
ANALISIS DAMPAK PENGARUH GAME MOBILE TERHADAP AKTIFITAS PERGAULAN SISWA SDN TANJUNG BARAT 07 JAKARTA

HERI SATRIA SETIAWAN

Program Studi Informatika
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Raya Tengah Kel. Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
Email : heri.satria71@yahoo.com

Abstrak. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game*. Berbagai permainan diakses melalui *internet* secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh *internet*. Salah satunya adalah *game mobile*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam *game* yang menarik para siswa sehingga berdampak terhadap aktifitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan *game mobile* mungkin tidak dirasakan oleh siswa itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain di lingkungan mereka khususnya orang tua dan guru. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji dampak pengaruh *game mobile* terhadap aktifitas pergaulan siswa SD Negeri 07 Tanjung Barat. Subyek penelitian ini adalah siswa SD yang terkategori memiliki tingkat suka main *game mobile* tinggi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket pada siswa. Ada tiga dampak dari kecanduan *game* menurut WHO (*World Health Organization*) yakni Menarik diri dari lingkungan, mudah kehilangan kendali, dan tidak peduli dengan kegiatan lain di sekitarnya. Namun Pilihan permainan yang tepat dan tidak mengandung unsur kekerasan, serat pemakaian yang tidak kecanduan diketahui bermanfaat meningkatkan kinerja otak.

Kata kunci : *game mobile*, siswa, aktifitas, pergaulan, prestasi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut kita untuk jeli memilah dan memilih berbagai informasi yang kita terima. Salah satu dampak dari kemajuan teknologi adalah munculnya perangkat *gadget* berupa *smartphone* yang selain berguna sebagai sarana komunikasi juga bisa sebagai *game*. Berbagai permainan diakses melalui *internet* secara bebas. Tidak hanya informasi, berbagai sarana hiburan juga disajikan oleh *internet*. Salah satunya adalah *game mobile*. Seiring dengan perkembangan, bermunculan beragam *game* yang menarik para anak sekolah/siswa sehingga berdampak terhadap aktifitas pergaulannya dan prestasi sekolah mereka. Permainan ini dapat mengganggu prestasi belajar dan tingkat emosi anak. Hal ini karena permainan *game mobile* memiliki sifat adiktif atau membawa candu, akibatnya anak yang sudah mengenal *game online* akan cenderung terpengaruh baik secara langsung maupun tidak. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk bermain *game mobile*.

Banyak faktor yang menyebabkan anak-anak sekarang lebih cenderung memilih kegiatan *refreshing* bermain *game mobile* dibandingkan dengan anak dahulu yang lebih menyukai olahraga. Yang pertama, waktu yang sempit disela-sela jadwal harian yang padat memaksa mereka untuk memilih jenis *refreshing* yang cepat, mudah dan murah. Kedua, *game mobile* tidak tergantung pada kehadiran sejumlah teman, tidak seperti *refreshing* olah raga yang membutuhkan kehadiran teman dalam jumlah tertentu, karena bisa dilakukan satu orang saja

yaitu diri sendiri. *Game mobile* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game mobile* dengan pemain lainnya, *game mobile* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. Sebenarnya tidak hanya dampak negatif saja yang ditimbulkan oleh *game mobile*, banyak juga dampak positif yang menyertainya apabila *game mobile* digunakan sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Untuk itu diperlukan bantuan pengawasan dari guru maupun orang tua serta orang terdekat ke anak agar lebih bijak dalam pemakaiannya.

Tinjauan Pustaka

Game adalah program komputerisasi yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan hiburan. *game* adalah sesuatu yang memiliki “akhir dan cara mencapainya”. Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu program komputerisasi yang dimainkan untuk mencapai suatu pencapaian dan hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan. Kegemaran bermain *game* adalah kegiatan memainkan program komputerisasi dalam bentuk permainan yang dilakukan secara teratur yang dimainkan untuk mencapai hasil akhir dengan tujuan sebagai hiburan.

