



Window of Nursing
Journal

Journal homepage : <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/won>



ARTIKEL RISET

URL artikel: <http://jurnal.fkm.umi.ac.id/index.php/won/article/view/won4203>

Kecanduan Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial pada Anak

A. Yuna Triana¹, Sudarman², Nur Ilah Padhila³

Ilmu Keperawatan, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muslim Indonesia

Email Penulis Korespondensi (^K): ayunatriana999@gmail.com

ayunatriana999@gmail.com¹, sudarman.sudarman@umi.ac.id², nurilah.padhila@umi.ac.id³
(082259887850)

ABSTRAK

Kecanduan *game online* jika terlalu berlebihan memaikkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online* yaitu motivasi belajar, menurun, penurunan prestasi belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran kecanduan bermain *game online* terhadap kepribadian sosial pada anak di SDN 247 Sorowako. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Cross Sectional Study*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 247 Sorowako pada bulan April 2022. Adapun penentuan sampel dilakukan dengan teknik *simple random sampling* dengan besar sampel sebanyak 149 siswa. Uji hubungan dilakukan dengan menggunakan uji statistik *Chi Square* dengan tingkat kemaknaan $<0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas kecanduan *game online* berada pada tingkat kecanduan tinggi sebanyak 119 orang (79,9% dan mayoritas memiliki kepribadian baik sebanyak 107 orang (71,8%). Kesimpulan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh dari gambaran kecanduan bermain game online pada siswa-siswi di SDN 247 Sorowako yaitu mayoritas tinggi, sedangkan hasil dari gambaran kepribadian sosial yaitu mayoritas baik. Diharapkan kepada para guru SDN 247 Sorowako untuk melakukan edukasi mengenai dampak negatif *game online* kepada siswa.

Kata kunci : Game online; kepribadian sosial; anak

Article history :

PUBLISHED BY :

Pusat Kajian dan Pengelola Jurnal
Fakultas Kesehatan Masyarakat UMI

Address :

Jl. Urip Sumoharjo Km. 5 (Kampus II UMI)
Makassar, Sulawesi Selatan.

Email :

jurnal.won@umi.ac.id

Phone :

+62 85242002916

Received 4 Maret 2023
Received in revised form 3 April 2023
Accepted 22 Juni 2023
Available online 21 Desember 2023

licensed by [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



ABSTRACT

Addicted to online games if you play them too much, there will be a negative impact from playing online games, namely learning motivation, decreased, decreased learning achievement. This study aims to determine the description of addiction to playing online games on social personality in children at SDN 247 Sorowako. The research design used is quantitative research with a Cross Sectional Study approach. This research was conducted at SDN 247 Sorowako in April 2022. The sample was determined using a simple random sampling technique with a sample size of 149 students. The relationship test was carried out using the Chi Square statistical test with a significance level of <0.05 . The results showed that the majority of online game addictions were at a high level of addiction as many as 119 people (79.9% and the majority had good personalities as many as 107 people (71.8%). The conclusion from the results of this study showed that the results obtained from the description of addiction to playing online games for students at SDN 247 Sorowako is a high majority, while the results from the social personality description are a good majority. It is hoped that the teachers at SDN 247 Sorowako will educate students about the negative effects of online games.

Keywords : Online game; social personality; children

PENDAHULUAN

Bermain *game* secara *online* menggunakan internet digemari banyak kalangan, tidak hanya bagi anak-anak atau remaja, namun juga dewasa hingga menjelang lanjut usia. Sering kali kita menemukan anak-anak bermain *game* menggunakan ponsel pintarnya, juga remaja dan dewasa, tidak hanya saat berada di rumah atau ruangan santai, tetapi juga di tempat umum seperti bis kota, hingga di sekolah. Bermain *game* dijadikan sarana hiburan yang cukup menimbulkan efek kesenangan dan efektif untuk melewatkan waktu luang yang ada. Selain itu, bermain *game* juga dapat diaplikasikan dalam dunia pendidikan.¹

Data pengguna *game online* yang terbaru dikeluarkan oleh Newzoo (*Global Games Market Report*) pada tahun 2018, menunjukkan bahwa jumlah pengguna *game online* di dunia sebanyak 2,3 miliar, kemudian pengguna *game online* di kawasan Asia Pasifik berjumlah 1,2 miliar atau 50% dari total populasi pengguna *game online* di dunia, dan di Indonesia sendiri jumlah pengguna *game online* mencapai 82 juta jiwa, bahkan Indonesia saat ini menempati peringkat ke 17 didunia dengan pendapatan melalui *game online*.²

