



Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi pada Siswa Sekolah Dasar

Widiyah Dwi Wulan Sari^{1*}, Danar Rizky Rananda², Haikal Bestanun Arifin³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo, Bangkalan, Indonesia

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo, Bangkalan, Indonesia

³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo, Bangkalan, Indonesia

E-mail: widiyahdwiwulansari@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to find out how online games influence the emotional and social development of elementary school children. The method in this research uses a qualitative approach. The targets of this research were three elementary school aged children who played online games. The data collection techniques used in this research are observation and interviews. Based on the output of interviews and observations that researchers conducted on five elementary school age children who used online games, researchers found both positive and negative influences. Positive influences include children accessing technological information easily, children knowing various implementations of using online game units, and children getting to know new vocabulary in foreign languages. The negative influences of online games on children's emotional and social development include children getting angry easily, being more aggressive, and lacking communication relationships with the people around them.

Keyword : *Online Games, Handphone, Negative, Positive.*

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak akhir (*late childhood*) berlangsung sejak usia enam tahun sampai tiba saatnya anak mencapai kedewasaan. Masa kanak-kanak akhir merupakan perubahan besar dalam pola kehidupan anak, juga bagi anak yang pernah mengalami situasi prasekolah. Saat menyesuaikan diri dengan tuntutan dan harapan baru sekolah, sebagian besar anak berada dalam keadaan tidak seimbang. Anak akan mengalami gangguan emosi sehingga sulit untuk hidup bersama dan bekerja sama (Hurlock, 2013).

Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia. Diantaranya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang amat pesat di dunia, seperti halnya perkembangan di berbagai bidang ilmu dan teknologi (Ngafifi, 2014). Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, terlihat dari munculnya berbagai jenis *game online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Thre Kingdom online*, *Dota Online* dan *Atlantica Online*. Perkembangan dan kemajuan teknologi dapat dilihat dengan semakin banyak warnet dan fasilitas lain, seperti android, smartphone yang menyediakan layanan yang berasal dari kalangan anak-anak sampai dewasa. *Game online* selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi (Satria, Nurdin, & Bachtiar, 2015). Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusakkan otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Permainan *game online* mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak (Andriyanto, 2016). Penyebab dari kemarahan itu sendiri bermacam-macam, menurut Hurlock (1978) penyebab amarah yang paling umum adalah pertengkaran mengenai permainan, tidak tercapainya keinginan, dan serangan yang hebat dari anak lain. Selain itu, menurut Mulyadi (2006) penyebab utama kemarahan anak yaitu (1) janji yang tidak ditepati, (2) mencari perhatian, (3) dipaksa disiplin, (4) cemburu pada saudara, (5) orang tua terlalu mendikte, dan (6) tak mampu menyesuaikan diri dengan perubahan. Dari dua pendapat di atas, dapat diketahui bahwa banyak sekali penyebab munculnya kemarahan anak, apalagi jika keinginannya tidak tercapai, amarah anak akan meledak.

Memasuki era globalisasi, ketika adanya keadaan ini kemajuan dalam bidang teknologi mengalami perkembangan yang begitu pesat dan juga menyesuaikan menggunakan perkembangan zaman yang ada. Kemajuan dalam teknologi mempunyai pengaruh yang sangat besar bagi kehidupan masyarakat pada saat ini. Salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut yaitu semakin canggihnya kemajuan IT atau teknologi informatika. Pengaruh lainnya yang merambah hingga ke pelosok atau daerah-daerah terpencil yaitu adanya internet. Banyak warung-warung internet atau warnet yang tersedia pada pinggir jalan untuk mempermudah semua orang dapat mengaksesnya, adanya warung internet memperlihatkan banyaknya pengguna atau orang yang memanfaatkan

keadaan ini untuk berbisnis. Berbagai macam kalangan seluruh orang dapat mengakses melalui internet, seperti komunikasi, bersosial media seperti mengupload tugas di classroom, adanya rpata menggunakan google meet atau zoom, instagram, twiter, liputan atau berita, infomasi, bahkan hingga menggunakan aneka macam sarana hiburan seperti you tube, tiktok dan aplikasi lainnya juga bisa diakses dengan gampang melalui internet. Intinya seluruh informasi, berita atau hal-hal yg diharapkan oleh manusia dengan gampang kita dapatkan pada internet. Baik itu kalangan tua, remaja dan juga anak anak. Dari kalangan pembisnis, pelajar atau mahasiswa, dan juga karyawan pemerintah maupun karyawan swasta .