Pada era sekarang ini telah muncul suatu permainan yang biasa disebut dengan *game mobile*. *Game mobile* ini sendiri merupakan suatu permainan yang menggunakan perangkat handphone sebagai sarana untuk bermain *game*. Permainan ini sudah marak di kalangan pelajar, maupun mahasiswa. Teknologi dapat memperluas berbagai peluang bagi anak-anak untuk belajar tentang dunia, untuk mengembangkan kemampuan komunikatif dan *learn to learn*. Pengalaman anak-anak dalam bermain dan belajar dengan teknologi dapat mendukung proses belajar mereka. Awalnya aplikasi *game* memiliki manfaat pembelajaran untuk pengembangan diri. Oleh karena itu, aplikasi *game* akan memberikan dampak baik bagi para penggunanya. Seiring perkembangan jaman yang terus meningkat, model permainan ini menjadi kian pesat pula. Namun akhir-akhir ini *game* berdampak negatif kepada pemainnya seperti lupa waktu keasikan bermain sendiri sehingga mengabaikan keadaan sekitarnya yang berakibat luas terhadap pergaulan, pekerjaan dan prestasi, kesehatan.

Jenis Game Berdasarkan Alat yang Digunakan

Pertama, *Arcade games* atau yang biasa kita sebut dengan dingdong. *Arcade games* masih bisa ditemui di beberapa *game center*, dengan *game* yang bisa dimainkan seperti Ding Dong, Fatal Fury, Street Fighter. Bentuknya alatnya seperti mesin ATM, ada 2 joystick yang bentuknya seperti lollipop dan terdiri atas 3 tombol, tombol warna merah, kuning dan biru sebagai alat untuk mengontrol permainannya atau yang menyediakan alat seperti senapan untuk memainkan *game-game* peperangan, itu dinamakan *arcade games* dan menggunakan uang logam untuk dapat memainkannya.

Kedua, *PC Game* merupakan game yang tersedia untuk dimainkan di komputer atau laptop. Dimulai dari *game* PC Digger, Pacman, Tetris, sampai game lainnya.

Ketiga, *Konsol Game* merupakan alat game yang portable, bisa dibawa kemanapun. Contoh *konsol game* itu antara lain, Sega, Playstation, Xbox, Nintendo Wii. Yang dalam permainannya diperlukan *stick* untuk mengontrol *game* yang ingin dimainkan oleh pemain.

Keempat, *Handheld Games*, dari namanya kita bisa mengetahui bahwa alat game yang satu ini bisa dibawa kemana-kemana alias portable, ukurannya yang sesuai genggam kedua tangan dengan sebuah monitor kecil di tengahnya. Contoh *Handheld Games* yaitu Nintendo DS (biasa disebut NDS), Sony PSP (Playstation Portable) dan PS Vita.

Kelima, *Mobile Games*, adalah games yang hanya bisa dimainkan di Handphone, Tablet atau PDA.

Penggolongan Pemain Game

Dalam *game* sendiri pemainnya dibedakan menjadi 3 jenis yaitu, *maniac gamer* (para *user* yang bermain hingga lupa waktu), *pro gamer* (mereka yang benar-benar suka bermain

game namun belum sampai kecanduan seperti maniak) dan *casual gamer* (mereka yang bermain hanya karena iseng, mengisi waktu luang).

Pengaruh Akibat Terlalu Sering Bermain Game

Anak sekolah merupakan salah satu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game mobile*. Waktu yang seharusnya digunakan untuk beristirahat atau bermain, namun anak cenderung memanfaatkannya untuk duduk di depan komputer dan asik dalam permainan *game online* tersebut serta anak dirangsang penasaran untuk mengejar nilai tinggi bahkan anak lupa waktu untuk berhenti sejenak.

Sedikitnya ada 4 unit aspek kecanduan *game*. Keempat aspek tersebut adalah:

- 1) *Compulsion* (Kompulsif atau dorongan untuk melakukan secara terus menerus), merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus bermain *game*.
- 2) *Withdrawal* (Penarikan Diri), seseorang yang kecanduan *game* akan merasa tidak mampu untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari hal-hal yang berkenaan dengan *game*.
- 3) *Tolerance* (Toleransi), biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game*.
- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan), pecandu *game mobile* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game* saja.

Berikut ini adalah pengaruh kepada anak yang terlalu sering memainkan *game*:

Pengaruh Positif:

- 1) Meningkatkan kreatifitas dan daya imajinasi
- 2) Melatih konsentrasi dan ketekunan
- 3) Mempermudah belajar bahasa dan matematika
- 4) Rekreasi dengan santai sejenak
- 5) Dan lain-lain.

