

## Hubungan Game Online dengan Psikologi Anak Kelas IV-VI di SD Inpres Sambung Jawa 2 Makassar

### *Relationship of Online Games with The Psychology of Children in Grades IV-VI at SD Inpres Sambung Jawa 2 Makassar*

<sup>1</sup>Herlianty, <sup>1</sup>Evi Sri Dahrianti, <sup>2</sup>Ferawati Taherong

#### ABSTRAK

Perkembangan teknologi internet yang semakin meningkat begitu cepat dari masa ke masa membuat segala hal menjadi sangat mudah untuk diakses bagi berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Berkaitan dengan penggunaan internet, game online merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan akses internet untuk melakukan permainan. Game online menjadi hal baru yang marak digemari karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan orang bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. Tujuan dalam penelitian ini adalah Untuk mengetahui game online dengan psikologi anak kelas IV-VI di SD Inpres Sambung Jawa 2 Makassar. Metode penelitian ini adalah kuantitatif dengan desain penelitian yang digunakan adalah observasi analitik dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang bermain game online di SD Inpres Sambung Jawa 1 Makassar sebanyak 76 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan yang digunakan adalah probabiliti sampling dengan cara pengambilan sample yaitu purposive sampling sejumlah 76 siswa. Hasil penelitian, melalui uji statistic yang digunakan adalah uji statistic non parametrik dengan menggunakan uji Spearman Rank Correlation, dimana nilai signifikan atau sig. (2-tailed) sebesar  $0.046 < 0,05$  Yang artinya ada hubungan signifikan antara hubungan game online dengan psikologi anak. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah adanya hubungan game online dengan psikologi anak di SD Inpres sambung Jawa 2 Makassar.

#### ABSTRACT

*The development of internet technology which is increasing so rapidly from time to time makes everything very easy to access for various age groups, including children. Regarding internet use, online games are applications that use internet access to play games. Online games have become a new thing that is popular because people no longer play alone, but allow people to play with dozens of people at once from various locations. The aim of this research is to find out about online games with the psychology of class IV-VI children at SD Inpres Sambung Jawa 2 Makassar. This research method is quantitative with the research design used being analytical observation with a cross sectional approach. The population in this study were 76 children who played online games at SD Inpres Sambung Jawa 1 Makassar. The sample used in this research was probability sampling using a purposive sampling method of 76 students. The results of the research, the statistical test used is a non-parametric statistical test using the Spearman Rank Correlation test, where the significant value or sig. (2-tailed) of  $0.046 < 0.05$ , which means there is a significant relationship between online games and child psychology. The conclusion in this research is that there is a relationship between online games and children's psychology at SD Inpres continued Jawa 2 Makassar.*

<sup>1</sup>STIK Gema Insan Akademik Makassar

<sup>2</sup>UIN Alauddin Makassar

Email corresponden :

[bidanerly@gmail.com](mailto:bidanerly@gmail.com)

#### Kata kunci:

**Game Online; Psikologi Anak; Internet**

#### Key words:

**Online Games; Psychology of Children; Internet**

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi internet yang semakin meningkat begitu cepat dari masa ke masa membuat segala hal menjadi sangat mudah untuk diakses bagi berbagai kalangan usia termasuk anak-anak. Banyak hal yang mudah didapatkan dan dilakukan apabila kita memiliki jaringan internet pada alat elektronik yang kita miliki, seperti halnya bermain game online. Berkaitan dengan penggunaan internet, game online merupakan salah satu aplikasi yang menggunakan akses internet untuk melakukan permainan. Game online menjadi hal baru

DOI: [10.24252/jmw.v6i1.45510](https://doi.org/10.24252/jmw.v6i1.45510)

Email : [jurnal.midwifery@uin-alauddin.ac.id](mailto:jurnal.midwifery@uin-alauddin.ac.id)



yang marak digemari karena seseorang tidak lagi bermain sendirian, tetapi memungkinkan orang bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi. (Ni Made Diah Purnamasari1, 2020)

World Health Organization (WHO) pada tahun 2018 mengatakan bahwa kecanduan bermain game online adalah salah satu daftar penyakit yang harus diakui secara global. WHO resmi memasukan perilaku kecanduan bermain game (Gaming Disorder) pada International Statistical Classification of Diseases (ICD) atau sebuah klasifikasi penyakit di revisi yang ke-11 dan akan mulai berjalan pada 1 Januari tahun 2022.

Statistik global menunjukkan bahwa lebih dari 2 miliar orang yang memainkan game. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan di Amerika Serikat, Inggris, Kanada, dan Jerman peneliti menemukan bahwa 0,33 hingga 1% populasi terindikasi mengalami internet gaming disorder. Prevalensi kecanduan game tertinggi dunia adalah negara Iran dengan presentase 22,8% (Kanojia, 2020). Berdasarkan jurnal yang di temukan (James Richard Maramis1, Kent Stephanus Maengkom2, 2022)

Bermain game online saat ini diketahui menjadi jenis kecanduan perilaku yang paling banyak terjadi terutama di Indonesia karena statistik mengatakan jumlah gamer (pemain game) di Indonesia saat ini diprediksi sudah mencapai 34 juta orang. Dari jumlah tersebut, 19,9 juta diantaranya adalah game online berbayar dan rata-rata pengeluarannya mencapai 9,12 dolar atau sekitar 130.000 rupiah. (Mubarak, 2021)

Data terbaru yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa daftar pengguna aktif internet di Indonesia sudah mencapai 24% atau sekitar 10,7 juta orang dari total populasi penduduk Indonesia. Dari data pengguna internet tersebut, diperkirakan pemain game online aktif Indonesia berkisar 10,7 juta orang atau sekitar 10% dari total jumlah pengguna internet. Jumlah pengguna internet atau pemain game di Indonesia berdasarkan jenis kelamin sebesar 51,43% laki-laki, dan 48,57% perempuan. Data tersebut adalah pengguna aktif yaitu orang yang hampir setiap hari bermain game online tanpa mengenal waktu. (Erik & Syenshie, 2020)

Mayoritas jenis video game yang sering dimainkan adalah game online (51, 1%), playstation (45, 6%) dan sisanya penggemar game gadget (3,3%). Kasus yang terjadi pada anak-anak nelayan yang kurang mendapat perhatian atau tanpa pengawasan dan pendampingan menyebabkan anak-anak memiliki waktu luang untuk bermain game online. (Arianto & Bahfiarti, 2020).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan metode penelitian yang digunakan yaitu observasi analitik dengan pendekatan “cross sectional” yaitu metode pengambilan data dimana variabel independent dan variabel dependent di teliti waktu yang bersamaan.

## **HASIL PENELITIAN**

Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 76 responden yang lebih dominan yaitu perempuan dengan jumlah 45 responden (59.2%) dibanding laki-laki dengan jumlah 38 responden (40.8%). Penelitian ini sejalan dengan (Becker et al., 2015) Jenis kelamin responden (anak) yaitu 55% dari jumlah responden berjenis kelamin laki-laki, kemudian

sisanya 45% berjenis kelamin perempuan. Teori penelitian ini sejalan (Wanto, 2020) menjelaskan “Adanya masalah yang muncul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, serta menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi-fungsi kehidupan lain yang penting”. Selain itu pengguna game online yang berlebihan juga bisa dikatakan sebagai kecanduan game online berbagai dampak dapat timbul dari kecanduan game online, di antaranya adalah adanya kemungkinan gangguan kesehatan pada pecandu game online yang dilihat dari segi fisik, yaitu: penyakit punggung, kehilangan waktu tidur malam yang berdampak pada mata, jarang berolahraga dapat menimbulkan kondisi fisik yang lemah, dan obesitas. Jika dilihat dari segi psikis game online juga banyak memberikan dampak negatif, yaitu sulit berkonsentrasi dan depresi dari sistem kekebalan. Individu lebih sering merasakan perasaan sedih, kesepian, marah, malu, takut untuk keluar, berada dalam situasi konflik keluarga yang tinggi. Hal ini mempengaruhi hubungan dengan orang lain. Pecandu juga kesulitan membedakan antara permainan atau fantasi dan realita.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 76 responden yang lebih dominan umur 10 tahun dengan jumlah 30 responden (39.5%) dibanding dengan umur 9 tahun dengan jumlah 6 responden (5.3%), umur 11 tahun dengan jumlah 27 responden (35.5%), dan umur 12 tahun dengan jumlah 15 responden (19.7%). penelitian ini sejalan (Kurniawan, 2022) Berdasarkan data didapatkan responden terbanyak adalah usai 18-21 tahu yaitu 12 responden (50%). Teori penelitian ini sejalan (Sanditaria et al., 2012) Dalam penelitian ini sebanyak 62% responden anak usia sekolah mengalami adiksi bermain game online. Bermain game cenderung membuat pikiran seorang pemain game untuk menjadikan aktivitas ini menjadi yang paling penting dalam hidupnya dan mendominasi pikiran, perasaan, dan perilakunya termasuk pada anak usia sekolah. Jika pemain selalu memikirkan dan menghabiskan waktu luangnya untuk dapat bermain game sepanjang waktu. Kriteria ini sering disebut dengan salience. Kriteria Salience merupakan kriteria yang paling banyak dimiliki oleh responden pada penelitian ini yaitu berjumlah 54 responden.

Dari hasil penelitian yang dilakukan terdapat 76 responden yang lebih dominan game online banyak dengan psikologi baik dengan jumlah 47 responden (81.0%). penelitian ini sejalan dengan (Pande & Marheni, 2015) bahwa dalam variabel kecanduan game online yang tergolong kategori sangat tinggi ada 1 orang dengan persentase 1,8%, kategori tinggi ada 17 orang dengan persentase 30, 9%, sedang ada 25 orang dengan persentase 45,5%, rendah ada 11 orang dengan persentase 20,0%, dan sangat rendah ada 1 orang dengan persentase 1,8%. Dapat dilihat bahwa koefisien korelasi (r) yang diperoleh adalah -0,472 dengan signifikansi 0,000. Bentuk hubungan antara kedua variabel adalah hubungan negatif, yang mana kenaikan pada variabel kecanduan game online akan mendorong terjadinya penurunan pada variabel prestasi belajar. Sebaliknya, penurunan pada variabel kecanduan game online akan mendorong terjadinya peningkatan variabel prestasi belajar. Berdasarkan rentang dari Boediono dan Koster (2004), hubungan antara kecanduan game online dan prestasi belajar adalah hubungan yang sedang karena koefisien korelasi sebesar -0,472 berada di rentang hubungan sedang.

**Tabel 4. 1**  
**Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin, Umur, Kelas Pada pada Kelas 4, 5, dan 6 Di SD**  
**Inpres Sambung Jawa 1 Makassar**

Jenis Kelamin	n	%
Laki-Laki	45	59.2
Perempuan	31	40.8

Umur	n	%
9 Tahun	6	5.3
10 Tahun	32	42.1
11 Tahun	28	36.8
12 Tahun	12	15.8
Kelas	n	%
4	28	36.8
5	26	34.2
6	22	28.9

**Tabel 4.2**  
**Distribusi Responden Berdasarkan Game Online Pada anak Kelas 4, 5, Dan 6 Di SD Inpres Sambung Jawa 1 Makassar**

Game Online	N	%
Banyak	58	76.3
Kurang	18	23.7
Total	76	100.0

**Tabel 4.3**  
**Distribusi Responden Berdasarkan psikologi Pada anak Kelas 4, 5, Dan 6 Di SD Inpres Sambung Jawa 1 Makassar**

Game Online	n	%
Baik	65	85.5
Kurang baik	11	14.5
Total	76	100.0

## KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang hubungan game online dengan psikologi anak kelas IV-VI di SD Inpres Sambung Jawa 2 Makassar, madika peneliti menyimpulkan sebagai berikut Ada hubungan yang signifikan antara terapi game online dengan psiklogi anak dimana pada uji spearman Renk corelasion

### B. SARAN

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk meneliti penelitian ini dengan metode yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, Wkh, R. Q.,

- ... )2015. (فاطمي ح). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PSIKOLOGI ANAK.
- Erik, S., & Syenshie, W. V. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 69–75.
- James Richard Maramis<sup>1</sup>, Kent Stephanus Maengkom<sup>2</sup>. (2022). 4(1), 81–89.
- Kurniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran ...*, 3(2), 135–146. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/10835%0Ahttp://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/viewFile/10835/7768>
- urniawan, D. K. (2022). Pengaruh Kecanduan Game Online pada Remaja terhadap Perkembangan Psikolog Anak dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran ...*, 3(2), 135–146. <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/view/10835%0Ahttp://jurnal.umsu.ac.id/index.php/JPPG/article/viewFile/10835/7768>
- 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 Hardiyansyah Masya, Dian Adi Candra*. 03(2), 103–118.
- Mubarok, F. H. (2021). Hubungan antara Intensi Kecanduan Game Online dengan Pembelian Impulsif Perangkat Game Pada Mahasiswa. *Acta Psychologia*, 3(1), 69–80. <https://doi.org/10.21831/ap.v3i1.40025>