Pengguna internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing dalam kesehariannya. Hannya masing-masing dari pribadi kita tidak bisa untuk dapat membatasinya, selagi pengguna mempunyai kemampuan untuk membayar kuota atau pulsanya. Dikalangan tertentu juga adanya dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan karena berakibat fatal terhadap diri sendiri dan orang di sekitarnya. Pada situstertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara hiburan yang sangat populer ketika ini adalah game online yang tidak jarang dimanfaatkan oleh kalangan dari orang tua,remaja bahkan pada anak-anak. Banyak pengaruh negatif juga yang sudah timbul karena disebabkan adanya penggunaangame online tersebut yang telah mempengaruhi pemikiran serta cara pandang seseorang. Game online adalah sebuah permainan berbasis visual yang dapat dimainkan dengan memakai komputer ataupun handphone yang sudah terhubung menggunakan jaringan, baik itu LAN atau Internet. Game online ini adalah sebuah permainan yang ketika dimainkan masih ada tantangan-tantangan atau rintangan yang tentu saja tantangan pada permainan tersebut bisa menciptakan pemainnya sebagai kecanduan untuk ingin terus memainkannya dan bisa melewati tantangan tersebut dan dapat melanjutkan ke level selanjutnya dan itu juga akan di hadapkan dengan tantangan yang lebiih menguras pokiran dan juga emosi, hal tersebut bisa sebagai sebuah kebiasaan yang nantinya ketika kecanduan dan sudah menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan juga dapat menciptakan pemain lupa akan segalanya karena adanya perkembangan yang terdapat dalam game online tersebut.

Ketika game online ini mulai menarik peminat yang terpengaruh terhadap fiturnya yang menarik berbagai macam kalangan seperti dari kalangan dewasa, remaja, hingga kalangan anak-anak yang masih berusia sekolah dasar. Pada usia sekolahdasar anak masuk pada perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang terdapat disekitarnya dan membentuk kepribadian yang ada pada dirinya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan juga cenderung bahagia menggunakan hal-hal baru yang membuat anak tarsebut penasaran dan juga menantang. Tidak jarang ada anak didik yang bermain hal baru dan dapat memuaskan rasa penasarannya melalui game online, karena pada usia sekolah dasar permainan yang terdapat pada handphone misalnya game online adalah hal baru yang begitu sangat menarik untuk usia mereka. Sehingga

ketertarikan mereka terhadap game online membuat mereka mampu berdiam diri pada tempat tinggal hanya untuk menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk permainan pada game online. Padahal seharusnya pada usia anak sekolah dasar mereka sedang asik-asiknya bermain permainan yang melatih ketangkasan, pemikiran, serta kelincahan dan juga menyenangkan seperti permainan petak umpet dan permainan tradisional lainnya. Mereka juga dapat lebih mengenal teman-teman sebayanya dan juga sampai dapat mengenal kakak kelas atau adik kelas yang juga dari sekolah yang sama atau pun berbeda.

Bermain game online dengan frekuensi waktu yang di bilang cukup lama dan bermain dengan berlebihan itu juga dapat memberikan pengaruh yang negatif terhadap kesehatan. Hal ini akan berpengaruh dalam perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya dan juga akan berpengaruh dalam perilakunya. Pada usia anak sekolah dasar termasuk pada usia yang memang masih rentan dan tergolong lemah dengan fisik yang belum sepenuhnya kuat dan dalam segi mental, lantaran anak usia sekolah dasar belum bisa membedakan untuk memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya game online yang telah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar pada saat ini sudah bisa di kategorikan sebagai kecanduan terhadap game online. Seperti yang telah diungkapkan sang Jinan (2011 : 106) bahwa anak yg telah masuk pada tahap kecanduan game online memberi dampak negatif pada anak. Seperti malas untuk belajar, malas buat makan, sulit berkonsentrasi, mempunyai jam tidur yang tidak teratur, dan mereka hanya bersemangat ketika bermain game online saja. Dengan adanya problem tadi, maka menurut itu penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam bagaimana dampak game online terhadap perkembangan emosi pada anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain game online akan memberikan dampak negative pada perkembangan sosial dan emosional siswa seperti siswa akan menjadi lebih mudah marah, tertutup, malas belajar, dan lain-lain. Selain itu, kegiatan bermain game online yang dilakukan secara berlebihan memberikan dampak pada penurunan hasil belajar siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat penelitian yang membahas mengenai perubahan pola tingkah siswa sekolah dasar akibat bermain game online. Untuk itu, penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk mengetahui perubahan tingkah laku anak sekoah dasar akibat game online.

Pengertian game online

Jika dilihat dalam kamus Bahasa Indonesia “sport” berarti permainan. Permainan merupakan kegiatan yang sifatnya rekreasi mengandung keasikan atau hiburan yang didalamnya dapat dilakukan oleh satu atau lebih pemain. Dalam game ini juga biasanya terdapat kompetisi antara para pemain dengan tujuan memperoleh kemenangan dalam permainan tersebut. Game online merupakan permainan visual elektronik yang didalam media tersebut telah menyuguhkan fitur-fitur yang menarik berupa tampilan gambar tiga

dimensi dengan dilengkapi oleh efek-efek yang dapat memanjakan mata yang melihat, game online juga biasanya dimainkan dengan menggunakan media elektronik seperti komputer, laptop, ataupun handphone yang dilengkapi dengan jaringan internet untuk mendukung cara kerja game. Namun saat ini media yang paling banyak digunakan dan mudah untuk didapat apalagi untuk kalangan anak usia sekolah dasar adalah dengan menggunakan device recreation online. Device recreation 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. Recreation online biasanya dijadikan sebagai sarana untuk menghibur diri dikala waktu luang. Namun saat ini sport online banyak dijadikan sebagai rutinitas di kehidupan sehari-hari oleh setiap kalangan.

Perkembangan Emosi dan Sosial

Perkembangan emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya di dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan sosial emosional meliputi perubahan hubungan individu dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan kepribadian (Martinis & Sanan, 2013). Artinya, perkembangan seorang anak dalam hidupnya akan mengalami perubahan sosial emosional sesuai dengan tingkat kematangan anak dalam hal hubungan dan interaksi dengan orang lain, teman sebaya, atau orang tua. Orang yang baik secara emosional dapat menangani perasaannya sendiri dan mampu membaca serta memahami perasaan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan emosional yang tinggi adalah mereka yang mampu mengendalikan diri, membina dan memotivasi untuk terus berusaha dan tidak mudah menyerah, mampu mengendalikan diri dan menghadapi stres, serta mampu menerima kenyataan. Anak akan terus belajar mengatur emosi dan interaksi sosialnya. Beberapa anak akan memiliki kepercayaan diri, dan ingin berpartisipasi dalam menerima tanggung jawab. Perkembangan sosial dan emosional anak berkaitan dengan kapasitas mereka untuk mengembangkan rasa percaya diri, kepercayaan, dan empati (Goleman, 2002).

Perkembangan emosi

Bagi Retno (2013), emosi ialah perasaan intens yang diperuntukan kepada seseorang ataupun suatu peristiwa. Jenis emosi bisa terdiri dari perasaan bahagia mengenai sesuatu, marah kepada seorang, maupun khawatir terhadap sesuatu. Hurlock (dalam Retno, 2002), mayoritas pakar percaya kalau emosi lebih segera beralu daripada atmosfer hati. Sebagai contoh, apabila seseorang berlagak agresif, manusia hendak merasa marah. Berhubungan pada aspek yang berpengaruh terhadap perkembangan emosi siswa, beberapa riset tentang emosi anak menjelaskan kalau perkembangan emosi mereka tergantung kepada aspek kematangan serta aspek belajar. (Latifa, 2017).

Perkembangan emosi mengacu pada reaksi anak terhadap berbagai perasaan yang dialami setiap hari dan membawa pengaruh besar terhadap cara pandang menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, tingkah laku, dan menikmati hidup sebagai orang dewasa kelak. Emosi dapat diartikan sebagai suatu perasaan yang bisa ditunjukkan oleh suatu individu terhadap suatu peristiwa atau kejadian yang dialami oleh individu tersebut. Proses dalam perkembangan pada anak, emosi merupakan suatu hal yang krisis. Hal tersebut dikarenakan emosi merupakan salah satu faktor yang paling berpengaruh terhadap perilaku yang akan ditimbulkan oleh anak tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, dalam American Academy of Pediatrics mengungkapkan bahwa dalam perkembangan emosi pada anak, 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 menjadi hubungan dengan teman sebayanya dan orang dewasa. (Nurmalitasari, 2015).

Anak sekolah dasar

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, sosio emosional, 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.

2. METODE PENELITIAN

Metode Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan metode yang berisi deskripsi sesuai dengan topik yang sedang dibahas dan diambil dari perilaku dan ucapan yang telah peneliti amati pada saat observasi oleh sebagian sumber juga telah menjadi sasaran dalam penelitian kali ini. Sehingga statistics-facts yang dihasilkan dalam penelitian ini tidak berbentuk angka-angka dan juga tabel atau pun grafik melainkan penjabaran kata-kata yang bersifat deskriptif. Pada metode pendekatan kualitatif ini juga digunakan untuk meneliti suatu obyek yang bersifat

alamiah serta nyata dari pengakuan sumber yang telah di wawancara dan penelitian peneliti sebagai sebuah instrument kunci. Sasaran dalam penelitian ini adalah anak-anak yang berusia sekolah dasar yang telah kecanduan bermain game online yang berjumlah tiga orang anak yang bersekolah di SDN karanggeneng. Adapun teknik pengumpulan fakta yang telah digunakan dalam penelitian ini adalah observasi (pengamatan) yang dilakukan selama satu hari dan wawancara terhadap ketiga anak tersebut. Pendekatan kualitatif juga digunakan untuk mengetahui bagaimana pengaruh game online terhadap perkembangan emosi anak dan perilaku anak pada usia sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Wawancara

Peneliti melakukan observasi (pengamatan) selama satu hari dan wawancara terhadap ketiga anak usia sekolah dasar yang bermain game online, dua diantaranya merupakan anak sekolah dasar kelas atas dan satu diantaranya merupakan anak sekolah dasar kelas rendah. Adapun hasil observasi dan wawancara sebagai berikut :

NO	Pertanyaan	Kesimpulan Jawaban
1	Apakah kamu memiliki handphone sendiri atau milik orang tua?	Dari ketiga anak tersebut, dua anak memiliki handphone pribadi yang di fasilitasi oleh orang tuanya dan satu orang anak masih menggunakan handphone milik orang tuanya.
2	Aplikasi apa saja yang sering kamu gunakan pada handphone?	Ketiga anak tersebut menggunakan aplikasi yang sama yaitu Google Classroom, WhatsApp, Tiktok dan beberapa game online lainnya.
3	Apakah kamu sering emosi ketika bermain game online?	Dari Ketiga anak tersebut, Dua diantaranya sering emosi saat kalah bermain game online, dan satu diantaranya merasa biasa saja.
4	Apakah kamu merasakan sesuatu pada mata saat bermain game online atau sesudahnya?	Ketiga anak tersebut, dua diantaranya sering merasakan gatal pada mata dan panas setelah bermain game online, dan satu diantaranya biasa saja.
5	Berapa lama biasanya kamu bermain game online dalam	Dari ketiga anak tersebut, satu diantaranya bermain lebih dari 8 jam perhari dan dua anak lainnya hanya bermain selama 6-7 jam perhari.

	sehari?	
6	Bagaimana kamu bisa mengenal game online?	Ketiga anak tersebut semuanya mengenal game online dari temannya.

Hasil Observasi

NO	Indikator	Hasil Pengamatan
1	Pemahaman mengenai teknologi atau handphone	Ketiga anak tersebut semua mengenal teknologi. Mereka juga paham apa itu teknologi dan bagaimana cara menggunakan handphone dalam berbagai aplikasi yang ada.
2	Pengenalan game online	Ketiga anak tersebut mengenal yang namanya game online dari teman terdekatnya dan teman seumurannya.
3	Pengaruh pada perkembangan emosi	Dua anak mengalami emosi saat kalah bermain game online dan satu anak merasa biasa saat kalah bermain game online.
4	Kesehatan mata	Dari ketiga anak, dua diantaranya merasakan gatal dan panas pada bagian matanya dan satu diantaranya tidak merasakannya.
5	Frekuensi bermain game online	Satu anak bermain selama lebih dari 8 jam perhari dan dua diantaranya hanya bermain selama 6-7 jam perhari.
6	Pengaruh pada perkembangan sosial	Penyebabnya adalah kurangnya interaksi anak dengan orang tua maupun teman terdekatnya.

4. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan guna mengetahui seberapa besar pengaruh game online terhadap perkembangan emosi pada anak sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi yang kami lakukan pada ketiga anak usia sekolah dasar yang memahami teknologi dan menggunakan handphone untuk keperluan game online, maka pembahasannya adalah sebagai berikut :

Dari ketiga anak tersebut, dua anak memiliki handphone pribadi atau difasilitasi oleh orang tuanya, sedangkan satu anak masih menggunakan handphone milik orang tuanya dan belum difasilitasi oleh orang tuanya. Dengan semakin banyaknya orang tua yang memfasilitasi anaknya dengan handphone pribadi akan membuat anak semakin bebas dalam mengakses apa saja salah satunya game online. Anak yang telah diberikan handphone oleh orang tuanya kebanyakan akan digunakan untuk bermain game hingga anak tersebut kecanduan oleh game online. Berdasarkan penelitian (Zulfitria,2019) menyatakan bahwa anak yang kecanduan game online terjadi karena dua faktor, yaitu faktor keluarga dan faktor sosial. Pada faktor keluarga, orang tua anak memfasilitasi anak tersebut dengan memberikan handphone. Akibatnya anak tersebut menyalahgunakan fasilitas yang telah diberikan dengan hanya menggunakan handphone untuk bermain game guna menyenangkan diri. Pada faktor sosial, pergaulan dengan anak-anak yang bermain game. Hal tersebut menjadi tuntutan bagi anak untuk ikut bermain game online seperti teman-temannya. Dengan dua faktor itu anak kecanduan untuk bermain game online. Akibatnya adalah dapat menimbulkan pengaruh positif dan negatif pada anak, tetapi dari kedua pengaruh tersebut yang lebih kuat dan lebih besar adalah pengaruh negatifnya. Berikut pengaruh positifnya adalah anak dapat paham dengan yang namanya teknologi khususnya handphone seperti Google Classroom, WhatsApp, Tiktok, dan beberapa game online seperti Mobile Legend, PUBG Mobile, dan lainnya. Dampak positif dari game online itu sendiri adalah anak mendapat kosa kata baru, anak juga mampu belajar berkomunikasi, serta dari game online itu anak dapat menjalin pertemanan dengan orang diseluruh dunia dengan hanya bermain game online.

Adapun pengaruh negatif dari game online adalah anak dapat lebih kecanduan dengan yang namanya game online. Anak juga mulai bermalas malasan dan hanya sibuk dengan dunianya sendiri yang dapat mempengaruhi perkembangan emosi pada anak itu sendiri. Frekuensi yang berlebihan dapat menimbulkan pengaruh negatif yang banyak diantaranya adalah pengaruh terhadap kesehatan mata anak tersebut dan juga pengaruh terhadap emosional anak. Pengaruh pada Kesehatan mata anak yaitu anak merasakan gejala mata gatal dan panas setelah bermain game online, penyebab terjadinya hal tersebut dikarenakan anak bermain game online pada handphone dalam jangka waktu yang cukup lama atau berlebihan sehingga mengakibatkan penurunan pada kesehatan mata dikarenakan radiasi yang ada pada handphone. Tetapi meskipun mereka sudah mengalami penurunan pada kesehatan matanya, mereka tetap saja masih bermain dan tidak memperdulikan apa yang terjadi pada mereka kedepannya jika terus menerus bermain game yang berlebihan.

Sedangkan pengaruh terhadap emosi anak yaitu anak lebih mudah merasakan emosi pada saat kalah dalam bermain game yang menyebabkan anak mudah marah dalam kesehariannya, dan anak yang bermain game online juga dapat berubah menjadi anak yang lebih agresif dibandingkan anak yang lainnya serta perkataannya terkadang sering jorok dan tak senonoh. Contoh bentuk perilaku agresif pada anak dalam tingkatan yang

masih sedang yaitu berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek yang ada disekitarnya, entah itu menyerang secara verbal ataupun secara simbolis. Anak yang sering bermain game online juga sering mengenal bahkan mengeluarkan kata-kata kasar saat mereka sedang bermain, hal tersebut dianggap oleh anak sebagai luapan emosi saat bermain.

Dengan melihat lebih banyaknya pengaruh negatif daripada pengaruh positifnya dalam bermain game online pada anak usia sekolah dasar, dengan ini peran orang tua dan guru yang dirasa sangatlah penting dan juga dibutuhkan untuk bekerjasama dalam menangani masalah yang ada pada diri anak yang sudah kecanduan dalam bermain game online yang juga diharapkan agar pengaruh negatif tidak berlanjut terus tumbuh sebagai kebiasaan dan sampai ke tahap yang lebih buruk lagi. Orang tua dan guru dapat melakukan berbagai cara diantaranya yaitu, pertama guru dan orang tua dapat lebih menekankan pemahaman kepada anak apa saja pengaruh negatif saat bermain game online yang dapat terjadi kepada diri mereka. Kedua, dapat membatasi atau memberi waktu untuk anak bermain game online, terutama orang tua dapat membatasi anaknya dalam bermain game dengan cara lebih sering mengajak anak melakukan hal yang positif dan bermanfaat disekitar lingkungannya seperti mengenalkan berbagai tanaman serta cara menanam dan merawat tanaman dan kegiatan positif lainnya. Ketiga, orang tua harus membiasakan anak untuk tidur lebih awal, anak yang sudah kecanduan game online waktu tidurnya biasanya lebih tidak teratur dibandingkan sebelum mereka mengenal game online, dengan membiasakan anak tidur lebih awal dapat menurunkan atau mengurangi frekuensi anak dalam bermain game online. Keempat, orang tua dan guru dapat memberikan pengarahan, pengawasan, dan juga diharapkan bisa mendampingi anak saat menggunakan atau saat sedang bermain handphone karena kebanyakan anak yang sudah bermain dengan handphonenya biasanya lupa akan waktu. Dan yang kelima, orang tua dan guru diharapkan lebih sering berkomunikasi dengan anak dengan tujuan agar anak dapat terbiasa berinteraksi dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Dengan melakukan beberapa hal tersebut mungkin diharapkan dapat mengurangi pengaruh negatif yang ada pada diri anak yang sering bermain game online.

5. KESIMPULAN

Dari penelitian yang sudah kami lakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya perkembangan teknologi zaman sekarang yang semakin canggih dan juga pesat dapat lebih memudahkan manusia dalam mengakses atau mencari berbagai informasi maupun hiburan. Salah satu dari sarana hiburan yang sudah populer dikalangan anak usia sekolah dasar yaitu game online. Namun dengan adanya hiburan game online tersebut dapat memberikan banyak pengaruh negatif pada penggunanya. Pengaruh negatif tersebut contohnya yaitu pada perkembangan emosi anak, salah satunya anak lebih mudah emosi dan juga anak lebih agresif serta mudah sekali berkata yang tidak baik karena kurangnya interaksi anak terhadap orang-orang yang ada disekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia Yunia Rahmawati. (2020). Amalia Yunia Rahmawati. (2020). 済無No Title No Title No Title. 08(July), 1–23.
- Azni, 2017)Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 5(2), 110–121. <https://doi.org/10.24036/kolokium-pls.v5i2.28>
- 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 3 November 2021.
- Fithri Azni. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah Volume 5, Nomor 2 [online]. Universitas Negeri Padang. Tersedia : <http://kolokium.ppj.unp.ac.id/index.php/kolokium-pls/article/view/28>. Diakses 3 November 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 3 November 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 2 November 2021.
- Mimi Ulfa dan Risdayati. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan HR.Subrantras Kecamatan Tampan Pekanbaru. JOM. FISIP Vol. 4 No. 1 – Februari 2017 [online]. Universitas Riau. Tersedia : <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13841>. Diakses 3 November 2021.
- Nurlaela dan Sangkala Ibsik. (2017). Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. Universita Negeri Makassar [online]. Tersedia : https://ojs.unm.ac.id/tomalebbi/arti_cle/view/3669. Diakses 3 November 2021.
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. Buletin Psikologi, 23(2),
-

103. https://doi.org/10.22146/bpsi.1_0567. Diakses 3 November 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/23056183_0. Diakses 3 November 2021
- Sa'diyah, I. H. (2022). Ijee 3 (1) 2022: indonesia journal of elementary education. Indonesian Journal Of Elementary Education, 3(1), 25–35.
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 5(3), 385.