Pengaruh Negatif:

- 1) Membuang waktu dengan sia-sia dan kehilangan waktu bersosialisasi
- 2) Kehilangan empati akibat pengaruh permainan yang penuh kekerasan, mengisi pikiran dengan prinsip-prinsip buruk
- 3) Kesehatan terganggu (mata, syaraf, otak)
- 4) Meniru kata-kata kotor dan kasar
- 5) Kecanduan bermain *games*
- 6) Dan lain-lain.

METODE

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah langkah-langkah atau urutan-urutan yang harus dilalui atau dikerjakan dalam suatu penelitian. Tahapan Prosedur Penelitian:

- 1) Mendefinisikan dan Merumuskan Masalah
- 2) Melakukan Studi Kepustakaan (Studi Pendahuluan)
- 3) Merumuskan Hipotesis
- 4) Menentukan Model atau Desain Penelitian
- 5) Mengumpulkan Data
- 6) Mengolah dan Menyajikan Informasi
- 7) Menganalisis dan Menginterpretasikan
- 8) Membuat Kesimpulan
- 9) Membuat Laporan

Pencarian Informasi/Pengumpulan Data

Pencarian informasi/pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan untuk menunjang penelitian ini dengan:

1. Studi pustaka
Studi pustaka ini dilakukan dengan mencari data dan informasi melalui media yang ada seperti buku, *e-book*, jurnal, ataupun *website*. Pencarian data ini dimaksudkan untuk mendapatkan teori teori yang dapat menunjang dan menjadi dasar penelitian.
2. Observasi
Yaitu mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian dengan cara pencatatan sistematis tentang dampak pengaruh *game mobile* terhadap aktifitas pergaulan siswa SD.
3. Kuesioner
Kuesioner adalah salah satu metode untuk mendapatkan data sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, untuk mendapatkan data seperti seringnya bermain game, biaya yang dikeluarkan, dukungan orang tua dan keluarga, prestasi sekolah, dilakukanlah penyebaran kuesioner.
4. *Study banding* sejenis
Dilakukan dengan melakukan analisis terhadap penelitian yang serupa atau memiliki beberapa tema yang sejenis.

Teknik Analisa Data

Pada hakikatnya analisis data adalah sebuah kegiatan untuk mengatur, mengurutkan, mengelompokkan, memberi kode atau tanda, dan mengkategorikannya sehingga diperoleh suatu temuan berdasarkan fokus atau masalah yang ingin dijawab. Pengujian model berbasis teori dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 2.1. Selain analisis statistika, manajemen data (seleksi kasus, penajaman *file*, pembuatan data turunan) dan dokumentasi data (kamus meta data ikut dimasukkan bersama data). Analisa data yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian ini adalah Statistik Deskriptif. Statistik deskriptif atau statistik deduktif adalah bagian dari statistik mempelajari cara pengumpulan data dan penyajian data sehingga mudah dipahami. Melalui serangkaian aktivitas tersebut, data disederhanakan untuk akhirnya bisa dipahami dengan mudah.

Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian untuk mengamati dan menganalisa dampak pengaruh pemakaian *game mobile* ini adalah di SDN Tanjung Barat 07 Jakarta kelas IV dan kelas VI.

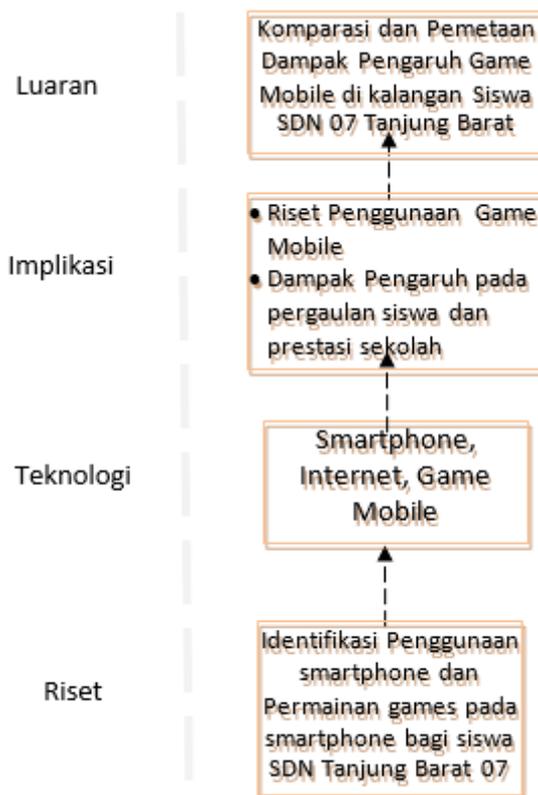
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kerangka konsep

Kerangka Konsep yang terdapat didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel penelitian adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Ada beberapa variabel yang umum ketahui diantaranya adalah variabel kuantitatif, variabel kualitatif, variabel bebas, variabel terikat, variabel moderator, variabel antara, dan variabel kontrol. Khusus dalam penelitian ini maka digunakan pendekatan variabel bebas dan variabel terikat.

Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau mengakibatkan perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah pengaruh *game mobile*. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang dirubah oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini, variabel terikatnya adalah pergaulan siswa dan prestasi belajar.



Gambar 1. Bagan alir penelitian

Sampel

Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *purposive sampling* yaitu pemilihan sampel yang disesuaikan dengan kriteria kriteria tertentu berdasarkan tujuan penelitian. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti secara mendalam, diambil apabila Kita merasa tidak mampu meneliti seluruh populasi. Syarat utama dari sampel adalah harus mewakili seluruh populasi. Oleh karena itu semua ciri-ciri populasi harus diwakili dalam sampel. Sampel merupakan sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang relatif sama dan dianggap bisa mewakili populasi.

Pembahasan

Analisis Tabel Tunggal

Tabel 1. Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	Persentase
Laki-laki	34	85 %
Perempuan	6	15 %
Total	40	100%

Angket ini disebar dengan tidak memandang jenis kelamin, jadi angket ini disebar dengan presentase merata antara laki-laki dan perempuan. Jumlah total angket yang disebar adalah 40 buah dengan 34 laki-laki dan 6 perempuan.

Tabel 2. Pengetahuan mengenai Game Mobile

Pengetahuan	Frekuensi	Persentase
Tidak tahu	-	-
Tahu	27	70 %
Sangat tahu	13	30 %
Ragu-ragu	-	-
Total	40	100%

Berdasarkan angket yang telah disebar rata-rata mengetahui *game mobile*, dengan presentase 70 %, dan tidak ada satupun yang tidak mengetahui keberadaan *game mobile*.

Tabel 3. Pihak yang mengenalkan game mobile

Yang Mengenalkan Game	Frekuensi	Persentase
Teman	25	62,5%
Saudara	10	25%
Keluarga/orangtua	5	12,5%
Tidak ada	-	-
Total	40	100%

Dari tabel diketahui ternyata banyak yang memperkenalkan *game* kepada responden adalah dari teman sebanyak 62,5%. Dari saudara sebanyak 25%. Bahkan ada orangtua sendiri yang memperkenalkan *game mobile* sebanyak 12,5%. Walaupun banyak dari pihak orangtua yang membatasi permainan *game mobile* bagi anak ternyata ada beberapa orang tua yang membiarkan anaknya bermain *game mobile*, agar tidak mengganggu aktifitas orang tua.

Tabel 4. Kategori Jenis Game yang disukai

Game Yang Disukai	Frekuensi	Persentase
Adventure	19	47,5%
War/fighting	8	20 %
Edukasi	1	2,5 %
Apa aja	2	5 %
Total	40	100 %

Banyak yang menyukai *game adventure*/petualangan 47,5% dari pada yang permainan yang bersifat mendidik seperti *puzzle* 2,5%.

Table 5. Lamanya bermain *game mobile* dalam sehari

Lamanya Bermain	Frekuensi	Persentase
<1 jam	16	40 %
1-2 jam	12	30%
2-3 jam	11	27,5%
>3 jam	1	2,5%
Total	40	100 %

Berdasarkan hasil angket permainan *game mobile* dimainkan oleh setiap orang kurang dari 1 jam dengan persentase 40 %, tapi masih ada yang bermain *game online* lebih dari 4 jam. Adapun dampaknya sering berkata kasar dan kotor terutama kepada teman-teman, dan terkadang kepada semua orang termasuk orang tua sendiri. Hal ini diakibatkan karena *game*, banyak yang menggunakan bahasa orang dewasa.

Tabel 6. Hal yang menyebabkan pelajar rela menghabiskan waktunya bermain *game mobile*

Penyebab Bermain	Frekuensi	Persentase
Belajar	1	2,5 %
Menghilangkan stress	17	42,5%
Iseng	-	-
Permainannya Yang Terus Update dan meningkatkan level	22	55%
Total	40	100%

Berdasarkan tabel terlihat bahwa siswa memainkan *game* untuk menghilangkan stress/kebosanan, serta penasaran akan *game* tersebut.

