

Pengaruh *Game Online* Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar

Marsanda Claudia Pareswara¹, Triana Lestari²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus, Daerah Cibiru

2007184@upi.edu¹, trianalestari@upi.edu²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Metode pada penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia sekolah dasar yang bermain *game online* berjumlah lima orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) selama tiga hari dan wawancara. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan pada kelima anak usia sekolah dasar yang menggunakan game online, peneliti menemukan pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif tersebut diantaranya anak melek terhadap teknologi, anak memahami berbagai aplikasi salah satunya game online, dan anak mengenal kosakata baru dalam bahasa asing. Adapun pengaruh negatif dari *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak diantaranya yaitu anak mudah marah, lebih agresif, dan kurangnya interaksi dengan orang-orang sekitarnya.

Kata kunci : Pengaruh *Game Online*, Perkembangan Emosi dan Sosial, Anak sekolah Dasar.

Abstract

This study aims to determine how the effect of online games to the development of emotions and a social primary school children. Methods in this study using the method of qualitative approach. Objectives in this study are children who are elementary school aged, which play the online game consists of five children. The data collection techniques used in this research is observation (observation) for three days and interviews. Based on the results of interviews and observations that researchers have been doing on the fifth of primary school age children who use the online game, researchers found a positive influence and negative. A positive influence, such as children's literacy to technology, children understand a variety of applications one of these online games, and children get to know the new vocabulary in a foreign language. As for the negative effect of online games to the development of emotional and social among which the child is irritable, more aggressive, and lack of interaction with people around.

Keywords : the Influence of Online Gaming, the Development of Emotional and Social, primary school Children.

PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi, saat ini kemajuan pada bidang teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan pada teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia saat ini. Salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut yaitu semakin canggihnya kemajuan IT atau teknologi informatika. Salah satunya yang merambah sampai ke pelosok yaitu internet. Banyak warung warung internet atau warnet yang tersedia di pinggir jalan, yang menunjukkan banyaknya pengguna atau orang yang memanfaatkan sarana ini.

Berbagai macam hal bisa semua orang dapatkan melalui internet, seperti komunikasi, informasi, bahkan sampai dengan berbagai sarana hiburan juga dapat diakses dengan mudah melalui internet. Intinya semua informasi atau hal-hal yang dibutuhkan oleh manusia dengan mudah kita dapatkan di internet. Baik itu kalangan tua, muda atau anak-anak. Dari kalangan pebisnis, pelajar atau mahasiswa ataupun karyawan pemerintah

maupun swasta, masyarakat umum atau kalangan intelektual semua memanfaatkan sarana internet ini. Tidak sedikit manfaat yang dapat kita rasakan atau kita dapatkan dari penggunaan internet tersebut, namun banyak juga keburukan atau dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan internet tersebut, karena memang internet menyediakan yang kita butuhkan.

Pengguna internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing. Dan kita tidak dapat membatasinya, selagi pengguna memiliki kemampuan untuk membayar kuota atau pulasanya. Di kalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan. Pada situs-situs tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, di antara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah *game online* yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, muda bahkan anak-anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* tersebut.

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun gadget yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN maupun Internet. *Game online* ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya, hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya.

Perkembangan yang ada pada *game online* saat ini mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai kalangan dewasa, remaja, sampai dengan anak-anak yang masih dalam usia sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada disekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Tidak jarang pula siswa bermain hal baru dan memuaskan rasa penasarannya melalui *game online*, karena untuk usia sekolah dasar permainan yang ada dalam gadget seperti *game online* merupakan hal baru yang sangat menarik untuk seusia mereka. Sehingga ketertarikan mereka pada *game online* membuat mereka bisa berdiam diri di dalam rumah hanya untuk menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk bermain *game online*. Padahal untuk usia anak sekolah dasar seharusnya mereka sedang asyik-asyiknya bermain dan berbaur dengan teman sebayanya.

