

HUBUNGAN KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PERKEMBANGAN PSIKOSOSIAL ANAK SEKOLAH DI SDN 21 JALAN KERETA API

THE RELATIONSHIP BETWEEN ADDICTION TO PLAYING ONLINE GAMES AND THE PSYCHOSOCIAL DEVELOPMENT OF SCHOOL-AGE CHILDREN AT STATE ELEMENTARY SCHOOL 21 JALAN KERETA API IN 2024

¹Aulia Safitri*, ²Rezki Yeti Yusra, ³Fajri Febrini Aulia

^{1,2,3}Program STIKes Piala Sakti Pariaman

Jl. Diponegoro, Kp. Pd., Pariaman Tengah, Kota Pariaman, Sumatera Barat 25512 HP: 0812374499579

Email: auliasafitri4759@gmail.com

Naskah Masuk: 01 Desember 2024

Naskah Diterima: 15 Desember 2024

Naskah Disetujui: 21 Desember 2024

ABSTRACT

Psychosocial development in school-age children is the change and stability of emotions and social relationships that can influence cognitive and physical functioning. Factors that affect the psychosocial development of school-age children are nutrition, genetics, economics, and the environment. One of these environmental factors is playing online games with friends. This research aimed to determine the relationship between online gaming addiction and the psychosocial development of school children in State elementary school 21 Jalan Kereta Api. This type of quantitative research used a descriptive-analytical design with a cross-sectional approach. The research was conducted from 15 July to 19 July 2024 at State elementary school 21 Jalan Kereta Api. The research sample was determined to be 43 people. Sampling was done using convenience sampling. Statistical tests were conducted using univariate analysis and bivariate analysis using Chi-Square. The research results showed that half of the respondents, namely 24 (55.8%), were addicted to playing online games and the psychosocial development of school-age children was in the good category, namely 17 (39.5%). The results of this research showed that there was a relationship between addiction to online games and psychosocial development of school children with $p\text{-value} = 0.012$ ($p\text{-value} < \alpha 0.05$) at State elementary school 21 Jalan Kereta Api in 2024. Conclusion, The less students are addicted to playing online games, the better the psychosocial development of these students. Suggestion, This research is expected to serve as a guide for teachers to recognize the signs or negative effects of online game addiction on students' psychosocial development, and for teachers to help reduce online game addiction so that they can overcome students' psychosocial development.

Keywords: Game Online, Psicosocial, Addiction

ABSTRAK

Perkembangan Psikososial anak usia sekolah merupakan perubahan dan stabilitas dalam emosi, dan hubungan sosial yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak yaitu nutrisi, genetic, ekonomi dan lingkungan. Salah satu dari faktor lingkungan tersebut salah satunya bermain *game online* dengan teman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak sekolah di SDN 21 Jalan Kereta Api. Jenis penelitian kuantitatif dengan desain deskriptif analitik dengan pendekatan *Cross Sectional*. Penelitian di dilakukan pada tanggal 15 Juli - 19 Juli tahun 2024 di SDN 21 Jalan Kereta Api. Sampel penelitian ditetapkan sebanyak 43 orang. Pengambilan sampel dengan cara *Random sampling*. Uji statistik menggunakan analisa univariat dan analisa bivariate dengan menggunakan *Chi Square*. Hasil penelitian didapatkan setengah responden yaitu 24 (55.8%) kecanduan dalam bermain game online dan Perkembangan psikososial anak usia sekolah paling terbanyak kategori baik yaitu 17 (39,5%). Hasil penelitian ini didapatkan adanya hubungan yang antara kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak sekolah dengan nilai $p\text{ value} = 0,012$ ($p\text{ value} < \alpha 0,05$) di SDN 21 Jalan Kereta Api tahun 2024. Kesimpulan, Semakin tidak kecanduan anak dalam bermain game online maka semakin baik terhadap perkembangan psikososial anak tersebut. Saran, Penelitian ini diharapkan sebagai pedoman guru dalam rangka mengenali tanda-tanda atau dampak negatif dari kecanduan game online pada perkembangan psikososial siswa-siswa dan guru membantu siswa untuk mengurangi kecanduan game online sehingga dapat mengatasi perkembangan psikososial siswa

Kata Kunci: Game Online,Psikososial, Kecanduan

PENDAHULUAN

World Health Organization (WHO, 2019) mengungkapkan terdapat 5-25 anak prasekolah menderita perkembangan yang diantaranya personal sosial anak yang semakin meningkat beberapa tahun ini, Sebanyak 50% anak yang berusia 4-12 tahun. oleh karena itu perkembangan anak usia sekolah harus lebih diperhatikan, karena apa yang dia terima dan dia dapat sejak kecil akan mempengaruhi perkembangannya dikemudian hari.