Tabel 7. Mengenal/lama menggunakan *game mobile*

Lama Bermain	Frekuensi	Persentase
Enam bulan	22	55 %
Satu tahun	8	20%
Dua tahun	6	15%
Tiga tahun	4	10%
Total	40	100%

Berdasarkan tabel di atas yang terdiri dari 40 responden memiliki 22 responden (55 %) menyatakan bahwa mereka bermain *game mobile* tergolong baru yaitu enam bulan. Terdapat 8 responden (20%) menyatakan lamanya mereka bermain *game mobile* adalah sudah satu tahun. Terdapat 6 responden (15%) menyatakan bahwa bermain *game mobile* sudah dua tahun. Kemudian terdapat 4 responden (10 %) bahwa lamanya mereka bermain *game mobile* sejak tiga tahun yang lalu. Maka dapat dijelaskan bahwa siswa cukup lama mengenal bermain *game mobile*.

Tabel 8. Kegembiraan dengan bermain *game*

Kegembiraan	Frekuensi	Persentase
Sangat gembira	20	50%
Gembira	18	45%
Kurang gembira	2	5%
Tidak gembira	0	0%
Total	40	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat mengenai kegembiraan yang dirasakan oleh responden, sebanyak 18 responden (45 %) menjawab gembira, sebanyak 20 responden (50%) menjawab sangat gembira, kemudian terdapat 2 responden (5%) menjawab kurang gembira. Maka dapat diuraikan mayoritas responden dalam penelitian ini sangat gembira menggunakan *game mobile*.

Tabel 9. Rasa manfaat *game mobile*

Manfaat Bermain	Frekuensi	Persentase
Sangat bermanfaat	4	10 %
Bermanfaat	10	25%
Kurang bermanfaat	20	50%
Tidak bermanfaat	6	15%
Total	40	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat mengenai kebermanfaatannya yang dirasakan oleh responden, sebanyak 10 responden (25 %) menjawab bermanfaat, sebanyak 6 responden (15%) menjawab

tidak bermanfaat . Maka dapat diuraikan mayoritas responden dalam penelitian ini sebenarnya merasa tidak ada manfaat dengan menggunakan *game mobile*.

Tabel 10. Menuntaskan masalah dengan bermain *game mobile*

Masalah tuntas	Frekuensi	Persentase
Sangat menyelesaikan	4	10 %
Menyelesaikan	5	12,5%
Kurang menyelesaikan	11	37,5%
Tidak menyelesaikan	20	50%
Total	40	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat mengenai penyelesaian masalah dirasakan oleh responden. Sebanyak 4 responden (10 %) menjawab sangat menyelesaikan, sebanyak 5 responden (12.5%) menjawab menyelesaikan , kemudian terdapat 20 responden (50%) menjawab tidak menyelesaikan. Dengan banyak bermain *game mobile* membuat mereka susah berfikir, sering mengkhayal. Maka dapat diuraikan mayoritas responden dalam penelitian ini dalam permasalahan tidak dapat menyelesaikannya dengan menggunakan *game mobile*.

Tabel 11. Kemarahan dikarenakan kekalahan dalam bermain *game*

Manfaat Bermain	Frekuensi	Persentase
Sangat marah	14	35 %
Marah	15	37,5%
Kurang marah	8	20%
Tidak marah	3	7,5%
Total	40	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat mengenai rasa marah dirasakan oleh responden , sebanyak 14 responden (35%) menjawab sangat marah, sebanyak 15 responden (17,5%) menjawab marah, kemudian terdapat 3 responden (7,5%) menjawab tidak marah. Maka dapat diuraikan mayoritas responden dalam penelitian ini marah dengan menggunakan *game mobile* jika kalah.

Tabel 12. Hubungan antara *game mobile* dengan materi pelajaran (B.Ingggris, Matematika, dll)

Nilai pelajaran	Frekuensi	Persentase
Ada hubungan	10	25%
Kadang ada hubungan	15	37,5%
Tidak ada hubungan	15	37,5%
Tidak tahu	-	-
Total	40	100%

Responden menyatakan ada hubungan bermain *game mobile* dengan bahan materi yang diberikan disekolah seperti belajar Bahasa Inggris dengan media *game mobile* sebanyak 25%. Kadang ada hubungan sebanyak 37,5%. Tidak ada hubungan sebanyak 37,5%.

Tabel 13. Dampak terhadap nilai pelajaran

Nilai pelajaran	Frekuensi	Persentase
Sangat menurun	16	40%
Cukup menurun	12	30%
Tidak menurun	8	20%
Biasa saja	4	10%
Total	40	100%

Ternyata banyak responden menyatakan nilai pelajaran menjadi menurun akibat bermain *game* sebanyak 40%, namun masih tetap menyukai *game*. Dengan adanya *game mobile* banyak yang lebih malas belajar dan mengerjakan PR dirumah, lebih sulit konsentrasi.

Tabel 14. Dampak terhadap pelajaran, pekerjaan rumah dan pergaulan pertemanan

Dukungan keluarga	Frekuensi	Persentase
Makin malas	12	30 %
Agak malas	12	30 %
Tidak berdampak	12	30 %
Tidak tahu	4	10 %
Total	40	100%

Berdasarkan table tersebut terlihat ada yang menjadi malas belajar, malas mengerjakan PR, malas membantu pekerjaan rumah dan lebih suka bermain *game mobile* sendiri daripada bermain bersama teman sebanyak 30%. Biasa saja 30%. Yang merasa tidak berdampak 30%.

Tabel 15. Mengalami gangguan kesehatan

Gangguan kesehatan	Frekuensi	Persentase
Sakit kepala	12	30 %
Mata	10	25 %
Pegal kecapean	14	35 %
Maag	4	10 %
Total	40	100%

Banyak responden yang menyatakan terjadi gangguan terhadap kesehatan berupa sakit kepala ataupun gangguan terhadap penglihatan, pegal kesemutan, sakit maag. Hal ini diakibatkan mereka banyak menunda waktu makan, bermain terus sampai lupa waktu bahkan begadang. Dari hasil wawancara banyak siswa yang jarang berolahraga akibat lebih senang bermain *game* daripada olahraga. Dampak pengaruh ke otak kadang mereka sulit konsentrasi, suka berkhayal.

Tabel 16. Merasa tidak cemas saat tidak nge-game

Perasaan	Frekuensi	Persentase
Sangat cemas	22	55%
Agak cemas	14	35%
Tidak cemas	4	10%
Biasa saja	-	-
Total	40	100%

Pada saat *gammers* tidak bermain *game* akan mengakibatkan mereka merasa cemas dan ingin memainkan kembali sebanyak 55%. Yang tidak cemas hanya 10%. Berbagai hal yang dirasakan oleh para pelajar yang sudah biasa bermain jika tidak bermain *game* selama lebih seminggu adalah mereka merasa bosan tanpa melakukan permainan *game mobile*.

Analisi Tabel Silang

Hubungan antara rasa suka terhadap permainan *game mobile* dengan rasa keinginan kembali menggunakan *game mobile* karena merasa ketergantungan, siswa akan terus penasaran akan *game*.

Tabel 17. Keinginan kembali memainkan *game mobile* karena merasa ketergantungan.

Total	Sangat suka	Suka	Kurang suka	Tidak suka
40	25	11	4	0

Dari table terlihat banyak yang sangat suka dengan permainan *game mobile* dan cenderung akan memainkannya terus sehingga berakibat terhadap aktifitas pergaulan siswa dan dapat mengakibatkan prestasi sekolah menurun.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat dikemukakan simpulan dampak atau efek dari *game mobile* yaitu siswa sebagai responden dalam penggunaan *game mobile* bersifat positif dan negatif (emosional dan agresif). Dampak negatif ini terlihat dari aktifitasnya sehari-hari setelah bermain *game mobile* berupa kekalahan akibat dari bermain *game mobile* membuat mereka bersikap marah, emosional, malas dan mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dalam pergaulan siswa cenderung lebih suka menyendiri karena asik bermain bahkan merasa jago seperti tokoh yang dimainkannya dan tidak peduli terhadap lingkungan sekitar bahkan ke dirinya sendiri seperti lebih malas belajar, jarang membantu pekerjaan rumah, lebih asik main sendiri dengan *game mobile*-nya bahkan tidak jarang ada yang suka *download game* sehingga *quota internet* cepat habis dan meminta diisikan *quota internet* oleh orang tuanya. Positifnya meningkatkan daya imajinasi siswa.

PENUTUP

Simpulan

Hasil pengamatan di SDN 07 Tanjung Barat Jakarta menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan kelas VI senang bermain *game*, terutama bermain *game mobile*. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa ketika bermain *game*, beberapa siswa yang membawa *handphone* maupun tablet ke sekolah, mereka menggunakannya untuk bermain *game* ketika jam istirahat berlangsung. Mereka terampil dalam menjalankan *game* yang dimainkannya. Hal tersebut menunjukkan bahwa *game* sangatlah dekat dengan kehidupan siswa, *game* dapat mempengaruhi pola perilaku keseharian siswa. Permasalahan gemarnya siswa dalam bermain *game* tersebut membuat orang tua dan guru khawatir dengan minat belajar siswa yang dapat tergeser oleh kegemaran siswa dalam bermain *game*. Jenis permainan yang dipilih saat memainkan *game mobile* mempengaruhi perilaku pada siswa apalagi bagi siswa SD yang cenderung mudah mengikuti dan meniru.

Pengguna *game* yang memiliki kontrol diri yang tinggi mampu mengatur penggunaan *game* sehingga tidak tenggelam dalam *game*, mampu menggunakan *game* sesuai dengan kebutuhan, mampu memadukan aktivitas dengan aktivitas-aktivitas lain dalam kehidupannya. Sebaliknya, pengguna *game* dengan kontrol diri yang rendah tidak mampu mengarahkan dan mengatur perilakunya. Mereka tidak mampu menginterpretasi stimulus yang dihadapi, dan tidak mampu memilih tindakan yang tepat. Terdapat hubungan yang bermakna antara perilaku kecanduan *game mobile* dengan prestasi belajar siswa dan aktifitas pergaulan siswa ($p > 0,05$)

Saran

1. Berdasarkan hasil penelitian ada beberapa responden yang bersifat emosional karena kekealahannya dalam bermain *game mobile*. Oleh karena itu diharapkan siswa lebih bisa mengontrol emosinya di berbagai kondisi apapun dan perlu pendampingan dari guru dan orang tua.
2. Masyarakat cenderung beranggapan negatif mengenai kegemaran siswa tersebut dalam bermain *game*, orang tua merasa khawatir dan berpikir bahwa anak mereka tidak pandai karena sering bermain *game*. Untuk meluruskan pandangan masyarakat mengenai kegemaran anak dalam bermain *game*, dan untuk mengetahui dampak positif atau manfaat bermain *game* untuk kemampuan menalar anak perlu dikaji lebih mendalam agar bermanfaat bagi kehidupan anak. Dengan begitu, *game* dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengembangkan hal-hal positif dalam diri anak melalui kegiatan yang menyenangkan dan disukai anak-anak karena hampir semua anak senang bermain *game*.
3. Saran kepada berbagai pihak:
 1. Bagi pihak sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat memberi pembinaan kepada peserta didiknya seperti pelatihan untuk dapat menyeimbangi antara kebutuhan untuk berprestasi dengan kebutuhan bermain *game mobile*. Pemilihan game yang sesuai dengan kepribadian anak dan usia anak sangat diperlukan, pilihlah *game* yang tepat sesuai usia dan anak dapat menggunakan pikirannya untuk bermain sehingga dapat mengasah otak anak.

2. Bagi orang tua

Bagi para orang tua diharapkan dapat memberikan waktu luang bersama anak- anak dan dapat membantu anak agar mampu mengontrol waktu untuk bermain dan untuk belajar .

DAFTAR PUSTAKA

- Harsono, M, 2014, *Pengaruh Bermain Game terhadap Perkembangan Remaja*, Surya University, Serpong.
- Henry, 2010. *Cerdas Dengan Game: Apa Saja yang Dipengaruhi oleh Video Game*. Jakarta: Gramedia
- Rini, Ayu. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta : Pustaka Mina.
- Suharsimi Arikunto. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Theodora, 2012. *Hubungan Antara Kecanduan Internet Game Online dan Keterampilan Sosial pada Remaja (Relation Between Internet Game Online Addiction and Social Skills in Adolescents)*. Fakultas Psikologi Universitas Indonesia
- Yuriastien, Effiana, Daisy Prawitasari, Ayu Bulan febry. 2009. *Games Theraphy untuk Kecerdasan Bayi & Balita*. Jakarta: WahyuMedia
- Yuwanto, Lystio. 2010. *Mobile Phone Addict*. Surabaya: Putra Media Nusantara.