

PENGARUH GAME ONLINE MOBILE TERHADAP PERUBAHAN SIKAP ANAK KELAS 5 SAMPAI 6 DI SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANGUNSARI PONOROGO

Rifal Ariya Yusuftrian¹

Email: rifalariya13@gmail.com

Muhammad Arsayuan Wijaya²

Email: arsayuans@gmail.com

Stanley Rangga Yudha³

Email: stanleyranggay@gmail.com

Yovie Nururhakim⁴

Email: yovinurur@gmail.com

Doni Kusuma Arta Wijaya⁵

Email: doni33705@gmail.com

Hakiqi Almajid⁶

Email: hakiqialmajid@gmail.com

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Muhammadiyah Ponorogo

ABSTRAK

Pada era globalisasi ini, perkembangan teknologi digital berkembang dengan pesat. Salah satu contohnya adalah munculnya permainan yang memakai internet sebagai media aksesnya, atau dikenal secara umum sebagai *game online*. *Game online* sudah merambah ke kalangan anak-anak yang bahkan berpotensi menimbulkan kecanduan bagi para penggunanya. Saat ini, *game online* dapat dengan mudah diakses melalui perangkat ponsel, yang menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua mengenai dampak sosial dan perilaku anak. *Game online* yang berada pada ponsel ini disebut dengan *game online mobile*. *Game online mobile* dapat mempengaruhi sisi emosional anak, seperti meningkatkan tingkat stress, perilaku negatif, dan *verbal abuse*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis dampak *game online mobile* terhadap perubahan sikap anak-anak di SD Negeri 3 Bangunsari Ponorogo, dengan harapan dapat memberikan wawasan mendalam mengenai bagaimana *game online mobile* mempengaruhi sisi emosional anak serta menawarkan solusi untuk mengatasinya.

Kata Kunci: Game Online Mobile, Perubahan Sikap, Anak Usia Sekolah Dasar, Kuantitatif.

ABSTRACT

In this era of globalization, the development of digital technology is rapidly advancing. One example is the emergence of games that use the internet as an access medium, commonly known

as online games. Online games have reached children and even have the potential to cause addiction among users. Currently, online games can be easily accessed via mobile devices, raising concerns among parents about the social and behavioral impacts on children. These online games on mobile devices are referred to as mobile online games. Mobile online games can affect the emotional aspects of children, such as increasing stress levels, negative behavior, and verbal abuse. This study aims to analyze the impact of online games mobile on the behavioral changes of children at SD Negeri 3 Bangunsari Ponorogo, with the hope of providing deep insights into how mobile online games affect children's emotional aspects and offering solutions to address these issues.

Keywords: *Mobile Online Games, Attitude Changes, Elementary School Age Children, Quantitative.*

1. PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak sedang gemar-gemarnya untuk bermain game. Menurut (Soetjningsih, 2012) “Bermain merupakan elemen penting pada kehidupan anak-anak karena berperan dalam perkembangan fisik, emosional, mental, intelektual, dan sosial mereka”. Karena hal itu bermain sebagai kegemaran ataupun sebagai hobby di usia tersebut sangat diwajibkan. Seiring dengan perkembangan zaman, jenis permainan tidak hanya terbatas pada permainan tradisional saja, tetapi juga telah berkembang menjadi permainan online yang dapat diakses melalui ponsel atau handphone, yang umum dikenal sebagai game online.