Bermain *game online* dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya *game online* yang sudah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar yang saat ini sudah bisa dikategorikan dalam tahap kecanduan *game online*. Seperti yang sudah diungkapkan oleh Jinan (2011 : 106) bahwa anak yang sudah masuk dalam tahap kecanduan *game online* memberikan pengaruh negatif pada anak. Seperti malas dalam belajar, malas untuk makan, sulit berkonsentrasi, memiliki jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain *game online* saja.

Dengan adanya persoalan tersebut, maka dari itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar.

Pengertian Game online

Jika dilihat dalam kamus Bahasa Indonesia “*Game*” berarti permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sifatnya rekreasi mengandung keasyikan atau hiburan yang didalamnya dilakukan oleh satu atau lebih pemain. Dalam *game* biasanya terdapat kompetisi antara para pemain dengan tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan.

Game online merupakan permainan visual elektronik yang didalamnya menyuguhkan berupa tampilan gambar tiga dimensi dengan dilengkapi oleh efek-efek yang dapat menarik

perhatian pemainnya. *Game online* biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun *gadget* yang dilengkapi dengan jaringan internet. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan *gadget*.

Game online sendiri merupakan suatu permainan yang didalamnya terdapat tantangan-tantangan yang membuat pemainnya kecanduan dan ketagihan untuk bermain terus menerus. Perkembangan pada *game online* saat ini mulai menarik para peminat dari berbagai kalangan dari mulai orang dewasa, remaja, bahkan sampai dengan anak-anak usia sekolah dasar. *Game online* biasanya dijadikan sebagai sarana untuk menghibur diri dikala waktu luang. Namun saat ini *game online* banyak dijadikan sebagai rutinitas di kehidupan sehari-hari oleh setiap kalangan.

Perkembangan Emosi dan Sosial

Jika membahas mengenai perkembangan emosi maka tentu saja akan berkaitan dengan perkembangan sosial anak. Hal tersebut dikarenakan cara berinteraksi sosial yang dilakukan anak dengan orang lain sangat bergantung pada emosi yang dimiliki oleh si anak.

1. Perkembangan Emosi

Emosi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang bisa ditunjukkan oleh suatu individu terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu tersebut. Dalam proses perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang kritis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan dikeluarkan oleh anak tersebut.

Sejalan dengan hal tersebut, dalam *American Academy of Pediatrics* mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak dapat menentukan bagaimana kemampuan anak tersebut pada pengetahuannya dalam mengatur dan mengekspresikan emosi mereka dengan baik. Seperti halnya ungkapan bahwa baik itu emosi yang bersifat positif maupun emosi yang bersifat negatif yang akan menentukan bagaimana anak mampu menjadin hubungan dengan teman sebayanya dan orang dewasa. (Nurmalitasari, 2015).

Menurut Suriadi dan Yuliani (2006) anak yang berusia 6-12 tahun atau anak usia sekolah dasar biasanya memiliki perkembangan emosi yang berbeda-beda.

- a. Anak usia 5-6 tahun, pada usia ini biasanya anak masuk dalam tahap mulai mengenal, mengetahui dan memahami aturan apa saja yang dapat berlaku pada anak seusianya. Pada usia ini juga anak sudah bisa mengetahui bagaimana konsep rahasia dan adil. Hal ini merupakan bentuk dari keterampilan anak dalam menyembunyikan suatu informasi yang dia miliki dari orang lain.
- b. Anak usia 7-8 tahun, pada usia ini anak sudah mulai mengetahui dan dapat merasakan malu dan bangga terhadap sesuatu. Pada usia ini juga anak sudah dapat meluapkan dan mengungkapkan emosi yang dia rasakan.
- c. Anak usia 9-10 tahun, memasuki usia ini anak sudah bisa memilih apakah emosinya akan diungkapkan atau disembunyikan. Pada usia juga ini anak sudah dapat memberikan reaksi pada emosi orang lain dan anak sudah dapat merasakan berbagai emosi seperti merasa sedih, takut dan marah sehingga anak mampu menyesuaikan diri dan mampu mengungkapkan dengan emosi yang dirasakannya.
- d. Anak usia 11-12 tahun, ketika memasuki usia ini anak sudah mulai dapat mengetahui mana yang menurut dia baik dan mana yang menurut dia buruk, nilai-nilai, dan norma-norma dan aturan apa saja yang berlaku pada lingkungan sekitarnya serta adanya peningkatan pada perkembangannya sehingga tidak sekaku seperti pada saat usia kanak-kanak awal. Pada usia ini juga Perilaku anak semakin beragam.

