

HUBUNGAN FREKUENSI BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA SEKOLAH (10-12 TAHUN) DI SD BANDULAN 4 MALANG

Marselima Tas'au¹⁾, Atti Yudiernawati²⁾, Neni Maemunah³⁾

¹⁾ Mahasiswa Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

²⁾ Dosen Program Studi Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

³⁾ Dosen Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan
Universitas Tribhuwana Tungadewi Malang

E-mail: ellenputu2701@gmail.com

ABSTRAK

Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius tujuan refreshing. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah. Populasi dalam penelitian ini anak sekolah usia 10-12 tahun di SD Bandulan 4 Kabupaten Malang sebanyak 105 orang dan sampel penelitian menggunakan 30% (31 orang) dari total populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Metode analisa data yang di gunakan yaitu uji *Spearman rank* dengan menggunakan SPSS. Hasil penelitian membuktikan bahwa frekuensi bermain *game online* sebagian besar 13 anak (41,93%) dikategorikan sedang dan perilaku sosial anak usia sekolah sebagian besar 26 orang (83,87%) dinyatakan cukup, sedangkan hasil *Spearman rank* didapatkan nilai $p\text{-value} = 0,001 < \alpha (0,05)$ yang berarti data dinyatakan signifikan. Artinya ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah di SD Bandulan 4 Malang. Perlu adanya pengawasan dari orang tua ketika anak-anak menggunakan alat elektronik yang berhubungan dengan *game online* untuk mengurangi frekuensi bermain pada anak usia sekolah.

Kata Kunci : Frekuensi Bermain *Game online*, Perilaku Sosial Anak Sekolah, SD Bandulan 4 Malang.

**PLAY GAMES ONLINE-FREQUENCY RELATIONSHIP WITH THE SOCIAL
BEHAVIOR OF SCHOOL-AGED CHILDREN (10-12 YEARS) IN
SD 4 BANDULAN MALANG.**

ABSTRACT

The Online game is a game based on electronic and visual. Online games often make players forget the social life in life actually. The game is something that can be played with certain rules so there is winning and there is losing, usually in the context of serious or not with the intention of refreshing. The purpose of this research is to know the relation of frequency play online games with social behavior of children of school age. Design research use descriptive correlation design. The population in this study of school children aged 10-12 years in SD 4 Bandulan Malang as many as 105 people and research sample uses 30% of the total population. Data collection techniques used are questionnaire. Data analysis methods in Spearman rank test using SPSS. Research results show that the frequency of game play online most of the 13 children (41.93%) categorized the moderate and social behavior of school age children most of the 26 people (83.87%) stated simply, while the result of Spearman rank value is obtained $p \text{ value} = 0.001 < \alpha (0.05)$, which means data revealed significant. This means that there is a relationship of frequency of online gaming with the social behavior of school age children in elementary Bandulan 4 the unfortunate. Thus to to reduce the frequency of online gaming on the child, the need for supervision from parents when children use electronic tools related to online gaming.

Keywords : *Frequency of Online gaming, social behavior of school children, elementary school Bandulan 4 was unfortunate.*

PENDAHULUAN

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer di antara anak sekolah. Anak usia sekolah memasuki perkembangan baru tentang bermain dan

permainan. Pada saat anak memasuki masa sekolah permainan anak menggunakan dimensi baru yang merefleksikan tingkat perkembangan anak yang baru. Bermain tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik tetapi kemampuan intelektual, fantasi anak dan

menumbuhkan rasa ingin menang dalam permainan (Wong, 2009). Menurut Rab (2007) menyatakan kekhawatiran terhadap adanya dampak negatif yang ditimbulkan dari kebiasaan sejumlah anak usia sekolah yang gemar bermain *game* elektronik. Salah satu dampak dari permainan ini adalah perubahan terhadap perkembangan sosial anak. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*. *Game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya.

Game online adalah *game* yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. *Game* adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di

dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali *game center* yang bermunculan. Perkembangan *Game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *Time-Sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (*Multiplayer Game*). Perilaku sosial adalah perilaku yang terjadi dalam situasi sosial, yakni bagaimana orang berpikir, merasa dan bertindak karena kehadiran orang lain. Dapat diartikan juga sikap dimana kita saling membutuhkan orang lain. Menurut Krech *et all* perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal

balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain dalam (Ibrahim, 2001). Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya anak. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Berdasarkan studi pendahuluan secara wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti sebelumnya menemukan 147 orang anak yang berumur 10-12 tahun dan yang suka bermain *game online* \pm 30% (31 orang). Berdasarkan penelitian 10 anak tersebut 5 anak semakin meninggalkan aktifitas akademik anak dan menurunkan sifat sosial anak karena anak jarang bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah, anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk duduk di depan layar monitor dan susah sekali untuk diajak keluar oleh teman-teman. Anak lebih mementingkan *game* dibandingkan teman-teman dekat di rumah, anak akan lebih sering menghabiskan waktunya di dalam kamar atau di warnet untuk bermain *game* kesukaan anak. Akibatnya, anak akan

semakin melupakan teman-teman yang ada dilingkungan anak. *Game Online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga matapun lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecilpun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali *game center* yang bermunculan.

Perkembangan *Game Online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*Small Local Network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai sekarang. *Game Online* saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja untuk bermain *game*. Lalu munculah komputer dengan kemampuan *Time-Sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di satu ruangan yang sama (*Multiplayer Game*).

Perilaku sosial adalah perilaku yang terjadi dalam situasi sosial, yakni bagaimana orang berpikir, merasa dan bertindak karena kehadiran orang lain. Dapat diartikan juga sikap dimana kita saling membutuhkan orang lain. Menurut Krech, Crutchfield dan Ballachey (1982) dalam Rusli Ibrahim (2001), perilaku sosial seseorang itu tampak dalam pola respons antar orang yang dinyatakan dengan hubungan timbal balik antar pribadi. Perilaku sosial juga identik dengan reaksi seseorang terhadap orang lain (Baron & Byrne, 1991 dalam Rusli Ibrahim, 2001). Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian asosial, dimana anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Berdasarkan studi pendahuluan secara wawancara dan observasi yang di lakukan peneliti sebelumnya menemukan 105 orang anak yang berumur 10-12 tahun dan yang suka bermain game online \pm 30% (31 orang). Dari 10 anak tersebut 5 anak semakin meninggalkan aktifitas akademik mereka dan menurunkan sifat sosial mereka karena mereka jarang bersosialisasi dengan teman-teman di lingkungan

tempat tinggal maupun di lingkungan sekolah, mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk duduk di depan layar monitor dan susah sekali untuk diajak keluar oleh teman-teman. Mereka lebih mementingkan game dibandingkan teman-teman dekat di rumah, mereka akan lebih sering menghabiskan waktunya di dalam kamar atau di warnet untuk bermain game kesukaan mereka. Akibatnya, mereka akan semakin melupakan teman-teman yang ada dilingkungan mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah di SD Bandulan 4 Malang.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian menggunakan desain deskriptif korelasi. Populasi dalam penelitian ini anak sekolah usia 10-12 tahun di SD Bandulan 4 Kabupaten Malang sebanyak 105 orang dan sampel penelitian menggunakan 30% (31 orang) dari total populasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Metode analisa data yang di gunakan yaitu uji *Spearman rank* dengan menggunakan SPSS. Pada penelitian ini variabel independen adalah permainan *game online*, selanjutnya permainan *game online* diukur menggunakan kuesioner dengan menggunakan jawaban

ya atau tidak. Bila jawaban ya di beri skor 2, bila jawaban tidak di beri skor 1. Data diolah menggunakan jumlah skor penentuan *game online* sebagai berikut:

$$\text{Rumus : } N = \frac{SP}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

N : Nilai yang di dapat

Sp : Skor yang didapatkan

Sm : Skor maksimal.

Maka digunakan kategori penilaian sebagai berikut:

- Skor 1-2x/ minggu = lama permainan *game online* ringan.
- Skor 3-4x/ minggu = lama permainan *game online* sedang.
- Skor 5-7x/ minggu = lama permainan *game online* berat.

Alat ukur perilaku sosial anak usia sekolah menggunakan kuesioner dengan menggunakan jawaban ya atau tidak. Bila jawaban ya skor yang di beri 1 dan bila jawaban tidak skor yang di beri 0. Perilaku sosial anak usia sekolah dikategorikan berdasarkan jumlah skor di hitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Rumus : } N = \frac{SP}{SM} \times 100 \%$$

Keterangan :

N : Nilai yang di dapat.

Sp : Skor yang didapatkan

Sm : Skor maksimal.