Penyalahgunaan internet untuk bermain game online merupakan masalah serius yang dapat berdampak negatif pada individu. Penyalahgunaan internet untuk bermain game online dapat mengganggu keseimbangan kehidupan sosial. Individu yang terlalu sering terlibat dalam game online cenderung menghabiskan waktu lebih sedikit untuk berinteraksi dengan teman dan keluarga di dunia nyata, menyebabkan isolasi sosial dan kehilangan koneksi interpersonal yang penting. Dampak ini telah terjadi pada siswa kelas 5 dan 6 SDN 3 Bangunsari Ponorogo setelah dilakukannya studi pendahuluan, didapatkan data bahwa beberapa siswa kelas 5 dan 6 mengalami perubahan sikap emosional yang dipengaruhi oleh game online. Hal ini didukung dengan pihak guru yang mendapatkan aduan saat mengadakan pertemuan bersama wali murid. Beberapa wali murid mengeluh bahwa anaknya mengalami perubahan sikap semenjak kerap bermain game online.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengertian Sikap

Kepribadian seseorang berkaitan erat dengan sikapnya. Sikap adalah tindakan individu dalam menghadapi sesuatu. Damiani (2017:36) berpendapat bahwa sikap adalah ekspresi perasaan seseorang yang menunjukkan kesukaan atau ketidaksukaan terhadap suatu objek. Sedangkan menurut Thomas (2018:168), seorang ahli psikologi, mendefinisikan sikap sebagai kesadaran individu yang mempengaruhi tindakan nyata atau potensial dalam kegiatan sosial.

Komponen Sikap

Menurut Azwar (2013), struktur sikap terdiri dari tiga komponen yang saling mempengaruhi: komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen konatif. Ketiga komponen ini sangat berperan dalam pembentukan sikap seseorang dalam kehidupannya. Komponen kognitif menggambarkan apa yang dipercaya dan dipahami oleh seseorang mengenai sesuatu atau bisa disebut penanganan (opini) seseorang terhadap suatu isu atau suatu masalah. Komponen afektif berkaitan dengan aspek emosional seseorang dalam menangani suatu situasi. Komponen konatif menggambarkan kesiapan seseorang dalam bereaksi ataupun kecenderungan berperilaku yang sesuai dengan sikap yang dimilikinya dalam menanggapi suatu situasi.

Faktor Perubahan Sikap

Berbagai faktor dapat mempengaruhi sikap seseorang terhadap suatu objek, termasuk pengalaman pribadi, pengaruh oleh orang lain, pengaruh kebudayaan, media massa, lembaga pendidikan dan agama, serta faktor emosional (Azwar, 2013). Pengalaman pribadi dapat memberikan kesan yang cukup kuat, terutama jika melibatkan faktor emosional seseorang. Seseorang pun cenderung memiliki sikap yang sesuai dengan orang yang dianggap olehnya penting, didorong oleh keinginan untuk berafiliasi dan menghindari konflik. Kebudayaan secara tidak langsung memengaruhi sikap terhadap berbagai masalah, memberikan corak pada pengalaman individu dan masyarakatnya. Media massa modern seperti televisi, internet, dan media sosial juga memainkan peran penting dalam membentuk sikap seseorang. Konten yang disampaikan melalui platform ini sering kali dipengaruhi oleh sikap penulis atau kreatornya, yang kemudian dapat memengaruhi sikap konsumen terhadap informasi tersebut. Pemahaman moral dan pengajaran dari lembaga pendidikan serta agama berperan besar dalam membentuk

sistem kepercayaan dan sikap seseorang. Terkadang, sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh emosi yang berfungsi sebagai cara untuk menyalurkan frustrasi atau sebagai mekanisme pertahanan ego. Faktor-faktor ini menunjukkan betapa kompleksnya pembentukan sikap dan bagaimana berbagai elemen dalam kehidupan seseorang dapat berkontribusi pada perkembangan sikap individu terhadap berbagai situasi dan isu.

3. METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Berdasarkan latar belakang pada bab pendahuluan, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif berupa kuisioner dalam mengumpulkan datanya. Adapun variabel yang dicari pada penelitian ini adalah penggunaan game online mobile dan sikap anak sekolah dasar pada SDN 3 Bangunsari.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi sekolah dasar SDN 3 Bangunsari Ponorogo mulai kelas 5 sampai kelas 6 dengan memberikan kuisioner berupa google form yang akan diisi oleh orang tua masing-masing siswa. Diharapkan dalam mengisi kuisioner ini para orang tua dan siswa dapat mengisi dengan jujur dan tanpa ada paksaan dari berbagai pihak.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Jenis variabel dalam penelitian ini ada 2 yaitu, penggunaan game online mobile sebagai variabel bebas dan sikap anak sebagai variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang dapat mempengaruhi dan mengubah variabel lainnya, sementara variabel terikat adalah variabel yang dapat dipengaruhi oleh variabel bebas.

