). Pola Pembinaan Ketrampilan Shalat Anak dalam Islam. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 185-204.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169-177.