Maka digunakan kategori penilaian sebagai berikut:

- Kurang = 13 - 18
- Cukup = 7 - 12

➤ Baik = 1 - 6

Menggunakan skala ordinal dengan skala interval yakni skala *Libert* (Hidayat, 2009). Data yang sudah diolah dan diuji dengan uji statistik *koefisien kontingensi* menggunakan SPSS 20 dengan derajat kemaknaan $r < 0,05$ artinya bila hasil uji statistik menunjukkan $R < 0,05$ maka H_1 diterima sehingga ada hubungan signifikan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah (10-12 tahun) di SD 4 Bandulan Kabupaten Malang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Frekuensi Bermain *Game Online*

Frekuensi Bermain <i>Game online</i>	f	(%)
Ringan	10	32,26
Sedang	13	41,93
Berat	8	25,81
Total	31	100

Berdasarkan Tabel 1, diketahui bahwa frekuensi bermain *game online* pada siswa SD Bandulan 4 Malang, sebagian besar sebanyak 13 siswa (41,93%) dikategorikan sedang.

Berdasarkan Tabel 2, diketahui bahwa sebagian besar sebanyak 26 responden (83,87%) dikategorikan berperilaku cukup.

Tabel 2. Kategori Perilaku Sosial

Perilaku Sosial	f	(%)
Baik	3	9,68
Cukup	26	83,87
Kurang Baik	2	6,45
Total	31	100

Berdasarkan Tabel 3, diketahui hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah di SD Bandulan 4 Malang didapatkan $p\text{ value} = 0,000 < \alpha (0,05)$ yang berarti data dinyatakan signifikan dan H_1 diterima. Artinya ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah di SD Bandulan 4 Malang.

Tabel 3. Uji *spearman rank*

Variabel	N	p-value
Hubungan frekuensi bermain <i>game online</i> dengan perilaku sosial usia anak sekolah	31	0,001

Identifikasi Frekuensi Bermain *Game Online*

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa frekuensi bermain *game online* pada siswa SD Bandulan 4 Malang sebagian besar sebanyak 13 siswa (41,93%) dikategorikan sedang. Siswa SD Bandulan 4 Malang yang frekuensi bermain *game online* yang dikategorikan

sedang adalah siswa yang memiliki frekuensi bermain *game online* 3-4 kali dalam seminggu.

Biasanya anak tergolong dalam kategori ini adalah anak usia sekolah yang masih terikat peraturan-peraturan yang ada. Sehingga anak akan cenderung menghindari hukuman yang akan diterima jika melanggar suatu aturan yang sudah dibuat atau ditetapkan. Akan tetapi anak akan mencari waktu kosong untuk bermain *game online* seperti sepulang dari sekolah atau di saat tidak ada kegiatan di rumah. Hal ini diperparah lagi jika anak memiliki kebebasan waktu untuk bermain dengan teman-teman terlebih jika orang tua memanjakannya dengan memberikan uang saku yang berlebihan sehingga anak akan memilih warnet sebagai tempat bermain dengan teman-temannya termasuk untuk bermain *game online* tersebut. Selain itu orang tua juga terlalu memberikan fasilitas yang berlebihan pada anak seperti menyediakan komputer dan jaringan internet tanpa ada pengawasan terhadap anak.

Faktor usia juga dapat mempengaruhi kebiasaan anak usia sekolah untuk bermain *game online*. Anak di usia sekolah biasanya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Apalagi sifat game yang seru dan menghibur dapat membuat anak menjadi ketagihan dan ingin memainkannya kembali. Oleh karena itu

perlu ada pengawasan dari orang tua sehingga anak dapat terkontrol dalam menggunakan waktu dan fasilitas internet yang ada dengan baik.

Adapun cara yang bisa dilakukan untuk mengurangi frekuensi anak dalam bermain *game online* sehingga tidak menyebabkan anak kecanduan, seperti: mengajak atau meminta anak untuk melakukan kegiatan positif yang tidak melibatkan anak untuk bermain *game online*, mengajak anak pergi ke tempat wisata atau taman kota dimana anak akan menikmati alam dengan keluarga dan teman-teman, mengajak anak melakukan aktivitas olahraga di halaman atau taman, mendorong anak untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sekolah misalnya di bidang seni, olahraga dan ilmu pengetahuan lain yang dapat berbungsi sebagai penghalang untuk kegiatan bermain *game online* anak.

Identifikasi Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa frekuensi bermain *game online* pada siswa SD Bandulan 4 Malang sebagian besar sebanyak 26 responden (83,87%) dikategorikan berperilaku cukup. Hal ini dapat dipengaruhi oleh kegiatan anak bermain *game online*. Karena dalam bermain *game online* dapat meningkatkan tingkat emosional anak seperti marah ketika kalah atau

luapan emosi seperti teriak ketika menang.

Perilaku sosial anak usia sekolah dapat direalisasi dalam bentuk tindakan-tindakan, sebagai berikut: pembangkangan (*negativisme*) yaitu tingkah laku melawan, agresi (*aggression*) yaitu tingkah laku menyerang balik secara fisik, berselisih/bertengkar (*quarreling*) yaitu perilaku yang terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain, menggoda (*teasing*), yaitu tindakan yang merupakan bentuk lain dari agresif, persaingan (*rivaly*) yaitu keinginan untuk melebihi orang lain, tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*), Mementingkan diri sendiri (*selfishness*) yaitu sikap egosentrik dalam memenuhi interest atau keinginan dan Simpati (*Sympathy*) yaitu emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain.

Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah

Berdasarkan Tabel 3 hasil analisis data dengan menggunakan uji *spearman rank* dengan menggunakan bantuan program SPSS, didapatkan *p value* = $0,001 < \alpha$ (0,05) yang berarti data dinyatakan signifikan. Artinya ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah di SD Bandulan 4 Malang.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kategori frekuensi bermain *game online* dinyatakan sebagian besar sebanyak 13 responden siswa atau 41,93% dikategorikan sedang dan didapatkan juga sebagian besar 26 responden siswa atau (83,87%) perilaku sosial anak usia sekolah dikategorikan cukup.

Untuk mengurangi frekuensi bermain *game online* pada anak, perlu adanya pengawasan dari orang tua ketika anak-anak menggunakan alat elektronik yang berhubungan dengan dengan *game online*. Selain itu juga orang tua diharapkan tidak memanjakan anak-anak dengan memberikan uang jajan yang lebih karena dapat digunakan oleh anak untuk bermain game di warnet. Memberikan batas waktu bermain game pada anak juga diperlukan sehingga anak bisa lebih taat dalam menggunakan waktu. Selain itu orang tua perlu mendorong anak untuk mengikuti les atau ekstrakurikuler di sekolah dengan demikian waktu yang dipakai anak untuk bermain game sangat terbatas.

Perilaku sosial anak usia sekolah, perlu dijaga dan ditingkatkan untuk membentuk karakter dan tingkah laku anak dalam hubungan sosial baik di rumah maupun di sekolah. Oleh karena itu perlu adanya peran utama dari orang tua dan keluarga, karena keluarga merupakan lingkungan pertama dalam memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Proses didikan baik

dari orang tua sangat dibutuhkan untuk mengembangkan kepribadian anak. Sehingga ketika anak melangkah keluar, anak sudah memiliki nilai dan norma kehidupan keluarga yang dia peroleh.

KESIMPULAN

- 1) Frekuensi bermain *game online*, sebagian besar (41,93%) dikategorikan sedang, hal ini terdapat pada 13 anak sekolah usia 10-12 tahun di SD Bandulan 4 Malang.
- 2) Perilaku sosial, sebagian besar (83,87%) dikategorikan cukup, hal ini terdapat pada 26 anak sekolah usia 10-12 tahun di SD Bandulan 4 Malang.
- 3) Hasil analisa didapatkan nilai $p\text{ value} = 0,001 < \alpha (0,05)$ yang berarti data dinyatakan signifikan. Artinya ada hubungan frekuensi bermain *game online* dengan perilaku sosial anak usia sekolah di SD Bandulan 4 Malang.

SARAN

Diharapkan peneliti selanjutnya meneliti tentang berbagai faktor-faktor yang menimbulkan penyebab terjadinya menurunnya perilaku sosial anak usia sekolah pada siswa usia 10-12 tahun

sehingga hasil penelitian ini bisa diperkuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron dan Byrne. 1991. Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Jakarta: EGC
- Elizabeth B. Hurlock. 2002. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Gunarsa, S.D., & Gunarsa, Y.S.D 2006. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Hartono, & Sunarto. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hidayat. 2009. Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Jakarta : PT BPK Gunung Mulia.
- Ibrahim. 2001. Buku Ajar Perilaku Sosial. Jakarta: EGC
- Krech, Crutchfield dan Ballachey. 1982. Buku Ajar Perilaku Sosial. Jakarta: EGC
- Notoatmodjo, Soetkidjo. 2005. *Metodologi Penelitian Kesehatan. Edisi Kesehatan* Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo. 2010. *Metodologi penelitian kesehatan* . Jakarta: PT Rineka Cipta
- Rab. 2007. Buku Ajar Perkembangan Sosial Anak. Jakarta: EGC
- Wong. 2009. Buku Ajar Keperawatan Pediatrik. Jakarta: EGC.