Terdapat dua instrumen dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur pengaruh game online mobile terhadap perubahan sikap anak sekolah dasar. Instrumen pertama adalah skala mengukur sikap anak sekolah dasar berdasarkan empat aspek: kepribadian, interaksi sosial, gaya bicara, dan emosional. Setiap aspek diukur dengan pernyataan positif dan negatif untuk mendapatkan gambaran yang lebih menyeluruh. Instrumen kedua adalah skala yang digunakan untuk mengukur penggunaan game online mobile oleh anak-anak usia sekolah, yang terdiri dari dua aspek yaitu karakteristik responden dan jenis game online mobile.

Instrument yang digunakan dari kuisioner ini akan berupa pernyataan dalam bentuk skala likert. Menurut (Sugiyono, 2017) “Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”. Kuisioner tersebut berisi pernyataan yang dijabarkan dengan format menjawabnya menggunakan 5 format yaitu, Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS) yang memuat nilai atau skor antara skor berturut-turut 1 sampai 5. Akan terdapat 15 pernyataan pada skala untuk mengukur sikap anak sekolah dasar, dimana dalam 15 pernyataan tersebut akan dibagi rata terhadap aspek-aspek yang digunakan. Terdapat dua macam pernyataan dalam skala tersebut, yaitu pernyataan yang mendukung (favorable) dan pernyataan yang tidak mendukung (unfavorable). Dimana pada pernyataan mendukung skor yang tertinggi didapatkan adalah skor 5 untuk indikator Sangat Setuju (SS) sedangkan yang tidak mendukung akan mendapatkan skor 5 jika memilih indikator Sangat Tidak Setuju (STS)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik responden dalam penelitian ini didasarkan pada kelas, usia, dan jenis kelamin. Karakteristik responden diidentifikasi melalui kuisioner dan total sampel penelitian, yakni 40 responden.

Tabel 1. Karakteristik Responden Penelitian

Karakteristik	Σ	%
Karakteristik Berdasarkan Kelas		
Kelas 5	22	55%
Kelas 6	18	45%
Karakteristik Berdasarkan Usia		
10 Tahun	10	25%
11 Tahun	19	47.5%
12 Tahun	11	27.5%
Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin		
Laki - laki	29	72.5%
Perempuan	11	27.5%

Keterangan: Σ , Jumlah; %, Persentase

Preferensi Bermain atau Tidak Bermain

Preferensi responden terhadap aktivitas bermain didasarkan atas bermain game atau tidak. Preferensi bermain atau tidak bermain diidentifikasi berdasarkan kuisioner dan total sampel dalam penelitian, yakni 40 responden.

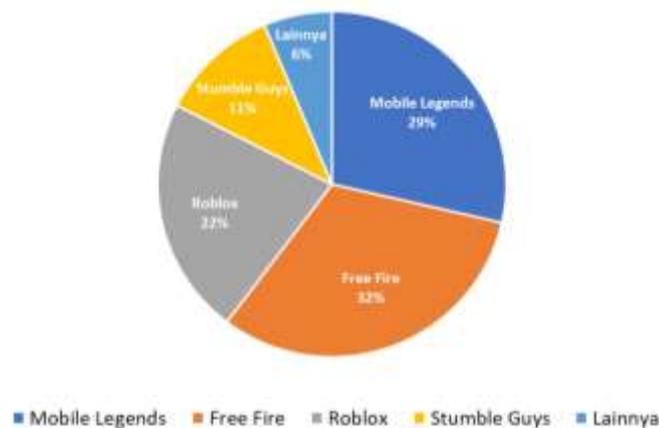
Tabel 2. Preferensi Bermain atau Tidak Bermain

