
Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak

Latifatul Ulya*, Sucipto, Irfai Fatuhurohman

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Univeristas Muria Kudus, Indonesia

* latifatul.ulya2016@gmail.com

ABSTRACT

This study discusses the impact of addiction to playing online games and its implications for personality in children aged 11-13 at the elementary school level in Jondang Village, Kedung District, Jepara Regency. Online game addiction is playing online games excessively so as to make online games the main focus and get good attention from others without thinking about other things to do. Changes in the behavior of students who are addicted to online games may not feel, but the social personality of children can be felt by people around their environment, especially parents. Social personality is the overall behavior of an individual with a certain tendency system that interacts with the situation. This study uses a qualitative research approach. The research subjects were children aged 11-13 at the elementary school level in Jondang Village, Kedung District, Jepara Regency. Collecting data using observation, interviews, and documentation and field notes. Data analysis includes data reduction, presentation, and drawing conclusions. The results of the research show that the impact of playing games can affect the development of children's social personalities, such as children's rebellious behavior, children's aggressive attitudes, children's quarreling/fighting attitudes, children's competitive attitudes, children's cooperative attitudes, the child's powerful behavior, the child's selfish/selfish attitude and the child's sympathy. Children when playing games will focus on the game and ignore the surrounding environment.

Keywords: *Online Game Addiction, Children's Social Personality*

ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang dampak kecanduan Bermain *Game Online* implikasinya dalam kepribadian pada anak berusia 11-13 pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Kecanduan *game online* merupakan memainkan *game online* dengan secara berlebihan sehingga menjadikan *game online* sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan *game online* mungkin tidak rasakan, namun kepribadian sosial dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama orang tua. Kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Subjek penelitian anak berusia 11-13 pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil pnelitin menunjukkan bahwa dampak bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Kata Kunci: *Kecanduan Game Online, Kepribadian Sosial Anak*

Submitted Jul 03, 2021 | Revised Aug 11, 2021 | Accepted Aug 18, 2021

Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat (Prawiradilaga, 2013:15). Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014:1). Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi berkembang secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga sangat rumit. Perkembangan zaman tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang teknologi yang juga semakin pesat perkembangannya sebut saja handphone dan permainan modern, sehingga anak-anak lebih senang berada di dalam rumah dengan fasilitas handphone yang diberikannya. Permainan

modern yang sudah ada pada saat ini sangat mempengaruhi eksistensi permainan tradisional. Hal ini telah menunjukkan bahwa adanya perubahan yang mengarah pada pudarnya nilai-nilai budaya di kalangan anak-anak dan remaja.

Zaman sekarang, anak-anak lebih menyukai permainan modern karena permainannya sangat canggih dan keren serta sering membuat merasa tertantang untuk memainkannya. Oleh sebab itu, anak-anak lebih menyukai permainan modern dan permainan tradisional menjadi kurang menarik lagi dan semakin ditinggalkan dan anak-anak lebih memilih untuk bermain game modern. Karena lebih seru dan menarik untuk dimainkan. Handphone merupakan salah satu dari hasil perkembangan teknologi. Teknologi handphone awalnya hanya sebuah alat komunikasi nirkabel, kemudian berkembang menjadi sebuah alat yang canggih. Kecanggihan teknologi handphone tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik (Putri, et al, 2021). Handphone yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi game sudah meluas ke berbagai sektor kehidupan. Game dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet. Pertumbuhan game masih akan sangat fenomenal di masa mendatang. Berbagai gadget baru dengan aplikasi game canggih pun bermunculan (Henry, 2010: 5-6).

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin (Baros, et al, 2018; Ahyar, 2019; Junus, et al, 2021). Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Kurniasari, 2019). Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti konsol Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak – anak zaman sekarang (Henry, 2010:8). Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak.

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua (Supeno, 2010:25). Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game. Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi. Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka (Henry, 2010:54).

Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial (Chatib, 2012: 191). Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerjasama dengan baik dalam kelompok (Meggitt, 2013: 169-170). Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka saling memberi dan salingmengambil manfaat (Gerungan, 2010: 26).