Perkembangan emosi pada anak usia sekolah dasar ini sangat erat kaitannya dengan bagaimana respon anak terhadap berbagai perasaan yang mereka alami dan reaksi yang akan dikeluarkan. Dimana pada perkembangan emosi ini yang akan menentukan bagaimana anak dalam bersikap dan cara anak dalam menyelesaikan persoalan serta bagaimana anak dalam mengambil keputusan.

Perkembangan emosi anak selalu sejalan dengan setiap tahapan dalam perkembangannya terutama pada anak usia sekolah dasar yang sedang dalam tahap perkembangan yang sangat kompleks menyesuaikan dengan pengalaman dan peristiwa apa saja yang sudah dia alami. Mental yang dimiliki anak sangat dipengaruhi oleh perkembangan emosinya, sehingga perkembangan emosi anak penting untuk diperhatikan khususnya pada usia anak sekolah dasar.

2. Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial dapat diartikan sebagai suatu proses pencapaian untuk menuju kematangannya dalam suatu hubungan sosial dan sebagai pembelajar agar suatu individu dapat menyesuaikan diri dan beradaptasi dengan nilai dan aturan serta tuntutan sosial yang dapat berlaku untuk seusianya dan pada lingkungan yang dia tinggali. Pada dasarnya, perkembangan sosial pada anak yang berada pada usia sekolah dasar dapat terlihat dengan adanya perluasan hubungan atau interaksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajarannya di kelas maupun saat anak tersebut bermain dengan lingkungan di luar sekolahnya. Selain perluasan hubungan dan interaksi dengan keluarga, pada usia anak sekolah dasar dapat mulai menjalin relasi baru dengan anak-anak yang seusianya. (Tusyana & Trengginas, 2019). Sejalan dengan hal tersebut Suyanto (2005) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan anak agar dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial yang ada disekitarnya secara lebih efektif.

Perkembangan sosial dapat dianggap sebagai kesempatan untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam berinteraksi, menyesuaikan diri dan hidup berdampingan dengan orang lain. Perkembangan sosial juga dianggap sebagai suatu perubahan perilaku seseorang untuk menyesuaikan diri dengan berbagai tuntutan sosial yang ada dilingkungannya. Tuntutan sosial setiap anak berbeda-beda menyesuaikan dengan nilai, norma dan budaya yang berlaku di lingkungan masyarakat dimana anak tersebut tumbuh dan berkembang.

Usia sekolah dasar merupakan usia perkembangan sosialnya berkembang dengan pesat. Usia ini juga usia yang rentan akan hal-hal negatif sehingga perlu adanya pengawasan dan perhatiannya dari orang tua dan guru agar anak tidak terpengaruh pada perkembangan sosial yang salah.

Anak Sekolah Dasar

Anak-anak usia sekolah dasar merupakan generasi penerus yang akan menentukan bagaimana masa depan suatu bangsa dan negara. Sebagai generasi penerus anak akan tumbuh dan berkembang menyesuaikan dengan tahapan-tahapan pertumbuhan dan perkembangan masing-masing, karena setiap anak memiliki tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda.

Sejalan dengan hal tersebut Beichler dan Snowman mengatakan bahwa, anak yang berada pada usia sekolah dasar memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang masuk dalam aspek fisik, sosioemosional, kognitif, Bahasa, kreativitas dan komunikasi yang sesuai dengan tahapan yang sedang anak tersebut lalui. Pada anak usia sekolah dasar, mereka masih sangat rentan dengan hal-hal yang negatif karena pada usia ini mereka belum bisa membedakan perilaku mana yang bersifat positif dan negatif dan perilaku mana yang sebaiknya dia keluarkan ketika berinteraksi dengan orang lain. Pada usia sekolah dasar juga kepekaan anak sedang dalam tahap tumbuh dan berkembang secara pesat.

Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada disekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Karakteristik yang dimiliki anak usia sekolah dasar merupakan seseorang yang berada pada tingkatan perkembangan yang relative cepat untuk merespon atau menangkap segala sesuatu yang ada disekitarnya melalui berbagai aspek perkembangan yang ada.

Pada saat anak memasuki usia sekolah dasar yaitu usia 6-12 tahun, anak sedang dalam tahap proses perkembangan yang pesat. Bukan hanya pesat dalam perkembangan secara fisik, namun juga pesat dalam perkembangan psikologinya. Pada usia ini dalam

segala aktivitasnya mereka akan memperoleh berbagai keterampilan diantaranya yaitu keterampilan fisik saat bermain, keterampilan dasar anak dalam membaca, menulis, dan berhitung, dan keterampilan anak dalam hubungan antara keluarga serta teman sebayanya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan metode yang berisi deskripsi sesuai dengan topik yang sedang dibahas yang diambil dari ucapan dan perilaku yang peneliti amati oleh orang yang menjadi sasaran dalam penelitian. Sehingga data-data yang dihasilkan dalam penelitian ini tidak berbentuk angka-angka melainkan jbaran kata-kata yang bersifat deskriptif. Pada metode pendekatan kualitatif ini digunakan untuk meneliti suatu obyek yang bersifat alamiah dan penelitian peneliti sebagai sebuah instrument kunci. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia sekolah dasar yang bermain *game online* berjumlah lima orang anak. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) selama tiga hari dan wawancara. Pendekatan kualitatif digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar.

HASIL dan PEMBAHASAN HASIL

Peneliti melakukan observasi selama tiga hari dan wawancara terhadap kelima anak usia sekolah dasar yang bermain *game online*, tiga diantaranya merupakan anak sekolah dasar kelas atas dan dua anak lainnya merupakan anak sekolah dasar kelas rendah. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut :

1. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1	Apakah kamu memiliki gadget sendiri atau milik orang tua?	Dari kelima anak tersebut, empat anak memiliki gadget pribadi yang difasilitasi orang tuanya dan satu orang anak masih menggunakan gadget milik orang tua.
2	Aplikasi apa saja yang sering kamu gunakan dalam gadget?	Kelima anak tersebut menggunakan aplikasi yang sama yaitu Google classroom, WhatsApp, Tiktok dan beberapa <i>game online</i> .
3	Bagaimana kamu bisa mengenal <i>game online</i> ?	Kelima anak tersebut semuanya mengenal <i>game online</i> dari temannya.
4	<i>Game online</i> apa saja yang kamu mainkan?	Kelima anak tersebut sama-sama menggunakan tiga aplikasi permainan yaitu Mobile Legend, PUBG Mobile, dan Garena Freefire.
5	Apakah kamu paham kata-kata Bahasa Inggris yang ada di <i>game online</i> ?	Kelima anak tersebut paham dengan kata-kata asing dalam <i>game online</i> dengan bertanya kepada orang yang lebih dewasa dan mencari arti di google.
6	Berapa lama biasanya kamu bermain <i>game online</i> dalam sehari?	Dari kelima anak tersebut, tiga diantaranya bermain lebih dari 8 jam sehari dan dua anak lainnya hanya bermain selama 6-7 jam sehari.
7	Apakah kamu sering mengobrol dengan teman sebayamu ketika main, atau hanya bermain <i>game online</i> ?	Kelima anak tersebut jarang berkomunikasi bahkan saat bertemu.

8	Apakah kamu sering mengobrol dengan keluarga dirumah?	Dari Kelima anak tersebut, tiga diantaranya jarang berkomunikasi dan dua anak lainnya masih sering berkomunikasi.
9	Apakah kamu sering emosi ketika bermain <i>game online</i> ?	Dari Kelima anak tersebut, tiga diantaranya sering emosi saat kalah bermain <i>game online</i> , dan dua diantaranya merasa biasa saja.
10	Apakah kamu merasakan sesuatu pada mata saat bermain <i>game online</i> atau sesudahnya?	Kelima anak tersebut, tiga diantaranya sering merasakan gatal pada mata dan panas setelah bermain <i>game online</i> , dan dua diantaranya biasa saja.

2. Hasil Observasi

No.	Indikator	Hasil Pengamatan
1	Pemahaman teknologi/gadget	Kelima anak tersebut semua melek teknologi. Mereka paham dalam menggunakan gadget dan berbagai aplikasi.
2	Pengenalan <i>game online</i>	Kelima anak tersebut mengenal <i>game online</i> dari teman sebaya.
3	Pemahaman kosakata asing	Kelima anak tersebut paham kosakata asing yang ada pada <i>game online</i> .
4	Frekuensi bermain <i>game online</i>	Dari kelima anak, tiga diantaranya bermain lebih dari 8 jam dan dua anak lainnya hanya bermain 6-7 jam.
5	Pengaruh pada perkembangan sosial	Kurangnya interaksi anak baik dengan teman sebaya maupun keluarga.
6	Pengaruh pada perkembangan emosi	Anak mengalami emosi saat kalah bermain <i>game online</i> .
7	Kesehatan mata	Anak mengalami gatal pada mata dan rasa panas setelah bermain <i>game online</i> .

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *game online* terhadap perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah peneliti lakukan pada kelima anak usia sekolah dasar yang menggunakan *game online* maka pembahasan penelitiannya adalah sebagai berikut :

Dari kelima anak tersebut, empat anak memiliki gadget pribadi yang di fasilitasi oleh orang tuanya dan satu orang anak masih menggunakan gadget milik orang tua, dengan lebih banyak orang tua yang memberikan fasilitas gadget kepada anaknya yang masih dalam usia sekolah dasar membuat anak bebas untuk mengakses apa saja salah satunya yaitu *game online*. Karena hal tersebut maka dapat menimbulkan pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positifnya adalah anak melek terhadap teknologi khususnya gadget anak juga dapat memahami berbagai aplikasi dalam gadget seperti Google classroom, WhatsApp, Tiktok dan beberapa *game online* diantaranya yaitu Mobile Legend, PUBG Mobile, dan Garena Freefire. Selain itu, anak juga mendapat pemahaman baru yaitu kosakata dalam bahasa asing khususnya bahasa inggris yang ada pada *game online* seperti "buff", "farming" "ganking", dan sebagainya.

Adapun pengaruh negatif dari *game online* adalah anak menjadi kecanduan *game online*. Frekuensi anak dalam bermain *game online* yang berlebihan dapat menimbulkan banyak pengaruh negatif diantaranya yaitu pengaruh pada kesehatan mata anak, pengaruh

pada perkembangan emosi dan sosial anak. Pengaruh pada kesehatan mata yaitu anak merasakan gatal dan panas setelah bermain *game online*, hal tersebut terjadi karena anak bermain *game online* dalam gadget dalam waktu yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kesehatan pada mata karena radiasi yang ada pada gadget. Namun meskipun mereka sudah merasakan penurunan pada kesehatan mata mereka masih tetap bermain tanpa mempedulikan hal tersebut.

Pengaruh pada perkembangan emosi anak diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain game online, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya, dan anak yang bermain *game online* menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain *game online* sering mengeluarkan kata kasar saat mereka bermain, hal itu dianggap oleh anak sebagai luapan emosi mereka saat bermain. Sedangkan pengaruh pada perkembangan sosial diantaranya yaitu anak kurang berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya seperti dengan teman sebaya bahkan sampai dengan keluarganya. Hal tersebut mengakibatkan relasi anak dengan orang tua, keluarga, dan teman-teman sebayanya menjadi jauh. Anak juga menjadi asyik dengan dunianya sehingga anak cenderung lebih merasa nyaman untuk bermain sendiri, kurang aktivitas diluar rumah, dan menjadi anak yang kurang peduli dengan sekitarnya.

Dengan melihat lebih banyaknya pengaruh negatif dari pada pengaruh positif dalam bermain *game online* pada anak usia sekolah dasar, maka sangat penting peran orang tua dan guru bekerjasama dalam menangani anak yang sudah kecanduan *game online* agar pengaruh negatif tidak berlanjut sampai tahap yang lebih buruk. Orang tua dan guru dapat bekerjasama dengan melakukan berbagai cara diantaranya yaitu pertama orang tua dan guru dapat memberikan pemahaman kepada anak apa saja pengaruh negatif yang dapat timbul dari penggunaan *game online*. Kedua membatasi waktu anak dalam bermain *game online*, orang tua bisa membatasi anak dengan cara mengganti aktivitas anak dengan aktivitas yang lain seperti mengajak anak untuk belajar bersama, bermain atau aktivitas lain yang bisa dilakukan oleh orang tua dan anak. Ketiga biasakan anak untuk tidur lebih awal, biasanya anak yang sudah kecanduan *game online* waktu tidurnya tidak teratur karena hampir setiap hari anak memainkan *game online* sampai tengah malam, dengan membiasakan anak untuk tidur lebih awal akan mengurangi frekuensi anak dalam bermain *game online*. Keempat berikan pengarahan, pengawasan, dan dampingi anak saat sedang menggunakan gadgetnya, biasanya saat anak sedang asyik menggunakan gadget anak jadi lupa akan waktu. Dan kelima sering berkomunikasi dengan anak agar anak terbiasa berinteraksi dengan orang-orang sekitarnya. Dengan melakukan hal tersebut diharapkan dapat mengurangi pengaruh negatif pada anak yang bermain *game online*.

KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi dapat memudahkan manusia untuk mengakses berbagai macam informasi dan hiburan. Salah satu sarana hiburan yang populer dikalangan anak usia sekolah dasar adalah *game online*. Namun dengan adanya *game online* ini memberikan banyak pengaruh negatif bagi penggunanya. Pengaruh negatif tersebut diantaranya yaitu pada perkembangan emosi dan perkembangan sosial anak seperti anak mudah emosi, anak lebih agresif dan kurangnya interaksi anak terhadap orang-orang yang ada disekitarnya.

SARAN

Dengan melihat banyaknya pengaruh negatif dalam penggunaan *game online*, oleh karena itu penting bagi orang tua dan guru untuk bekerjasama agar dapat mengurangi pengaruh negatif pada anak yang bermain *game online* dengan beberapa cara diantaranya yaitu memberikan pemahaman kepada anak pengaruh negatif dalam bermain *game online*, membatasi anak bermain game online, memberikan arahan, pengawasan dan dampingi anak

saat bermain game online, membiasakan anak untuk tidur lebih awal, dan sering melakukan komunikasi dengan anak. Dengan melakukan beberapa cara tersebut diharapkan dapat mengurangi pengaruh negatif khususnya pada perkembangan emosi dan sosial anak sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Christiana Reali dan Yunisa Dwi Anggraini. (2016). *Pengaruh Game Kekerasan Terhadap Perilaku Agresif Anak*. Jurnal Pendidikan PAUD ISSN: 2502-5554 Vol . 1 , No . 1 , Januari 2016 [online]. Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka. Tersedia : https://scholar.google.co.id/scholar?q=PENGARUH+GAME+KEKERASAN+TERHADAP++PERILAKU+AGRESIF+ANAK&hl=en&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholar. Diakses 1 Mei 2021.
- Devy Arum Sari, dkk. (2020). *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Kecerdasan Emosi Pada remaja SMP Negeri 3 Ungaran : Tinjauan Dari Beberapa Artikel Penelitian*. UNIVERSITAS NGUDI WALUYO [online]. Tersedia : <http://repository2.unw.ac.id/1089/>. Diakses 1 Mei 2021.
- Fithri Azni. (2017). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak*. KOLOKIUUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah Volume 5, Nomor 2 [online]. Universitas Negeri Padang. Tersedia : <http://kolokium.ppi.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/28>. Diakses 1 Mei 2021.
- Heri Satria Setiawan. (2018). *Analisis Dampak Pengaruh Game Mobile Terhadap Aktifitas Pergaulan Siswa SDN Tanjung Barat 07 Jakarta*. p-ISSN: 1979-276X e- ISSN: 2502-339X DOI: 10.30998/faktorexacta.v11i2.2338 [online]. Universitas Indraprasta PGRI. Tersedia : https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Faktor_Exacta/article/view/2338. Diakses 1 Mei 2021.
- Layyinatus Syifa, dkk. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3, Number 4 Tahun 2019, pp. 527-533. P-ISSN: 2579-3276 E-ISSN : 2549-6174. [online]. Universitas PGRI Semarang. Tersedia : <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/22310>. Diakses 1 Mei 2021.
- Marselima Tas'au, dkk. (2017). *Hubungan Frekuensi Bermain Game online Dengan Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di SD Bandulan 4 Malang*. Nursing News Volume 2, Nomor 3 [online]. Tersedia : <https://publikasi.unitri.ac.id/index.php/fikes/article/view/705>. Diakses 1 Mei 2021.
- Mera Putri Dewi, dkk. (2020). *Perkembangan Bahasa, Emosi, dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar" Vol. VII No. 1 Januari 2020 [online]. Universitas Negeri Padang. Tersedia : <http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/7369>. Diakses 1 Mei 2021.
- Mertika dan Dewi Mariana. (2020). *Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar*. JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH Vol. 3 No. 2, December 2020. Page: 99 – 104 e-ISSN: 2597-9760, p-ISSN: 2597-9752 [online]. STKIP Singkawang. Tersedia : <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JERR/article/view/2154>. Diakses 1 Mei 2021.
- Mimi Ulfa dan Risdhayati. (2017). *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantras Kecamatan Tampan Pekan Baru*. JOM. FISIP Vol. 4 No. 1 – Februari 2017 [online]. Universitas Riau. Tersedia : <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841>. Diakses 1 Mei 2021.
- Nugrananda Janttika dan Wahyu Juniarta. (2020). *Analisis Dampak Game Online Mobile Legend Pada Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Junjung Kecamatan Sumbergempol Kabupaten Tulungagung*. Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 04 No

- 2 (2020) [online]. Universitas Bhinneka PGRI (UBHI) Tulungagung. Tersedia : http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/view/2683. Diakses 1 Mei 2021.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>.
- Nurlaela dan Sangkala Ibsik. (2017). *Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*. Universitas Negeri Makassar [online]. Tersedia : <https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/article/view/3669>. Diakses 1 Mei 2021.
- Nurul Ismi dan Akmal. (2020). *Dampak Game online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang*. *Journal of Civic Education* (ISSN: 2622-237X) Volume 3 No. 1 2020 [online]. Universitas Negeri Padang. Tersedia : https://www.researchgate.net/publication/342074952_Dampak_Game_Online_Terdap_Perilaku_Siswa_di_Lingkungan_SMA_Negeri_1_Bayang. Diakses 1 Mei 2021.
- Octa Reni Setiawati dan Agin Gunado. (2019). *Perilaku Agresif Pada Siswa SMP Yang bermain Game Online*. *Jurnal Psikologi Malahayati*, Volume 1, No.1, Maret 2019: 30-34 [online]. Universitas Malahayat. Tersedia : <https://core.ac.uk/reader/230561830>. Diakses 1 Mei 2021.
- Ramadhan Witarsa, dkk. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. *PEDAGOGIK* Vol. VI, No. 1, Februari 2018 [online]. Tersedia : <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/pedagogik/article/view/432>. Diakses 1 Mei 2021.
- Suriadi, & Yuliani, rita. (2006). *Asuhan Keperawatan Pada Anak*. Jakarta: Sangung Setia.
- Tusyana, E., & Trengginas, R. (2019). Analisis Perkembangan Sosial-Emosional Anak. *Jurnal Iventa*, 3(1), 18–26.
- Yoga Yudha Prasetya, dkk. (2020). *Pengaruh Penggunaan Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Siswa SMA Negeri 1 Kendari*. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO : Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*. Volume 5, No. 1, Januari 2020, hlm 1-16 [online]. UNIVERSITAS HALU OLEO. Tersedia : <http://ojs.uho.ac.id/index.php/KOMUNIKASI/article/view/10388>. Diakses 1 Mei 2021.