Variabel	Σ	%
Bermain	35	87.5%
Tidak Bermain	5	12.5%

Keterangan: Σ , Jumlah; %, Persentase

Varibel Jenis Game Online Mobile

Item jenis *game online* yang dimainkan didasarkan atas pilihan macam-macam *game online mobile* yang populer dikalangan anak-anak berdasarkan observasi di media sosial yaitu Mobile Legends, Roblox, Free Fire, Stumble Guys serta kolom “lainnya” yang digunakan apabila siswa tidak memainkan salah satu jenis *game* yang di jadikan pilihan. Hasil data yang didapatkan divisualisasikan dalam bentuk diagram pie dibawah ini.



Gambar 2. Variabel Jenis Game Online Mobile

Berdasarkan gambar 2. Diagram pie, dapat disimpulkan bahwa jenis *game online mobile* yang paling banyak dimainkan oleh objek penelitian adalah Free Fire (32%), Mobile Legends (29%), Roblox (22%), dan Stumble Guys (11%), dan 6% sisanya adalah *game online mobile*

lainnya.

Data Aspek Penelitian

Data yang didapatkan dari responden akan di kategorikan berdasarkan instrumen penelitian yaitu 4 aspek; kepribadian, interaksi sosial, gaya bicara, dan emosional. Aspek-aspek ini akan diolah dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dimana hanya menggunakan metode mean untuk mengambil kesimpulan datanya.

Tabel 3. Aspek Gaya Bicara

No Soal	Jenis	Skala Likert					Total	Mean
		STS	TS	N	S	SS		
1	Negatif	75	40	39	2	1	157	3.925
8	Negatif	70	40	27	8	3	148	3.7
11	Positif	5	6	9	44	90	154	3.85
Total							459	3.825

Keterangan: SS, Sangat Setuju; S, Setuju; N, Netral; TS, Tidak Setuju; STS, Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 5, dapat dianalisis bahwa responden cenderung setuju pada jenis pernyataan positif dan tidak setuju pada jenis pernyataan negative. Dapat disimpulkan, para orang tua memiliki kekhawatiran bahwa game online dapat memberikan dampak gaya bicara yang buruk anak.

Tabel 4. Aspek Interaksi Sosial

No Soal	Jenis	Skala Likert					Total	Mean
		STS	TS	N	S	SS		
2	Positif	1	8	12	52	90	163	4.075
9	Positif	4	20	30	40	30	124	3.100
12	Positif	5	6	15	48	75	149	3.725
Total							436	3.633

Keterangan: SS, Sangat Setuju; S, Setuju; N, Netral; TS, Tidak Setuju; STS, Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 6, dianalisis bahwa para responden setuju pada bagian jenis pernyataan positif. Dapat disimpulkan bahwa para responden setuju bahwa bermain game dapat mempengaruhi anak dalam bertutur kata, serta membuat anak menjadi menutup diri.

Tabel 5. Aspek Emosional

No Soal	Jenis	Skala Likert					Total	Mean
		STS	TS	N	S	SS		
3	Positif	1	8	12	60	80	161	4.025
5	Negatif	50	44	27	14	3	138	3.45
7	Positif	3	12	27	52	45	139	3.475
13	Negatif	85	28	21	10	4	148	3.7
Total							586	3.663

Keterangan: SS, Sangat Setuju; S, Setuju; N, Netral; TS, Tidak Setuju; STS, Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 7, dapat diambil kesimpulan bahwa pada tabel diatas bahwa responden setuju pada jenis pertanyaan positif dan tidak setuju pada jenis pertanyaan negatif. Jadi bisa disimpulkan bahwa orang tua setuju terhadap dampak game online dapat mempengaruhi emosional terhadap anak.

Tabel 6. Aspek Kepribadian

No Soal	Jenis	Skala Likert					Total	Mean
		STS	TS	N	SS	SS		
4	Negatif	100	40	9	10	2	161	4.025
6	Positif	3	8	15	28	105	159	3.975
10	Negatif	55	52	21	10	4	142	3.55
14	Positif	5	10	3	36	100	154	3.85
Total							616	3.85

Keterangan: SS, Sangat Setuju; S, Setuju; N, Netral; TS, Tidak Setuju; STS, Sangat Tidak Setuju

Berdasarkan Tabel 8, dapat dianalisis bahwa responden cenderung setuju pada jenis pernyataan positif dan tidak setuju pada jenis pernyataan negatif. Dapat disimpulkan, para

orang tua memiliki kekhawatiran bahwa game online dapat menyebabkan anak kecanduan bermain sampai lupa waktu.

Pembahasan

Hasil Responden

Berikut adalah hasil daripada responden yang merespon pernyataan.

Tabel 7. Hasil Responden

No.	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	Total
1)	Saya melihat bahwa bermain game online dapat membantu anak saya belajar berkomunikasi dengan baik dan jelas.	15	10	13	1	1	40
2)	Saya khawatir bahwa anak saya sering memakai bahasa yang kurang sopan atau tidak pantas dalam percakapan sehari-hari setelah bermain game online mobile.	1	4	4	13	18	40
3)	Saya khawatir bahwa anak saya sering merasa marah atau kesal ketika kalah dalam permainan game online mobile.	1	4	4	15	16	40
4)	Saya percaya bahwa anak saya menjadi lebih disiplin dengan jadwalnya setelah bermain game online mobile.	20	10	3	5	2	40
5)	Saya melihat bahwa bermain game online mobile dapat membantu anak saya	10	11	9	7	3	40

	mengatasi stres atau tekanan dari tugas sekolah.						
6)	Saya khawatir bahwa anak saya sering menunda atau terlambat mengerjakan tugas sekolah karena terlalu asyik bermain game online mobile.	3	4	5	7	21	40
7)	Saya khawatir bahwa anak saya sering merasa kesal atau frustrasi ketika menghadapi kesulitan dalam game online mobile.	3	6	9	13	9	40
8)	Saya percaya bahwa bermain game online dapat membantu anak saya memperkaya kosa kata.	14	10	9	4	3	40
9)	Saya khawatir bahwa anak saya sering merasa canggung atau kurang percaya diri saat berinteraksi dengan teman-temannya di dunia nyata.	4	10	10	10	6	40
10)	Saya melihat bahwa anak saya lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah bermain game online.	11	13	7	5	4	40
11)	Saya khawatir bahwa anak saya sering menggunakan kata-kata kasar atau kurang sopan yang dia dengar dalam game saat berkomunikasi dengan orang lain.	5	3	3	11	18	40

12)	Saya khawatir bahwa anak saya lebih memilih bermain game online mobile daripada melakukan aktivitas fisik atau bersosialisasi dengan teman-temannya di luar rumah.	5	3	5	12	15	40
13)	Saya percaya bahwa bermain game online dapat membuat anak saya lebih tahan terhadap tekanan dan kegagalan.	17	7	7	5	4	40
14)	Saya merasa bahwa anak saya sering menunda atau mengabaikan pekerjaan rumah karena terlalu asyik bermain game online mobile.	5	5	1	9	20	40
15)	Saya percaya bahwa bermain game online dapat membantu anak saya belajar mengatasi rasa frustrasi.	17	13	4	3	3	40

Keterangan: SS, Sangat Setuju; S, Setuju; N, Netral; TS, Tidak Setuju; STS, Sangat Tidak Setuju

Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menunjukkan tingkat kebenaran antara data yang sebenarnya terjadi pada objek dengan data yang didapatkan oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Uji validitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh setelah penelitian itu valid atau tidak, yang disini peneliti menggunakan kuisisioner yang disebarakan melalui *Google Forms*.