Salah satu penyimpangan akibat kecanduan game online antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terus terang meminta uang untuk bermain game online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya. Dengan alasan itulah akhirnya banyak anak memilih

berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain games dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai game online kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain game online. Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memperoleh gambaran secara lebih jelas mengenai kondisi anak bahwa game online memiliki dampak negatif yang lebih terhadap kepribadian anak, walaupun tidak dipungkiri game online juga memiliki dampak positif bagi penggunanya, namun jika anak tidak mendapatkan pantauan dari orang tuanya maka anak-anak akan kecanduan dengan permainan game online. Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai untuk mendeskripsikan Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Jondang Jepara.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di salah satu Desa yang berada di Kota Jepara, yaitu Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Lokasi desa ini terletak di Jondang RT.1 RW.01 di Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara. Dilihat dari jenis penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Menurut pendapat Moleong (2007: 6) bahwa penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti harus mampu mengungkapkan kebenaran yang objektif, karena keabsahan data dalam penelitian kualitatif sangat penting sehingga bisa dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Sugiyono (2015:129) mengemukakan bahwa pengujian keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi uji *credibility*, *transferability*, *dependability*, dan *confirmability*. Hal tersebut dilakukan untuk menguji kebenaran data yang diperoleh peneliti.

Data utama dalam penelitian kualitatif ini berupa tindakan nyata, pengamatan, kata-kata, selebihnya merupakan data tambahan seperti dokumen. Data dalam penelitian ini adalah keterangan bahan bukti nyata yang dapat di jadikan bukti dan bahan dasar kajian penelitian. Data yang dibutuhkan oleh peneliti adalah data yang berkaitan dengan kecanduan game online terhadap kepribadian sosial anak yang ada di Desa Jondang Kecamatan kedung Kabupaten Jepara. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan cara reduksi data, display data, dan kesimpulan serta verifikasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tentang Dampak Kecanduan *game online* pada kepribadian sosial anak di Desa Jondang adalah sebagai berikut:

1. Dampak Kecanduan *game online* pada kepribadian sosial anak di Desa Jondang

Bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Berdasarkan Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dampak game online pada kepribadian sosial anak. Jenis game on-line dan off-line yang dimainkan oleh subjek dan intensitas bermain yang dapat berdampak bagi pemiannya. Bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak,

sikap berselisih/bertengkar anak, sikap menggoda anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Game online memiliki dampak terhadap kepedulian sosial anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana kita mempergunakan *game online* dengan baik dan benar. Penelitian saya menunjukkan bahwa dampak *game online* ada yang positif dan ada yang 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. Game itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negatif yaitu:

Game itu sendiri memiliki dampak positif, *game* bermanfaat bagi anak antara lain anak akan mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarah dan aturan. Game melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan. Game juga melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali. Game juga melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi beberapa fenomena dunia nyata. Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang mengetengahkan puzzle, detektif, atau lainnya. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

Namun game juga memiliki dampak *negative* bagi penggunanya, antara lain game dapat mengakibatkan penurunan aktifitas gelombang otak depan, Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas. Game menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau gamemenjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari. Game juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya. Bermain gamedijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu. Game membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya. Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan. Game juga menjadikan anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

Kepribadian sosial merupakan hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial maka didunia ini tidak ada kehidupan bersama. Berikut beberapa dampak game online terhadap interaksi sosial anak:1.Interaksi dengan orang tua tergangguAnak cenderung lebih suka bermain gadgetatau game onlinemenyendiri dikamar ketimbang berbincang dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena pada asik main gadgetsendiri sendiri.2.Interaksi sosial anak tergangguKetika sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang gadgetnya masing masing ketimbang bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan. Kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubungan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui

hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginannya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Anak yang sudah kecanduan ini seharusnya ditindak lanjuti dengan cara memberikan edukasi dan hukuman jika sudah melewati batas, bisa juga dengan mengontrol penggunaan gadget anak agar lebih fokus belajar ketimbang bermain game online. Peran guru dan orang tua disini sangat penting karena ruang lingkup anak hanya di sekolah dan dirumah, disekolah di tindak lanjuti oleh guru, di rumah ditindak lanjuti oleh orang tua. Keduanya harus saling berkerja sama dengan cara yang sedikit berbeda agar anak tidak lagi kecanduan atau sering bermain game online.

2. Cara mengatasi kecanduan *game online* terhadap Kepribadian Sosial anak di Desa Jondang

Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan *gadget*. Ketergantungan *gadget* akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Banyak anak yang lebih memilih bermain *gadget* ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola dilapangan. Ketika anak telah kecanduan *gadget* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *gadget*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi *introvert*. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Upaya yang dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget di desa Geneng kecamatan Mijen kabupaten Demak sebagai berikut:

1) Pandangan orang tua terhadap kecanduan game online pada anak.

Orang tua memiliki pandangan yang berbeda beda. Orang tua berpandangan bahwa *gadget* atau bermain game online tidak seharusnya digunakan oleh anak usia dini karena banyak dampak negatif yang beresiko untuk kesehatan anak. Psikolog Prima (2015) mengatakan, anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Bermain game online menggunakan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

Namun, orang tua juga berpandangan bahwa bermain game online boleh digunakan oleh anak dengan tujuan hanya untuk sekedar rekreasi dan untuk hiburan sementara dan tidak untuk dimainkan berlama-lama. Sebagai orang tua seharusnya bisa memantau lama pemakaian *gadget* untuk anak, misalkan satu jam sehari anak hanya boleh memakai *gadget*. Membatasi penggunaan *gadget* sesuai usia anak adalah hal yang penting untuk perkembangan mental dan intelektual anak. Karena anak pun masih perlu bermain diluar rumah untuk melatih motoriknya. Meski diakui bahwa *gadget* juga memiliki konten yang baik dan bagus untuk perkembangan anak.

Namun, jika tidak selektif dan dibatasi, *screentime* yang berlebihan bisa berdampak buruk pada anak. Sebagai orang tua, kita harus berani tegas dalam menetapkan aturan terkait memberikan *gadget* pada anak. Meski anak mengeluh ini itu, Anda harus tetap kuat menerapkan aturan itu.

2) Pandangan orang tua terhadap dampak bermain game online pada anak

Bermain game online menggunakan gadger yang dilakukan oleh anak bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya. Salah satu dampak positif pada anak yaitu dapat dilihat dari konten yang di gunakan oleh anak. Sebagai orang tua, memang perlu mewaspadai game komputer atau internet karena banyak dari game tersebut yang mengandung unsur yang tidak sesuai untuk anak. Maka pilihlah permainan yang bersifat edukatif.

Bermain Game Online juga membentuk kebiasaan yang cenderung hanya menyimak tanpa ada tindakan fisik secara nyata dan memicu terjadinya sifat malas. Awalnya malas bergerak, lama-lama menjadi malas dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman, dan sebagainya. Secara teori menurut psikolog Prima (2015) anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Disisi lain bermain game online yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

3) Upaya yang telah dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan bermain game online

Setiap orang tua memiliki caranya masing-masing dalam berupaya mencegah kecanduan bermain game online. Bentuk-bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua terhadap anak dilakukan dengan cara yang mudah diterima oleh anak. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu Bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama kemudian langsung mengambil ponselnya sehingga anak berhenti bermain meskipun anak tua harus bersikap tegas terhadap anak.

Anak mulai belajar dan meniru apa yang dilihatnya, terutama adalah perilaku orang tua sebab keluarga merupakan salah satu pembentuk karakter anak. Orang tua mempunyai pengaruh sangat besar bagi perkembangan moral anak, karena anak akan memandang orang tua sebagai sosok model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan oleh orang tuanya. Menurut Gunarsa dalam (Wijanarko, 2016: 49) pola asuh orang tua pada dasarnya adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, memelihara dan membesarkan anak dilingkungan keluarga. Karena selain pola asuh, penting juga bagaimana orang tua dan anak berinteraksi. Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan. Mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah satu sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

4) Kendala dalam mencegah kecanduan bermain *game online*

Kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti apa yang di katakan oleh orang tua dalam pencegahan kecanduan bermain *game online*. Namun pada dasarnya bermain *game online* telah mengubah pola pengasuhan anak dan mengubah perilaku anak. Banyak perilaku anak yang mengalami penyimpangan dan dilaporkan bahwa itu ada hubungannya dengan kecanduan bermain *game online*. Dr Jenny Radensy dalam (Wijanarko, 2016:20) mengatakan bahwa anak-anak tidak bisa belajar dari video ataupun dunia maya sebaik berinteraksi dengan kehidupan nyata dan lingkungan sekitarnya. Anak-anak sesungguhnya belajar melalui sentuhan dan pengalaman yang mereka jumpai setiap harinya.

Ketika anak telah kecanduan bermain *game online* akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan *gadget* yang digunakan untuk bermain *game online* tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain *game online*. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi introvert. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Maka dari itu butuh peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan untuk bermain *game online* dan berapa lama durasi anak boleh bermain *game online*.

5) Pihak lain yang membantu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap *gadget*.

Pihak yang membantu dalam mencegah kecanduan bermain *game online* diantaranya ada pihak keluarga dan juga sekolah. Pihak keluarga yang dapat membantu selain ibu adalah ayah. Ayah merupakan pendisiplin yang tegas. Pihak sekolah membantu dengan memberikan larangan bagi anak untuk membawa *gadget* ke sekolah. Namun disisi lain, sekolah memfasilitasi tablet

dalam rangka pengenalan Informasi dan Teknologi pada anak di sekolah. Dengan demikian karena jumlah anak dikelas banyak maka tidak ada anak yang memonopoli penggunaan *gadget*, jadi anak tetap terbatas dalam penggunaan *gadget* karena adanya aturan larangan dari sekolah untuk menggunakan *gadget* terlalu lama. Bahkan di negara Swedia sudah ada larangan untuk membawa *gadget* ke sekolah. Penggunaan *gadget* di sekolah dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak. Tiga ahli kesehatan di negara tersebut menilai meningkatnya ketergantungan anak-anak pada media digital dianggap sudah mengarah pada sikap yang berbeda yang menyebabkan perkembangan otak anak dapat terpengaruh secara negatif akibat penggunaan *gadget* (Yulianingsih, 2018).

Kesimpulan

Berdasarkan temuan hasil analisis penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Anak lebih suka bermain game Online dari pada permainan tradisional. Pada penelitian ini yang dilaksanakan pada anak usia 10 – 13 tahun di sekitar rumah peneliti yaitu Desa Jondang Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara bahwa bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Cara mengatasi kecanduan game online terhadap Kepribadian Sosial anak di Desa Jondang adalah peran orang tua dalam memberikan kepercayaan penuh terhadap anak, Menjalani komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua, Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan serta menetapkan konsekuensi jika anak tidak menaati aturan bisa menjadi cara untuk mengatasi kecanduan game. Namun, konsekuensi ini bukan berarti dapat memberikannya hukuman fisik.

Berdasarkan hasil penelitian saran yang dapat disampaikan bagi orang tua agar dapat terus mengontrol anaknya dalam bermain game online agar tidak terjadi penyimpangan. Bagi siswa, dapat mempertahankan kepribadian sosial yang baik dan meningkatkan prestasi dengan penggunaan teknologi yang sekarang ini. Bagi guru, dapat membuat metode pembelajaran yang aktif dan kreatif dengan cara bermain game.

Daftar Pustaka

- Ahyar, M. (2019). Game Simulasi Desain Model Dan Modifikasi Mobil Dua Dimensi Berbasis Android. *Ubiquitous: Computers and its Applications Journal*, 2(1), 39-44.
- Barros, B., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). *Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar*. JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan, 3(1).
- Chatib, M. (2012). *Orangtuanya Manusia: Melejitkan Potensi dan Kecerdasan dengan Menghargai Fitrah Setiap Anak*, Bandung: Kaifa.
- Gerungan, W.A. (2010). *Psikologi Sosial*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Henry, S. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Junus, E., Kusuma, N., Arjuna, V. F., Tandi, W., Alif, M. N., & Primasari, C. H. (2021). Game Edukasi Tebak Warna Untuk Murid TK. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(1), 27-33.
- Kurniasari, A. (2019). *Dampak Bermain Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Remaja Di Dusun Simpang Rowo Desa Dadapan Kecamatan Sumberejo Kabupaten Tanggamus* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).

- Meggitt, C. (2013). *Understand Child Development: Memahami Perkembangan Anak*, London: Hodder Education.
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Nadia, I. S. (2014). *Pengaruh Video Game Berunsur Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Remaja (Kasus Remaja di SMK Wiyata Kharisma, Kecamatan Kemang, Kabupaten Bogor)*, (Bogor: IPB, 26 Juni), hlm. 1
- Prawiradilaga, D. S., dkk. (2013). *Mozaik Teknologi Pendidikan ELearning*, Jakarta: Kencana Prenadema Group.
- Putri, N. K., Dhian P, I. Y., & Ariyanto, R. D. (2021). *Studi Kecanduan Game Online Dan Komunikasi Interpersonal Siswa Di Sman 4 Kota Kediri* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, dan R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- Supeno, H. (2010). *Kriminalisasi Anak: Tawaran Gagasan Radikal Peradilan Anak Tanpa Pemidanaan*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wijanarko, J & Setiawati, E. (2016). *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia.