

PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PSIKOLOGIS DAN MENTALITAS ANAK KECIL DARI SUDUT PANDANG MAHASISWA

Mochammad Fachry Iskandar, Rafli Nur Rahmawan, Umar Kusuma Hadi

eProgram studi Teknik Elektro, Fakultas Pendidikan Teknik dan Kejuruan, Universitas

Pendidikan Indonesia

fachryiskandar@upi.edu

Abstrak

Dalam era digital ini, handphone dan gadget lainnya menjadi hal yang sangat umum dipergunakan oleh semua orang dan kalangan. Salah satu hal yang digemari oleh berbagai kalangan adalah game online. Game online sendiri adalah permainan yang bisa dimainkan melalui digital dengan koneksi internet sehingga setiap pemain bisa menemukan pemain lainnya tanpa harus bertatap muka satu sama lain. Semakin lama, genre permainan pun semakin bervariasi sehingga jumlah permainan pun menjadi banyak. Dan dimasa-masa sekarang, banyak orang tua yang sudah memberikan akses internet berupa handphone kepada anaknya yang masih dibawah umur. Karena tingginya rasa penasaran anak kecil, maka mereka pun banyak yang bermain game online yang seharusnya game online yang dimainkan tersebut tidak ditujukan untuk anak dibawah umur. Sehingga karena itulah banyaknya mental dan psikologis anak kecil yang berubah ke arah negatif. Dengan mengetahui dampak-dampak negatif tersebut, kita dapat mengambil langkah-langkah untuk mengelola penggunaan gadget kepada anak kecil.

Kata kunci: Anak kecil, Psikologis anak, *Game online*

PENDAHULUAN

Dalam era digital ini, *game online* sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, tidak hanya bagi orang dewasa, tetapi juga bagi anak-anak. Anak kecil yang masih berada dalam masa pertumbuhan dapat dengan mudah terpapar berbagai macam pengaruh yang diakibatkan oleh game online ini. Tidak hanya dapat menimbulkan pengaruh baik, *game online* dapat juga menimbulkan pengaruh-pengaruh buruk yang dapat mengakibatkan kecanduan. Kecanduan bermain *game online* ini sering disamakan dengan kecanduan obat-obatan terlarang, karena dampak yang dihasilkan serupa seperti, perilaku agresif, gangguan tidur, dan masalah Kesehatan mental lainnya seperti depresi, cemas, dan mudah marah (Warburton et al., 2022)

Psikologi anak kecil dapat dipengaruhi berbagai faktor, seperti lingkungan sosial, pendidikan, dan aktivitas rekreasi termasuk main *game*. Menurut (Funk, J., 2006) Game

dapat memberikan pengaruh positif pada keterampilan kognitif, seperti pemecahan masalah, koordinasi mata-tangan, dan kemampuan berpikir strategis. Namun di sisi lain, *game online* juga dapat mengganggu perkembangan social dan emosional sang anak. Selain itu, menurut (Gellner, C., 2021) terlalu banyak bermain *game* dapat menunjukkan obsesi terhadap suatu *game* yang mengakibatkan, perubahan suasana hati yang ekstrem. Oleh karena itu, penting untuk memahami dampak psikologi *game online* terhadap anak kecil. Pendahuluan ini bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai potensi negatif dari *game online* terhadap psikologi anak kecil.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan suatu metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data serta menyelesaikan suatu masalah yang terjadi. Untuk penyusunan penelitian ini maka peneliti membutuhkan data dan informasi yang sesuai dengan pembahasan penelitian agar data yang diperoleh cukup untuk membahas permasalahan yang ada.

Dalam penelitian ini kami menggunakan metode penelitian deskriptif dan metode penelitian verifikatif dimana hasil penelitian yang telah diolah kemudian akan diambil kesimpulannya, artinya penelitian yang dilakukan merupakan penelitian yang menekankan analisisnya berdasarkan data-data numeric (angka), dengan menggunakan metode penelitian ini maka akan diketahui hubungan yang signifikan antar variabel yang diteliti sehingga mampu menghasilkan kesimpulan sesuai dengan objek yang diteliti.

Menurut Ali Maksam (2012: 68), penelitian deskriptif adalah penelitian yang umumnya dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Adapun pengertian metode deskriptif menurut Moh Nazir (2014) metode deskriptif adalah suatu metode untuk meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Sedangkan metode verifikatif menurut Sugiyono (2019:118) yaitu metode penelitian dengan pembuktian untuk menguji hipotesis hasil dari penelitian deskriptif dengan perhitungan statistik sehingga mendapatkan hasil pembuktian yang menunjukkan hipotesis ditolak atau diterima.

Berdasarkan uraian diatas, maka dalam penelitian ini metode deskriptif dan metode verifikatif digunakan untuk mengetahui bagaimana dampak dari *game online*

terhadap psikologis dan mentalitas anak kecil dari sudut pandang mahasiswa lain serta kita bandingkan hasil survei dengan kasus-kasus yang terjadi

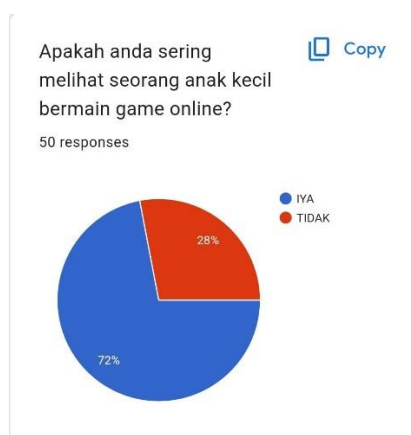
HASIL DAN PEMBAHASAN

1.1 Gambar dan tabel



Gambar 1 “Diagram data hasil jawaban responden pertanyaan ke-1”

Hasil Diagram dari pertanyaan ke-1 menyatakan bahwa 74% dari 50 responden sering bermain *game online*. Artinya sebanyak 37 responden sering untuk bermain *game online*, sedangkan sisanya yaitu sebanyak 13 orang jarang untuk bermain *game online*. Hal ini sejalan dengan survei dari vero dan Decision lab. Survei ini melibatkan 470 responden di Indonesia, yang mayoritas berusia 16-41 tahun. Ditemukan bahwa 52 juta orang Indonesia bermain *game* secara konsisten. Sebagian besar responden adalah milenial dengan usia 26-37 tahun dan memiliki pendapatan rata-rata Rp 10 juta per bulan. Sebanyak 82% responden menyatakan mereka senang bermain sendiri dan terhubung dengan orang lain secara online, dengan 62% bermain setidaknya sekali dalam sehari selama 1-3 jam per sesi (Katadata, 2022). Sehingga target responden sangat tepat karena orang yang bermain *game* sendiri sudah mengerti dan bahkan merasakan sendiri mengenai dampak yang ditimbulkan dari *game online*.



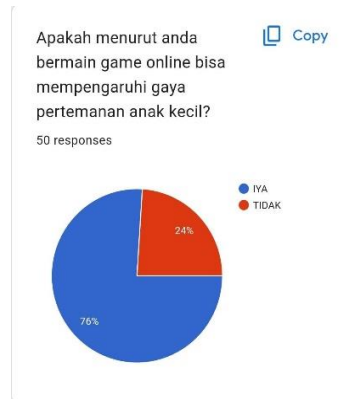
Gambar 2 “Diagram data hasil jawaban responden pertanyaan ke-2”

Hasil dari pertanyaan ke-2 menunjukkan bahwa 72% dari 50 responden menjawab “iya” dan 28% menjawab “tidak”. Artinya dari 50 responden, 36 orang merasa bahwa mereka sering melihat anak kecil bermain *game online*, sedangkan 14 orang lainnya jarang melihat anak kecil bermain *game online*. Menurut survei BPS tahun 2022, sekitar 33,44% anak usia dini (0-6 tahun) di Indonesia sudah menggunakan handphone atau perangkat gawai, dan 24,96% dari mereka mengakses internet. Survei ini juga menunjukkan bahwa 25,5% anak balita (0-4 tahun) sudah menggunakan HP, sementara untuk anak usia 5-6 tahun angkanya naik menjadi 52,76% (Databoks, 2023).



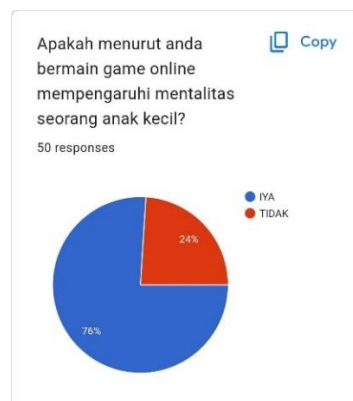
Gambar 3 “Diagram data hasil jawaban responden pertanyaan ke-3”

Dari pertanyaan ke-3 menunjukkan bahwa 72% menjawab “iya” dan 28% menjawab “tidak”. Artinya dari 50 responden, 36 orang merasa bahwa *game online* memang memiliki dampak negatif terhadap psikologis anak kecil, sedangkan 14 orang merasa tidak setuju dengan itu. Dikutip dari Databoks, KPAI melaporkan bahwa selama pandemi COVID-19, ada peningkatan signifikan dalam penggunaan gadget dan bermain *game online* di kalangan anak-anak. Banyak anak yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain *game online*, yang berdampak pada kesejahteraan fisik dan mental mereka.



Gambar 4 “Diagram data hasil jawaban responden pertanyaan ke-4”

Pertanyaan ke-5 menunjukkan bahwa 76% menjawab “iya” dan 24% menjawab “tidak”. Hal ini berarti 38 orang setuju dengan pernyataan bahwa *game online* bisa mempengaruhi gaya pertemanan anak kecil, sedangkan 12 orang tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Namun pada kenyataannya, *game online* sangat berpengaruh terhadap gaya pertemanan anak kecil. Dalam beberapa kasus, keterampilan dan pencapaian dalam game online dapat memengaruhi status sosial anak-anak di dunia nyata. Anak-anak yang sukses dalam game mungkin mendapatkan pengakuan dan penghargaan dari teman-temannya, yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri dan identitas mereka. Lalu saat anak-anak bermain game online bersama temannya dapat memperkuat pertemanan yang ada dengan memberikan topik pembicaraan dan kegiatan bersama. Hal ini juga bisa menjadi keterbaliknya, karena dalam Kasus lain menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain game online dapat menghadapi perilaku bullying yang parah, termasuk pengucilan dari permainan atau kelompok permainan dan ancaman verbal. Misalnya, anak-anak yang tidak tampil baik dalam permainan sering kali menerima hinaan dari pemain lain, yang bisa berdampak negatif pada harga diri dan kesehatan mental mereka (Vanta,2021).



Gambar 5 “Diagram data hasil jawaban responden pertanyaan ke-5”

Hasil dari pertanyaan terakhir yaitu pertanyaan ke-5 menunjukkan bahwa 76% menjawab “iya” dan 24% menjawab “tidak”. Hal ini berarti dari 50 responden, terdapat 38 orang yang setuju bahwa *game online* bisa mempengaruhi mentalitas anak kecil, sedangkan 12 orang lainnya tidak setuju terhadap pernyataan itu. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu bermain *game online* berisiko mengalami gangguan tidur, kelelahan, dan masalah kesehatan mental lainnya. Terutama jika mereka terpapar konten yang tidak sesuai atau menghadapi tekanan untuk berprestasi dalam *game* (TODAY, 2024).

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa *game online* sendiri memang memiliki dampak negatif terhadap anak-anak. Dari sudut pandang mahasiswa, mayoritas sering melihat anak kecil yang sudah bermain *game online* dan bisa melihat juga bagaimana dampaknya terhadap psikologis dan mental anak kecil. Hal ini juga bisa dibuktikan dengan maraknya kasus *bullying* yang terjadi dalam lingkup anak kecil. Namun tidak bisa dipungkiri juga bahwa *game online* bisa juga memberikan dampak positif terhadap anak kecil. Misalnya seperti saat seorang anak kecil memiliki keahlian dalam permainannya, dia bisa memiliki kepercayaan diri yang tinggi, dan bahkan bisa memiliki banyak teman karena teman-temannya merasa kagum terhadap keahliannya. Lalu dampak positif lainnya bahkan saat anak tersebut memiliki keahlian, dia bisa menjadi seorang *professional gamer* atau bisa menjadi *streamer* yang memiliki keuntungan sangat besar dan tentunya dengan syarat berada dalam pengawasan orang tuanya.

SARAN

Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya agar bisa memberikan lebih banyak pertanyaan yang bervariasi agar hasil observasi bisa menjadi lebih luas. Lalu cara lain mendapatkan data yang lebih kaya adalah sebaiknya diberikan kesempatan bagi responden untuk memberikan opini secara lebih kritis dan terbuka terhadap topik yang dibahas. Misalnya dengan menyediakan kolom isian bebas atau pertanyaan terbuka pada

kuisisioner. Dengan demikian, responden dapat mengekspresikan pendapat, pengalaman, maupun saran mereka secara lebih mendalam

Jika memungkinkan, bisa juga dengan menambah pertanyaan yang ditujukan kepada anak kecil, sehingga kita bisa mengetahui dampak yang dirasakan dari *game online* terhadap anak itu sendiri. Informasi ini dapat memperkaya analisis dan memberikan wawasan baru yang mungkin belum teridentifikasi sebelumnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pertama- tama, saya ingin mengucapkan puji dan syukur serta kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, kami dapat menyelesaikan jurnal ini yang berjudul “PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PSIKOLOGIS DAN MENTALITAS ANAK KECIL DARI SUDUT PANDANG MAHASISWA” dalam rangka memenuhi tugas dari mata kuliah Bahasa Indonesia.

Kami menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, cukup sulit bagi kami untuk dapat menyelesaikan artikel ilmiah ini. Oleh sebab itu, kami ingin memberikan terima kasih kepada :

1. Pak Ahmad Fu'adin, S.Pd., M.Pd. Selaku dosen pendidikan bahasa Indonesia
2. Teman-teman mahasiswa yang sudah mengisi kuesioner kami dengan jujur.
3. Bapak, Ibu, dan kakak kami yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan terhadap kami.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum. (2012). Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Funk, J. (2006) Playing Violent Video and Computer Games and Adolescent Self-Concept. *Journal of Communication*, 46(2)
- Gellner, C. (2021). The Video Games Your Child Plays Has an Effect on Their Behavior. Dari <https://healthcare.utah.edu/the-scope/kids-zone/all/2021/08/video-games-your-child-plays-has-effect-their-behavior>
- Katadata.co.id. (2022). Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022
- Katadata.co.id. (2022). Survei: 52 Juta orang Indonesia Konsisten Bermain Gim
- KPAI. (2020). Hasil Survei Pemenuhan Hak dan Perlindungan Anak pada Masa Pandemi COVID-19

Moh. Nazir. 2014. Metode Penelitian. Bogor: Ghalia Indonesia

Warburton et al. (2022) Internet Gaming Disorder. Evidence for a Risk and Resilience Approach. International Journal of Environmental Research and Public Health, 19(9)