Uji validitas ini dilakukan dengan memakai aplikasi SPSS dengan kriterianya adalah apabila r-hitung lebih besar dari r-tabel, maka pernyataan dapat dikatakan valid, sebaliknya, apabila r-hitung lebih kecil dari r-tabel maka pernyataan dinyatakan tidak valid.

Tabel 8. Uji Validitas

No Soal	r-tabel	r-hitung	Keterangan Valid
1	0,312	0,620	Valid
2	0,312	0,520	Valid
3	0,312	0,510	Valid
4	0,312	0,420	Valid
5	0,312	0,510	Valid
6	0,312	0,695	Valid
7	0,312	0,720	Valid
8	0,312	0,594	Valid
9	0,312	0,368	Valid
10	0,312	0,570	Valid
11	0,312	0,630	Valid
12	0,312	0,650	Valid
13	0,312	0,543	Valid
14	0,312	0,490	Valid
15	0,312	0,730	Valid

Menurut tabel validitas, dengan jumlah $N=40$ dan taraf signifikansi 5%, nilai r tabel adalah $R=0,312$. Oleh karena itu, setiap item/soal dianggap valid karena memenuhi syarat r hitung $>$ r tabel, yaitu lebih dari 0,312.

Pernyataan yang diberi keterangan "valid" dalam tabel validitas dianggap valid karena r hitung lebih besar dari r tabel. Kesimpulannya, semua 15 pernyataan dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam kuisisioner yang disebarkan kepada responden.

Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017: 130), uji reliabilitas adalah proses untuk menguji sejauh mana hasil pengukuran dengan objek yang sama dapat menghasilkan data yang konsisten.

Uji reliabilitas ini menggunakan aplikasi SPSS dimana variabel yang dinyatakan reliabel dapat diketahui berdasarkan kriteria berikut. Variabel dianggap reliabel jika nilai r -alpha positif dan lebih besar dari r -tabel, dan memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6. Sebaliknya, jika nilai r -alpha negatif atau lebih kecil dari r -tabel, dan memiliki Cronbach's

Alpha kurang dari 0,6, maka variabel tersebut dianggap tidak reliabel (Priyatno, 2013: 30).

Cronbach's Alpha	N of Items
.847	15

Gambar 1. Reability Statistics

Dengan menggunakan aplikasi SPSS didapatkan pada gambar 1. Tabel Reliabilitas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pernyataan 40 item bersifat reliabel dengan Cronbach's Alphanya adalah 0,847 yang dimana nilainya lebih besar dari 0,6.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah didapatkan bahwa menurut orang tua anak, *game online mobile* memiliki pengaruh terhadap perubahan sikap untuk anak kelas 5 dan 6 khususnya di sekolah SDN 3 Bangunsari Ponorogo. Aspek yang paling berpengaruh adalah aspek kepribadian yang menunjukkan bahwa anak menjadi kurang disiplin dalam melakukan suatu kegiatan. Adapun aspek yang lainnya seperti gaya bicara, interaksi sosial dan emosional anak juga terpengaruh dari *game online mobile*. Anak menjadi berkata kasar, emosi yang tidak stabil serta menjadi sedikit pemalu. Karena hal tersebut diharapkan kepada orang tua agar lebih berhati-hati dalam memberi ijin kepada anak untuk bermain *game online mobile*. Walaupun masih ada beberapa anak yang masih bisa mengetahui mana yang perlu tidaknya ditiru tapi akan lebih baiknya untuk mencegah dengan memberitahukan dan memberi ijin atas bermain *game online mobile*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi. (2018). *Psikologi Sosial*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Azwar, S. 2013. *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Damiati, dkk. (2017). *Perilaku Konsumen*. Depok : Rajawali Pers.
- Kurnada, Nada & Rossi Iskandar. (2021). "Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Priyatno. 2013. *Mandiri Belajar SPSS*. Jakarta: Media Kom.
- Soetjiningsih, C. H. (2012). *Perkembangan anak sejak pertumbuhan sampai dengan kanak-kanak akhir*. Jakarta : Prenada Media group.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta