

Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01

Ahmad Wildan Faza¹, Syailin Nichla Choirin Attalina², Aan Widiyono³

^{1.2.3.}PGSD, FTIK Unisnu Jepara,

Email: wildanfaza6@gmail.com, syailin@unisnu.ac.id, aan.widiyono@unisnu.ac.id

Abstrak

Analisis dampak *game online* diharapkan anak agar dapat berinteraksi dengan keluarga, teman dan lingkungan. Sebagai pendidik juga harus mengontrol siswanya agar tidak bermain *game online* di lingkungan sekolah dan memberi edukasi bahwa berteman dengan yang lainnya itu penting. Orang tua juga berperan penting dalam perkembangan anak dan mengontrol segala aktivitas anak agar tidak kecanduan *game online*. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui dan mendeskripsikan realita penggunaan *game online* pada interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01; (2) mengetahui dampak *game online* pada interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan deskriptif kualitatif, dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan pengumpulan data di lapangan, reduksi data, penyajian data, serta kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukkan pada hal-hal sebagai berikut. (1) realita penggunaan *game online* rata-rata sudah bermain gadget, terutama anak laki-laki menggunakannya untuk bermain *game online* jadi rata-rata semua anak laki laki bermain *game online*; (2) dampak *game online* terhadap interaksi sosial anak memiliki dampak positif dan negatif, terpenting peran orang tua dapat membatasi anak bermain *gadget* dan memberikan edukasi bahwa berinteraksi dengan yang lainnya itu lebih penting.

Kata Kunci: *Dampak Game Online; Interaksi Sosial, Anak Sekolah Dasar.*

Abstract

Analysis of the impact of online games is expected that children can interact with family, friends and the environment. As educators, they must also control their students not to play online games in the school environment and provide education that making friends with others is important. Parents also play an important role in children's development and control all children's activities so they are not addicted to online games. The aims of this study are: (1) to identify and describe the reality of using online games in the social interactions of elementary school age children in Bawu village RT 06 RW 01; (2) knowing the impact of online games on the social interaction of elementary school-aged children in Bawu village RT 06 RW 01. This study used a qualitative descriptive approach, with data collection techniques namely observation, interviews and documentation. Data analysis techniques are carried out by collecting data in the field, data reduction, data presentation, and conclusions and verification. The results of this study indicate the following matters. (1) the reality of using online games on average is already playing gadgets, especially boys using them to play online games so on average all boys play online games; (2) the impact of online games on children's social interactions has positive and negative impacts, most importantly the role of parents can limit children playing gadgets and provide education that interacting with others is more important.

Keywords: *The Impact Of Online Gaming; Social Interaction, Elementary School Children.*

PENDAHULUAN

Mayoritas di Desa Bawu RT 06 RW 01 sekarang ini terjadi maraknya *game online* dari kalangan muda, dewasa dan orang tua. Di desa ini banyak di temui yang suka bermain *game online* khususnya bagi anak yang masih di bangku sekolah. Kondisi sekarang ini sekolah sebagian masih daring dan luring, banyak anak di usia Sekolah Dasar di desa Bawu ini sedang bermain *game online* di waktu libur, tidak hanya ketika libur saja namun selesai mengikuti pembelajaran dan mengerjakan tugas dari sekolah. Pembelajaran yang dilakukan berbasis daring ini lebih sering menggunakan aplikasi *WhatsApp Group* sebagai sarana komunikasi antara guru dengan siswanya mengenai materi pembelajaran yang sedang di bahas sesuai yang di ampu gurunya (Widiyono, 2020a). Pada anak usia Sekolah Dasar ini lebih sering melakukan pembelajaran daring yang selalu diminta untuk

membaca buku, diberi tugas kemudian jika sudah di selesaikan di kumpulkan di sekolah sesuai jadwal yang di tentukan oleh gurunya melalui konfirmasi via *WhatsApp Group* (Widiyono, 2020b). Anak Sekolah Dasar merupakan mereka yang sedang berusia 6-7 tahun sampai 12-13 tahun yang berada pada fase operasional konkret. Pengetahuan pada anak dapat bertambah pesat dengan bertambahnya usia serta keterampilan yang dapat dikreasi yang beragam. Minat pada anak periode dini terfokus dengan sesuatu yang bersifat dinamis bergerak dan anak usia ini cenderung melakukan beragam aktifitas yang berguna pada proses perkembangannya. Maka dalam hal ini dapat diketahui bahwa pada anak usia Sekolah Dasar lebih mudah menangkap dan mengingat hal apa yang baru di jumpai dan di ketahuinya.

Anak Sekolah Dasar pada era modern ini sangat berkaitan dengan adanya permainan berbasis *online* memiliki segi positif dan negatif bagi anak di usia pelajar yang harus di dampingi orang tuanya dalam menggunakan *gadget* dalam aktifitas sehari-hari. *Game online* adalah permainan yang menggunakan jaringan, dimana interaksi antara satu pihak dengan pihak lainnya untuk mencapai tujuan, melakukan misi, dan meraih nilai tertinggi di dalam dunia virtual (Henry, 2013; Mustikasari et al., 2020). Di era digital saat ini, permainan yang berbasis *online* menjadi favorit bagi para penggemarnya, hal ini sejalan dengan tingginya pengguna *gadget* termasuk di daerah Desa Bawu RT 06 RW 01. Saat ini *game online* sedang tenar di masyarakat terutama di berbagai kalangan, semua permainan yang di tawarkan dalam *game online* memberikan sebuah hiburan yang dapat membuat para *gamers* terdorong untuk memainkannya karena bernuansa baru, hal itu dapat dikatakan sebuah dampak positif. Meskipun positif dampak bermain *game* komputer bagi remaja, ada juga efek negatifnya, terutama pada *game* komputer yang adiktif atau dapat menimbulkan sebuah ketergantungan pada para pemainnya ((Witt et al., 2011). Pada permainan ini dapat dijangkau oleh semua orang di seluruh dunia tanpa batas dan waktu, berbeda dengan permainan tradisional yang cenderung mengandalkan otot-otot pada tubuh yang sudah jarang dimainkan.

Game online itu sendiri memiliki daya tarik yang membuat orang lebih suka bermain dari pada belajar. Hal ini sudah dibuktikan dengan banyaknya pelajar menghabiskan waktu di depan gadget daripada buku. Akibatnya, aktifitas belajar terasa terganggu. Sebenarnya, *game online* tidak melulu memiliki dampak negatif melainkan berdampak positif yakni dapat memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan *stress*, dan mengisi waktu luang (Sofia & Prianto, 2010). Dengan bermain *game online* mampu menyajikan bernuansa asah otak, menuntut seseorang untuk berkonsentrasi, menemukan hal-hal baru, lawan baru, taktik baru dan berinteraksi dengan orang baru yang belum pernah dijumpai pada sebelumnya. Hal ini akan menjadikan *gamers* lebih cenderung asyik dan lebih tertarik dalam penggunaannya karena dengan permainan tersebut dapat merubah situasi dan kondisi ketika memiliki waktu luang, dengan halnya ketika sedang menunggu dalam antrian bahwa pernah menjumpai beberapa pengguna *gadget* sedang bermain *game online* menggunakan headset di tempat umum berbicara sendiri seperti orang yang kurang waras padahal sebenarnya yang terjadi saat itu sedang berinteraksi dengan orang lain melalui bermain dengan teman sepermainan atau satu kelompok dalam melawan musuh dalam permainan yang berbasis *online*.

Pesatnya laju internet dan kehadiran *game online* biasanya ada beberapa orang tua yang belum begitu memahami dan mengerti dengan adanya permainan yang berbasis *online*, sebaiknya orang tua harus lebih mengerti dan memberikan pemahaman pada anaknya bahwa harus lebih peka lagi terhadap lingkungan sekitar dengan memperhatikan orang-orang di sekelilingnya yakni teman sebaya, orang tua maupun masyarakat agar budaya bersosialisasi yang diajarkan oleh orang tua dan guru tidak hilang begitu saja, khususnya yang tinggal di daerah perdesaan. *Game online* sendiri memiliki dampak pada interaksi sosial anak dalam bermain *game online*, yakni memiliki dampak positif dan negatif. Berdasarkan dampak positifnya yaitu dengan memanfaatkan *game online* siswa dapat terlepas dari stresnya, selain itu *game online* dapat di jadikan sebuah sarana bagi siswa untuk berlatih dalam kemampuan berpikir cepat (Na'ran & Ahmad, 2016). Sedangkan dampak negatifnya memiliki faktor yang mempengaruhi pada siswa terjadinya kecanduan *game online* adalah orangtua, lingkungan, pergaulan, dan dapat mempengaruhi minat belajar dan menghabiskan waktu dengan *game* di bandingkan dengan belajar (Meutia et al., 2020).

Game online merupakan sebuah teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan *game online* yang dimainkannya (Surbakti, 2017). Berdasarkan observasi pada kehidupan sehari-hari anak usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01 ini lebih sering bermain permainan yang modern dibandingkan dengan permainan tradisional. Hanya saja dari beberapa anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01 suka bermain permainan tradisional yakni klereng, gangsing, engklek dan petak umpet. Namun, kenyataannya lebih suka dan sering bermain permainan yang berbasis *online*. Seperti *Mobile Legend* dan *Free Fire* yang dimainkan rata-rata dengan biaya berupa kuota. Jadi, orang tua anak tersebut sangat di pengaruhi dengan keperluan anak yang hampir setiap harinya meminta uang kepada orang tuanya untuk membeli kuota sebagai kepentingan dalam bermain *game online*. Namun, terkadang bermain permainan tradisional selain tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak-anak akan dirangsang pada suatu kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasaan wawasannya melalui permainan tradisional.

Perhatian orang tua dan pengawasan orang tua sangatlah dibutuhkan ketika anak-anak memiliki kesempatan dalam bermain *game online* (Yuly Sakinatul Karomah, 2022). Padatnya jadwal pembelajaran dan kegiatan di sekolah maupun kesibukan orang tua yang dapat mengakibatkan berkurangnya dalam pemenuhan kebutuhan primer anak misalnya interaksi kebersamaan dengan keluarga. Pada usia Sekolah Dasar merupakan masa transisi, jadi peran orang tua sangatlah penting dalam mendampingi pada perkembangan psikologis anak karena orang tua memiliki peran di antaranya memberikan pendidikan mulai dari kecil kepada anak (Wahyuningtyas & Ratnasari Dyah Utami, 2021). Apabila anak-anak yang memiliki kecanduan bermain *game online* tidak segera diatasi, maka dapat mengakibatkan dampak negatif, seperti merasa gelisah, merasa kurang dan tidak puas apabila tidak bermain *game online* serta ketika sering bermain akan kecanduan dan terjadi tidak terkontrolnya waktu dalam kehidupan sehari-hari.

Hubungan antara pendidikan dengan interaksi sosial di atas memiliki keterkaitan yang sangat erat. Seperti halnya dalam kehidupan bermasyarakat, maka di dalam kehidupan lingkungan sekolah pun kegiatan hidup siswa pastinya akan diiringi dengan proses interaksi sosial, baik interaksi dengan lingkungan sekolah, dengan sesama siswa, dengan guru, baik disengaja maupun tidak disengaja. Karena hubungan interaksi sosial dengan pendidikan di sekolah memiliki upaya dalam mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain (Soekanto, 1986). Dengan mengembangkan sikap sosial berpengaruh terhadap motivasi dan kepribadian pada siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Dengan adanya interaksi sosial siswa dapat lebih mengerti dalam kehidupan bermasyarakat yang sebenarnya melalui tahap berinteraksi dengan teman sebayanya maupun di lingkungan sekitar dengan mengutamakan sikap berinteraksi sosial yang baik yakni dengan menghormati dan menghargai sesama teman.

Interaksi sosial adalah suatu hubungan sosial timbal balik yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang secara perorangan, antara kelompok dengan kelompok manusia dan antara orang dengan kelompok manusia (Soekanto, 1986). Interaksi sosial dapat terjadi jika terdapat sebuah kontak sosial dan komunikasi, dengan melalui observasi tahap awal terhadap anak pelajar berinisial (MYA), (MNA), (MRS), (ADM), (MZK), (RR) dan (FKM) di desa Bawu yang masih duduk di bangku Sekolah Dasar ketika berinteraksi sosial dengan teman sebaya, orang tua, guru dan masyarakat sekitar bisa di katakana sudah baik, karena memiliki jiwa sosial yang mampu menghargai dan menghormati saat berinteraksi dengan orang lain menggunakan kalimat yang baik dan sopan. Ungkapnya, setelah mengikuti pembelajaran dengan guru lewat daring saat itu, mereka hampir sering bertemu di Masjid Al Hikmah terletak di Desa Bawu RT 06 RW 01 sebagai tempat pertemuan untuk bermain secara terpilih antara permainan tradisional atau *game online*. Namun, tujuh anak itu memutuskan sering bermain *game online* dengan main bareng di tempat rumah tetangga yang memiliki wifi untuk digunakan sebagai koneksi memperlancar permainan, dengan peristiwa itu anak lupa waktu yang perlu pengawasan orang tua sebagai upaya mengingatkan dalam penggunaannya agar lebih mengerti dalam menghargai waktu dan bijaksana saat menggunakan *gadget*.

Bermain *game online* dapat disimpulkan bahwa sebenarnya sah-sah saja jika dimainkan dari berbagai kalangan, hanya saja perlu di perhatikan menghargai waktu dan bersosialisasi dengan orang lain itu sangat diperlukan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui lebih jauh tentang "*Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01*".

METODE

Pada penelitian ini peneliti menganalisis dampak *game online* pada interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Prosedur pada penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Nugrahani & Hum, 2014). Subjek penelitian yang digunakan penelitian ini adalah anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01 pada bulan februari sampai maret 2022. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari dua macam sumber yaitu data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang memuat data utama yakni data yang didapat secara langsung di lapangan, misalnya narasumber atau *informant* yaitu anak dan orang tua. Sumber data sekunder adalah sumber data tambahan yang diambil tidak langsung di lapangan, melainkan dari sumber yang sebelumnya sudah ada atau dibuat oleh orang lain, contohnya dokumen, buku, foto dan statistik. Teknik pengumpulan data merupakan sebuah langkah yang paling strategis di dalam penelitian, karena memiliki tujuan utama untuk mendapatkan data-data di lapangan. Tanpa melakukan pengumpulan suatu data peneliti tidak akan mendapatkan data-data yang sesuai dan nyata di lapangan. Teknik yang digunakan harus sesuai agar informasi yang diperoleh nantinya akurat, lengkap, rinci, dan sesuai dengan fakta. Pada teknik pengumpulan data yang digunakan sesuai dengan kebutuhan peneliti dapat melalui tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dengan menggunakan metode saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Adapun tahapan analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga model Miles & Huberman dalam Sugiyono, (2016) yaitu data *reduction*, *data display*, dan *data conclusion*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini terdiri dari realita penggunaan game online dan dampak game online pada interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01 yang dapat dijelaskan sebagai berikut

1. Realita penggunaan *game online*

Suatu kendala harus diiringi dengan adanya suatu tindak lanjut agar kedepannya akan lebih baik dan tidak ada kejadian hal-hal yang tidak diinginkan datang kembali. Interaksi anak yang terganggu karena *game online* harus ditindak lanjuti dengan sebuah alternatif solusi yang baik. Anak yang teradiksi permainan *online* dengan penggunaan yang berlebihan atau komplusif dari *game online* dan computer yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Weinstein, 2010). Maka hal yang harus dilakukan untuk mengambil langkah untuk mengatasi hal tersebut maka orang tua dan guru harus bekerja sama memeberikan sebuah edukasi dan hukuman apabila si anak sudah melewati batas agar anak tidak lagi kecanduan atau sering bermian *game online*. Setelah selesai melaksanakan penelitian kemudian penulis menyusun laporan penelitian sesuai format yang telah ditentukan.

Proses pertama kali anak tertarik dengan game online

Anak pertama kali tertarik dengan *game online* karena dari teman kemudian terbiasa bermain bareng dengan teman-teman. Bermula anak mengetahui bermain *game online* disebabkan dukungan dari teman, kemudian anak mulai memahami sistem dalam permainan yang dimainkan dan setelah itu anak terbiasa bermain *game online*. Berdasarkan pertanyaan diatas sejalan dengan pendapat dari Smart, (2010) anak bermain *game online* dikarenakan terbiasa bermain *game online* melebihi waktu. Faktor yang memepengaruhi terjadinya anak terbiasa bermain *game online* yaitu kurangnya perhatian dari orang-orang terdekat, depresi, kurang terkontrol, kurang kegiatan, pola asuh dan lingkungan. Salah satu faktor anak terbiasa bermain *game online* karena lingkungan, dimana perilaku tidak hanya terbentuk dari keluarga namun di sekolah saat bermain dengan teman-teman itu juga dapat memebentuk perilaku anak. Artinya, meskipun anak tidak dikenalkan pada *game online* di rumah maka anak akan kenal dengan *game online* dari pergaulannya yaitu teman- temannya.

Sehari anak menghabiskan waktu untuk bermain game online

Anak ketika menghabiskan waktu untuk bermain *game online* antara 4-5 jam dalam sehari, kebanyakan bermain dengan teman atau main bareng dari pada bermain sendiri di rumah. Anak menjelaskan bahwa waktu yang digunakan bermain *game online* sering di lakukan di luar rumah dengan berkumpul bersama teman-temannya untuk bermain bareng di lokasi yng di tentukan bersama. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Panjaitan, (2020) bahwa waktu bermain *game online* dikatakan tidak pernah jika kurang dari 2 jam, kadang-kadang 2-4 jam, sering jika 4-6 jam dan selalu lebih dari 6 jam dan tinggi. Bermain *game*

online dengan frekuensi dan intensitas yang besar dapat memberikan efek samping kecanduan dan ketergantungan. Adapun akibat yang berdampak pada psikologis yang dirasakan menjadi penasaran sehingga dapat mengabaikan hal-hal di sekitarnya demi bermain *game online*.

Cara anak membagi waktu untuk belajar dan bermain game online

Anak ketika membagi waktu yaitu sekolah dulu, kemudian pulang baru bisa bermain *gadget/game online*. Aktifitas anak bermain *game online* didasari pada latar belakang yang berbeda satu sama lain, setiap *gamer* pelajar memiliki alasan masing-masing kenapa masih menyukai sebuah permainan *game online*. Diantaranya adalah *game online* menjadi salah satu aktifitas rutin yang dilakukan usia sekolah. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Piliang, (2011) bahwa perubahan permainan terjadi sebagai akibat dari perubahan ruang untuk bermain itu sendiri sebagai akibat dari suatu perkembangan sains dan teknologi tempat bermain, alat bermain dan cara bermain. Seiring dari berkembangnya kehidupan manusia kearah modernitas, kebutuhan anak pada sebuah hiburan menjadi cukup diprioritaskan. Sekalipun itu adalah pelajar, kebutuhan akan hiburan penting untuk mereka yang sudah dari pagi berkuat dengan buku pelajaran sehingga di dasari rasa jenuh yang timbul dari keseharian di waktu pagi harus bergelut dengan buku pelajaran.

Dampak dari bermain game online

Anak berinisial MYA, MNA, MRS dan ADM menjawab sama yaitu "Saya merasa senang dan asyik bermain *game online*" anak berinisial MZK, RR dan FKM menjawab "Tidak tahu waktu dan lupa belajar". Diketahui anak yang sering bermain *game online* dapat diketahui 4 anak mengetahui dampak positifnya dan 3 anak mengetahui dampak negatifnya dari kehidupan sehari-harinya. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Kadarisman & Suryanto, (2015) bahwa dampak pada *game online* yang memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *game online* yaitu dapat menghilangkan stress, cepat menyelesaikan masalah dan mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobi yang sama. Selain itu, *game online* juga memiliki dampak negatif yaitu kurangnya bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat maupun di lingkungan sekolah, malas belajar dan tidak fokus saat mengikuti pelajaran di kelas dan apabila kalah dalam bermain *game online* akan merasa stress (Rini, 2011).

Anak ketika bermain game online

Anak berinisial MYA, MNA, MRS, ADM dan MZK menjawab sama yaitu "Iya, punya" dan 2 anak berinisial RR dan FKM menjawab "Iya punya banyak, tapi saya kadang-kadang bermain *game online* sendirian di rumah tidak sering dengan teman". Diketahui semua anak menjawab memiliki teman saat bermain *game online*. Namun, terdapat 2 anak memiliki pernyataan yang berbeda bahwa memiliki banyak teman namun saat bermain sering sendirian dari rumah tidak berkumpul dengan teman saat bermain. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Puspita Dewi, (2014) bahwa anak bermain *game online* pada umumnya dilakukan sendirian, dan hal itu dilakukan dalam waktu yang cukup lama sehingga dapat memungkinkan anak menjadi kecanduan. Anak yang bermain *game online* semakin lama akan semakin sedikit menggunakan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di lingkungannya. Berdasarkan penjelasan di atas bahwa sebenarnya semua anak pasti memiliki teman ketika bermain *game online*, akan tetapi ada hal yang berbeda salah satunya tempat dan waktu saat bermain.

Tindakan orang tua ketika anak lalai bermain game online

Orang tua ketika melihat anak lalai bermain *game online* hanya bisa marah dan marah ketika si anak sedang bermain *gadget/ game online*. Anak langsung pergi ke lain tempat jauh dari orang tua atau bertemu dengan teman-teman untuk bermain *game online* bersama-sama. Ungkapan anak di atas bahwa sikap orang tua ketika mengetahui anaknya sedang bermain *game online* hanya bisa memarahi tanpa diberikan suatu arahan atau pembatasan pada anak saat bermain sebagai meminimalisir dari penggunaannya. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Murdoko, (2017) bahwa orang tua berperan sebagai suri tauladan yang dapat berwujud apabila dilakukan oleh orang tua untuk menginspirasi apa saja hal yang dilakukan anak. Adanya motivasi yang kuat dari orang tua dapat menghantarkan anak menjadi pribadi yang lebih baik, untuk mendapatkan hal tersebut maka diperlukan kerjasama yang baik antara anak dengan orang tua. Tugas orang tua yaitu membimbing dan mengajarkan anak dalam hal-hal yang baik sesuai dengan nilai-nilai dan norma yang berlaku di masyarakat, jika itu tidak dilakukan dengan baik maka anak akan memiliki berperilaku yang menyimpang, untuk itu orang tua harus memiliki peran yang baik yang dapat membimbing, memotivasi dan arahan yang baik dan bukan memarahi anak ketika melakukan hal-hal yang kurang baik atau menyimpang, karena memarahi anak bukan solusi (Widiyono, 2022).

2. Dampak *game online*

Permainan *game online* memiliki dampak terhadap interaksi sosial anak itu sendiri. Masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah dampak *game online* pada interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01. Untuk mengetahui dampak dari bermain *game online* pada anak, pada penelitian ini melakukan wawancara kepada 7 orang tua secara bergantian. Berikut pertanyaan dari peneliti kepada orang tua.

Kesulitan yang dialami anak ketika sering bermain game online

Anak susah berinteraksi dengan keluarga dan susah belajar namun lebih suka memegang *gadgetnya*, sendirian kemudian menghilang. Ungkapan orang tua mengenai kebiasaan anaknya cenderung susah untuk belajar namun lebih suka bermain *gadget/game online* menyendiri dari pada berkumpul atau berbincang dengan keluarganya, tidak bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena terlalu asyik dengan *gadgetnya* sendiri. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari (Safitri, 2017) bahwa permainan *game online* yang dilakukan anak telah membawa dampak pada moral anak. Moral anak menjadi buruk karena terlalu fokus dengan dunia virtual, anak lebih sering berinteraksi dengan dunia *game* dibandingkan dunia nyata. Berdasarkan penjelasan di atas menunjukkan permainan *game online* memiliki dampak pada anak yang kurang baik di lingkup keluarga, teman dan masyarakat. Bagi para pelajar dalam penggunaan *game online* membawa dampak buruk salah satunya pada minat belajar anak, bermain *game online* anak menjadi lebih sering menghabiskan waktu dengan permainan berbasis virtual dibandingkan dengan belajar. Terkadang ketika di rumah anak lebih nyaman menyendiri dibandingkan harus berkumpul dan berdialog dengan sesama keluarga, hal ini menunjukkan betapa pentingnya anak menganggap *game online* lebih penting dari pada berdialog dengan keluarga atau berinteraksi dengan orang sekitar.

Pendapat orang tua mengenai game online

Anak berinisial MYA, MNA, MRS, ADM, MZK, RR menjawab sama yaitu "Tidak ada, anak saya jadi malas seandainya sendiri" dan 1 orang tua dari anak berinisial FKM menjawab "Ada, menambah teman baru". Berdasarkan pernyataan di atas 6 orang tua anak lebih tidak setuju jika *game online* memiliki sebuah manfaat karena permainan berbasis virtual ini dapat mengubah karakter anak menjadi kurang baik dan susah di atur. Namun 1 orang tua anak setuju karena dari *game online* anaknya mempunyai teman baru. Berdasarkan dari pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Rifa, (2012) bahwa pentingnya *game online* bagi perkembangan anak tidak akan lepas dari manfaat permainan itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. *Game online* memiliki banyak manfaat antara lain: 1) Melatih kemampuan motorik, 2) Melatih konsentrasi, 3) Kemampuan bersosialisasi meningkat, 4) Melatih keterampilan berbahasa, 5) Menambah wawasan, 6) Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*, 7) Mengembangkan jiwa kepemimpinan, 8) Mengembangkan pengetahuan tentang nilai dan norma, 9) Meningkatkan rasa percaya diri. *Bermain game online* pasti memiliki dampak baik dan buruk tergantung dari penggunaannya, pada hakikatnya anak dalam bermain *game online* yang dirasakan hanyalah rasa senang, asyik dan terhibur.

Faktor penyebab anak sering bermain/kecanduan game online?

Anak berinisial MYA, MNA, MRS dan ADM menjawab sama yaitu "Perkembangan teknologi" dan orang tua dari 3 anak berinisial MZK, RR dan FKM menjawab sama yaitu "Sering bermain, tidak mau kalah dengan lawan". Berdasarkan ungkapan orang tua anak di atas menjelaskan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi anak sering bermain/kecanduan *game online* karena perkembangan teknologi yang begitu pesat dan sering bermain *game online* untuk melawan dan mengalahkan lawan dan kemudian hari menjadikan anak sering bermain permainan berbasis virtual yang dapat mengakibatkan anak sering bermain tanpa peduli dengan waktu. Berdasarkan pertanyaan di atas sejalan dengan pendapat dari Masya & Candra, (2016) banyak penyebab ditimbulkan dari kecanduan bermain *game online*, salah satunya *gamer* tidak akan pernah bisa menyelesaikan permainan sampai tuntas. Selain itu, karena sifat dasar manusia yang selalu ingin menjadi pemenang dan bangga semakin mahir akan sesuatu termasuk sebuah permainan. Dalam *game online* apabila point bertambah, maka objek yang akan dimainkan akan semakin hebat dan kebanyakan orang senang sehingga menjadi pecandu. Penyebab lain yang dapat ditelusuri adalah kurangnya pengawasan dari orang tua, pengaruh globalisasi dari teknologi yang tidak bisa dihindari. *Game online* sekarang ini memang sedang marak-maraknya digunakan, anak sekolah dasar pun sudah ikut bermain *game online*.

Anak yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan

game online (Jinan & Christina, 2011). Anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring mana yang baik mana yang buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal. Dapat diamati *game online* berdampak baik jika digunakan dengan benar dan berdampak buruk jika di salah gunakan. oleh karena itu, memang perlu kebijaksanaan dalam menggunakan *game online* jangan sampai terpuruk atau lebih berdampak buruk dari pada dampak baiknya. Untuk itu, memunculkan ketertarikan mengkaji bagaimana dampak positif dan negatif dari fenomena *game online* yang sekarang ini sedang marak di kehidupan anak Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan hasil penelitian dan pembahasan analisis dampak *game online* pada interaksi sosial anak usia Sekolah Dasar di desa Bawu RT 06 RW 01 Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara dapat disimpulkan bahwa: 1) Realita penggunaan *game online* anak usia Sekolah Dasar sudah mulai mengenal gadget dan sudah mengerti dengan permainan *online*. Anak pasti sudah mengetahui apa itu *game online* karena sudah maraknya di era zaman sekarang. Rata-rata semua anak usia Sekolah Dasar terutama yang laki-laki sudah memainkan *game online* dengan berbagai jenisnya. Anak bermain *game online* menghabiskan waktunya rata-rata 4-5 jam perhari. Anak memiliki alasan dari seringnya bermain *game online* dikarenakan sebagai hiburan setelah jenuh dengan buku pelajaran di sekolah. 2) *Game Online* pada Interaksi Sosial Anak memiliki dampak positif dan negatif, dampak positifnya yaitu dapat mengenal teknologi baru dari sebuah permainan dan interaksi dengan *game online*. Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak cenderung lebih suka menyendiri di kamar, individualis, tidak suka bergaul dengan lingkungan dan hanya suka bermain *game online* saja. Walaupun dalam berteman tidak memilih teman, tetapi dalam hal berinteraksi dengan teman terlihat masih kurang karena anak lebih nyaman dan fokus pada permainan berbasis virtual.

DAFTAR PUSTAKA

- Henry, S. (2013). *Cerdas Dengan Games*. Gramedia Pustaka Utama.
- Jinan, M., & Christina, A. (2011). *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press.
- Kadarisman, Y., & Suryanto, R. N. (2015). *Dampak Positif dan Negatif Permainan Game Online Dikalangan Pelajar*. Riau University.
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas x di madrasah aliyah al furqon prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *Konseli: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (e-Journal)*, 3(2), 103–118.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1).
- Murdoko, E. W. (2017). *Peran Orang Tua dalam Mengoptimalkan dan Memberdayakan Potensi Anak*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI (2) Hlm, 181–190.
- Na'ran, S., & Ahmad, M. R. S. (2016). Dampak Game Online Pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toraja. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 102–107.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). Metode penelitian kualitatif. *Solo: Cakra Books*, 1(1).
- Panjaitan, R. (2020). Mas-masa COVID-19 Strategi Bisnis dan Manajemen Perusahaan. *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*, 1–201.
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang dilipat: Tamasya melampaui batas-batas kebudayaan*. Matahari.
- Puspita Dewi, N. (2014). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Interaksi Sosial Pada Remaja*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rifa, I. (2012). Koleksi games edukatif di dalam dan luar sekolah. *Yogyakarta: Flashbook*.
- Rini, A. (2011). Menanggulangi kecanduan game online pada anak. *Jakarta: Pustaka Mina*, 28.
- Smart, A. (2010). Cara cerdas mengatasi anak kecanduan game. *Jogjakarta: A+ plus Books*.
- Soekanto, S. (1986). *Sosiologi: suatu pengantar*.
- Sofia, H., & Prianto, B. (2010). Panduan Mahir Akses Internet. *Jakarta: Kriya Pustaka*.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1).
- Wahyuningtyas, D., & Ratnasari Dyah Utami, S. P. (2021). *Problematika Guru Kelas IV Di Sekolah Dasar Kecamatan Nargoyoso Dalam Penyusunan Rapor Kurikulum 2013*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-

- game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36(5), 268–276.
- Widiyono, A. (2020a). Efektifitas Perkuliahan Daring (Online) pada Mahasiswa PGSD di Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 169–177. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v8i2.458>
- Widiyono, A. (2022). Kegiatan Cooking Class untuk Menumbuhkan Kemandirian dan Tanggung Jawab. *PRATAMA WIDYA : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 59–68.
- Widiyono, A. (2020b). Penggunaan Aplikasi Whatsapp Group Terhadap Hasil Belajar IPA SD di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, Vol.5, No.1. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/1128>
- Witt, E. A., Massman, A. J., & Jackson, L. A. (2011). Trends in youth's videogame playing, overall computer use, and communication technology use: The impact of self-esteem and the Big Five personality factors. *Computers in Human Behavior*, 27(2), 763–769.
- Yuly Sakinatul Karomah, A. W. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Kecerdasan Emosi Siswa. *SELING Jurnal Program Studi PGRA*, 8(1), 54–60.