Game online di masa sekarang begitu populer di berbagai kalangan, salah satunya populer diantara anak sekolah. 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, namun disisi lain jika terlalu berlebihan memainkannya maka akan muncul dampak negatif dari bermain *game online*, yaitu penurunan prestasi belajar. Kecanduan pada alat teknologi di era modern, yaitu diciptakannya permainan *Mobile Legend*, *PUBG Mobile* dan *Free Fire*. *Game* tersebut merupakan permainan yang marak digunakan oleh anak-anak saat ini.³

Anak usia sekolah dasar ketika bermain *game online* dapat menjadi lalai dengan kehidupan sosialnya karena *game* dapat menarik anak usia sekolah dasar hingga membuat *Handphone* tidak bisa lepas dari genggamannya. Hal ini dapat menjadi kebiasaan buruk yang dapat merugikan

perilaku untuk diri sendiri. Jika anak usia sekolah dasar 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 anak usia sekolah kebiasaan bermain maka akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan kognitif. Dampak negatif *game* lebih dirasakan jika terjadi kecanduan bermain *game*. Apabila *game* dimainkan secara berlebihan, maka anak-anak tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan sekolah, tidak konsentrasi pada waktu proses pembelajaran, tidur di dalam kelas bahkan sampai bolos sekolah. Anak-anak juga memiliki motivasi belajar menurun seperti malas belajar sehingga dapat mempengaruhi perkembangan kognitif atau kecerdasan anak.⁴

Sementara itu, konsekuensi non-fisik (psikologis) lebih mengarah pada emosional seseorang bagi dampak non-fisik yang dapat ditimbulkan adalah memburuknya relasi dengan orang-orang sekitar dan menurunnya tingkat kesantunan. Seorang pemain *game online* yang kecanduan akan memikirkan *game* saat sedang *offline* dan sering berkhayal bermain *game* ketika mereka harus berkonsentrasi pada hal-hal lain, sehingga tidak memikirkan tugas yang harus diselesaikan. *Gamer* mulai kehilangan batas waktu, mengabaikan pekerjaan atau aktivitas sosial saat *online* dan bermain *game* menjadi prioritas utama mereka.⁵

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan sebelumnya di SDN 247 Sorowako di dapatkan data berupa jumlah keseluruhan anak yang ada di SDN 247 Sorowako sebanyak 264 orang siswa. Rata-rata anak yang mengalami kecanduan yang duduk di bangku kelas 4-6 SD. Adapun dampak yang terjadi akibat kecanduan *game online* yaitu sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar, menurunnya motivasi belajar seorang anak, rusaknya mata dan juga saraf, bermain *game* secara berlebihan maka akan mengakibatkan melemahnya lensa mata. Sehingga menjadi saya tertarik untuk mengangkat judul ini.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Cross Sectional Study*, yaitu pendekatan observasi atau pengumpulan data sekaligus dalam satu waktu yang bersamaan Penelitian ini dilaksanakan di SDN 247 Sorowako pada bulan April sampai Mei 2022. Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi SDN 247 Sorowako dengan jumlah siswa sebanyak 264 orang. Analisis data yang digunakan adalah univariate dan bivariate, dimana uji hubungan dilakukan menggunakan uji *chi square* dengan tingkat kemaknaan $<0,05$.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden di SDN 247 Sorowako

Karakteristik	Kriteria	Jumlah	
		n	%
Jenis kelamin	pria	82	55,0
	wanita	67	45,0
Total		149	100
Usia	6-8 Tahun	57	38,3
	9-11 Tahun	90	60,4
	12-13 Tahun	2	1,3
Total		149	100
Anak ke	Anak Pertama	50	33,6
	Anak Kedua	61	40,9
	Anak Ketiga	29	19,5
	Anak Keempat	9	6,0
Total		149	100
Pendidikan Orang Tua	SMP	8	5,4
	SMA	72	48,3
	Diploma	11	7,4
	S1	58	38,9
Total		149	100
Pekerjaan Orang Tua	Buruh	2	1,3
	Pedagang	3	2,0
	IRT	8	5,4
	Wiraswasta	38	25,5
	Karyawan	63	42,3
	Guru	4	2,7
	Pegawai	31	20,8
Total		149	100

Tabel 1 diatas menunjukkan karakteristik Jenis kelamin mayoritas responden pria 82 orang (55,0%), berdasarkan Usia mayoritas responden berusia 9-11 Tahun sebanyak 90 orang (60,4%), berdasarkan mayoritas anak kedua 61 orang (40,9%), berdasarkan karakteristik pendidikan orang tua mayoritas SMA 72 orang (48,3%), berdasarkan karakteristik pekerjaan orang tua mayoritas karyawan 63 orang (42,3%).

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan *Game Online* di SDN 247 Sorowako

Kecanduan <i>Game Online</i>	n	%
Tinggi	119	79,9
Rendah	30	20,1
Total	149	100,0

Berdasarkan tabel 2 diatas menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan *game online* tinggi sebanyak 119 orang (79,9%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kepribadian Sosial di SDN 247 Sorowako

Kepribadian Sosial	n	%
Baik	107	71,8
Kurang	42	28,2
Total	100,0	100,0

Berdasarkan tabel 3 diatas diketahui bahwa mayoritas siswa-siswi memiliki kepribadian sosial baik yaitu sebanyak 107 orang (71,8%).

PEMBAHASAN

1. Gambaran Kecanduan *Game Online* pada Siswa-siswi di SDN 247 Sorowako

Hasil penelitian di atas menunjukkan tinggi sebanyak mayoritas mengalami kecanduan *game online* tinggi sebanyak (79,9%). Peneliti berpendapat bahwa usia pengguna tertinggi *game online* adalah usia 9-11 tahun (60,4%) faktor usia 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. Permainan *game online* yang begitu mengasyikkan membuat para pemain *game* memiliki sifat candu sehingga waktu siswa banyak dihabiskan untuk bermain *game online* terutama pada siswa laki-laki.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sanditaria, dkk tahun (2021). Bahwa ketika bermain *game* seorang pemain semakin bertambah dan pemain tidak dapat berhenti ketika sudah mulai bermain *game*. Kriteria ini sering disebut *tolerance*. Banyaknya waktu luang pada anak usia sekolah membuat anak semakin mudah bermain *game* karena banyak waktu luang yang dimilikinya. Ketika seorang pemain menjadi lupa dengan kegiatan lainnya dan pemain cenderung bermain *game* untuk menghilangkan stress atau kemarahan agar perasaannya menjadi lebih baik ketika sudah sudah bermain *game*.⁶

Hal ini sejalan dengan penelitian Siagian Ernawati pada tahun (2022). Permainan *game online* lebih memiliki efek kecanduan kepada para pelajar laki laki karena dapat membuat suasana lebih asyik dan tidak membosankan, sehingga dapat menyiapkan waktu yang ada dan berjalan dengan percuma Masih banyak siswa yang rela menyisihkan uang jajannya hanya untuk bermain game. Hal ini dikarenakan *game online* memilii sifat yang adiktif kepada penggunanya atau membuat penggunanya untuk terus bermain sehingga waktu belajar menjadi berkurang.⁷ Hal ini sejalan dengan penelitian Welly, dkk pada tahun (2022). Bahwa dampak bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif meliputi melatih fisik, kebugaran dan nutrisi, melatih ketangkasan, keterampilan sosial, meningkatkan kemampuan belajar, meningkatkan sportivitas, mengurangi stres, membentuk tim kerja, mengalihkan rasa sakit, dan membuat bahagia Sedangkan dampak negatif

meliputi dampak terhadap kesehatan yang membuat kesehatan remaja menurun, dampak terhadap individu seperti suka mencuri dan malas, dampak terhadap pendidikan, dan dampak terhadap keluarga dan masyarakat.⁸

2. Gambaran Kepribadian Sosial pada Siswa-siswi di SDN 247 Sorowako

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa mayoritas mengalami Kepribadian sosial baik sebanyak (71,8%) dan yang mengalami kepribadian kurang sebanyak (28,2%). Peneliti berpendapat bahwa pada siswa-siswi yang ada di SDN 247 Sorowako kebanyakan dari mereka sudah dapat mengembangkan hubungan baik dengan teman sebaya, mereka sudah bersosialisasi dengan teman sekelasnya, tidak suka bertengkar dengan temannya, berinteraksi dengan teman sebayanya baik disekolah maupun di masyarakat dan bisa memosisikan dirinya serta tidak berperan seperti laki-laki bagi anak perempuan begitupula sebaliknya.

Akan tetapi masih ada sebagian kecil dari mereka yang perkembangan sosialnya terkait relasi dengan teman sebaya belum baik, karena di antara mereka masih ada yang kurang bersosialisasi dengan teman sebayanya dilingkungan mereka, mereka lebih suka bermain game ataupun menonton TV daripada bermain karena alasan tertentu, misalnya suka bertengkar, tidak mau bermain dengan anak laki-laki dengan alasan laki-laki nakal. Fakta dan data tersebut menunjukkan bahwa dengan berbagai alasan anak masih belum mampu mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya dengan baik tanpa didampingi oleh orang tuanya terutama ibunya. Tapi hal ini bukan berarti bahwa kemampuan berinteraksi kurang baik.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nurhasanah, dkk pada tahun (2021). Menyatakan bahwa salah satu bentuk perhatian yang dapat guru lakukan adalah dengan memberikan fasilitas belajar yang cukup kepada anak. Dalam hal ini, guru dapat memberikan waktu untuk anak dalam memilih kegiatan permainan yang digemari, baik dilakukan pada saat belajar, jam pulang sekolah, dan hari tertentu yakni hari sabtu, agar anak dapat berinteraksi dengan anak lainnya, mereka dapat saling bekerja sama, dan berusaha untuk mematuhi aturan yang berlaku.⁹

Hal ini sejalan dengan penelitian Ulya, dkk pada tahun (2021). Menyatakan bahwa *game online* memiliki dampak terhadap kepribadian sosial anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana kita mempergunakan *game online* dengan baik dan benar dan memiliki dampak positif dan negatif untuk yang positif anak lebih tau tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di game nya. Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain gadget atau *game online*, bermain hanya dengan anak yang bermain *game online* karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain gadget jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas.¹⁰

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SDN 247 Sorowako dapat disimpulkan bahwa gambaran kecanduan bermain game yaitu mayoritas tinggi dan gambaran kepribadian sosial

mayoritas yang memiliki kepribadian sosial baik, ada pengaruh kecanduan *game online* terhadap kepribadian sosial pada Siswa- siswi SDN 247 Sorowako. Oleh karena itu kepada para guru SDN 247 Sorowako diharapkan untuk melakukan edukasi mengenai dampak negatif dari bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

1. Lutfiwati S. Memahami Kecanduan Game Online Melalui Pendekatan Neurobiologi. *J Sychology* [Internet]. 2018;1(1):1–16. Available from: <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina/article/view/3643/2416>
2. Mais FR, Rompas SSJ, Gannika L. Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *J Keperawatan*. 2020;8(2):18.
3. Yulianti RRM, Syatoto I, Suroto S, Suprpti E, Elburdah RP. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Mts Matlaul Anwar. *J Pengabdian Dharma Laksana*. 2020;3(1):62.
4. Manggena TF, Putra KP, Elingsetyo Sanubari TP. Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*. 2017;33(2):146–53.
5. Firdaus Y, Pebrianti Y, Andriyani T. Pengaruh kecanduan game online terhadap perilaku konsumtif siswa pengguna game online. *J Ris Terap Akunt*. 2018;2(2):169–81.
6. Sanditaria W, Fitri SYR, Mardhiyah A. Adiksi bermain game online pada anak usia sekolah di warung internet penyedia game online Jatinangor Sumedang [Online gaming addiction on school age children in online gaming café in Jatinangor Sumedang]. *Students e-Journal*. 2012;1(1):1–15.
7. Rosidah CT. *Jurnal basicedu*. *J basicedu* [Internet]. 2020;4(1):30–5. Available from: <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
8. Gusdiansyah E, Ananda Y. Teknik Hipnoterapi dalam Mengurangi Kecanduan Game Online Pada Remaja Hypnotherapy Techniques in Reducing Online Game Addiction in Teenagers. 2022;6(1):43–7.
9. Nurhasanah N, Sari SL, Kurniawan NA. Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan J Pendidik dan Konseling*. 2021;4(02):91–102.
10. Ulya L, Sucipto S, Fathurohman I. Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *J Educ FKIP UNMA*. 2021;7(3):1112–9.