Berdasarkan data Riskesdas (2020) Indonesia, perkembangan psikososial anak yang cukup tinggi dimana terdapat anak yang berusia 7-12 tahun terjadi perubahan yang signifikan terhadap perkembangan sosial dan mental. Data dari *Indonesia-Nasional Adolescent Mental* (Health I-NAMHAS, 2022) gangguan mental yang kerap terjadi pada anak usia 10-17 tahun di Indonesia yaitu (26,7). Perempuan memiliki prevalensi depresi yang lebih tinggi yaitu (6,7%) dan laki-laki (4,0%) di Sumatera Barat menyatakan bahwa mengalami masalah perkembangan sosial berjumlah 66,03% pada anak usia 7-12 tahun akibat durasi penggunaan gadget yang berlebihan (Riskesdas, 2020).

Faktor faktor yang mempengaruhi perkembangan psikososial anak yaitu nutrisi, genetic, ekonomi dan lingkungan, Salah satu dari faktor lingkungan tersebut salah satunya bermain *game online* dengan teman. Beberapa tahun belakangan ini, kebanyakan anak menggunakan waktu luangnya untuk bermain *game online* yang tidak jarang bermuara pada tahap kecanduan (Irwanto, 2020).

Persentase penggunaan *game online* pada anak usia sekolah masih tinggi. Menurut penelitian di Amerika dalam jurnal Kiniret dan Susilowati (2021) mengungkapkan sekitar 2/3 dari total anak usia sekolah usia 6-18 tahun mempunyai fasilitas dirumahnya seperti *computer* atau *handphone*, sekitar 59%, anak-anak tersebut menggunakannya untuk bermain *game online*, sedangkan di Korea Selatan

terdapat 10,2% pada rentang usia 9-39 tahun terhadap anak-anak kecanduan *game online* dan di China terdapat 13,7% yang kecanduan *game online* pada usia 10-25 tahun.

Faktor yang menyebabkan anak kecanduan *game online* di Indonesia dikarenakan penggunaan akses yang mudah, dukungan social dalam *game*, banyaknya waktu luang yang dimiliki, serta fitur yang merangsang keterlibatan terus mendorong fenomena ini, masyarakat Indonesia memiliki rentang usia terhadap kecanduan *game online* dimana untuk anak-anak usia nol hingga 18 tahun sebesar 46,2%, sementara anak muda usia 18-25 tahun sebesar 38,5%, dan diatas 25 tahun sebesar 15,3% menurut data BPS pada tahun 2023, dengan fakta ini diketahui anak-anak dan remaja memang mendominasi dengan bahaya kecanduan bisa mengganggu mentalnya, penurunan kesehatan fisik, pemborosan waktu dan berpengaruh pada prestasi di sekolah (Warta Ekonomi.co.id. 2024).

Penelitian yang dilakukan Darmini (2023) menunjukkan bahwa ada hubungan antara kecanduan bermain *game online* dengan perkembangan psikososial anak usia sekolah di SDN 1 Sasetan. Kecanduan dalam bermain *game online* pada anak-anak cenderung tinggi yang menyebabkan perkembangan psikososial anak menjadi kurang atau terganggu, akibatnya anak susah untuk berinteraksi dengan teman sebayanya dan prestasi belajar anak menjadi turun. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perkembangan psikososial anak sekolah di SDN 21 Jalan Kereta Api tahun 2024.

METODOLOGI

Penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasi, yang bertujuan untuk melihat apakah ada hubungan antara variabel independen dengan dependen. Penelitian ini dilakukan di SDN 21 Jalan Kereta Api pada tanggal 15 Juli sampai tanggal 19 Juli

tahun 2024. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner, sementara teknis analisa pada penelitian ini menggunakan analisis univariat yang bertujuan untuk mengetahui distribusi dan persentase masing masing variabel. Adapun variabel *independent* dalam penelitian ini kecanduan bermain *game online* dengan menggunakan skala likert dimana skor dinilai pada rentang 27-54 (tidak kecanduan bermain *game online*), skor 55-108 (kecanduan bermain *game online*).

Untuk variabel *dependent* Perkembangan Psikosial di ukur menggunakan skala ordinal dimana Baik jika skor 76-100-%, Cukup Baik jika skor 56-75%. Kurang baik jika skor ≤ 56 . Analisa Bivariat menggunakan uji *Chi-Square* (χ^2) serta menggunakan program aplikasi komputer dengan nilai kepercayaan 95% yaitu nilai $\alpha = 0,05$. Jika $p < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Analisa Univariat

Tabel 1 Distribusi Frekuensi kecanduan bermain game online di SDN 21 Jalan Kereta Api tahun 2024

Kecanduan bermain	Frekuensi	%
Tidak Kecanduan	19	44.2
Kecanduan	24	55.8
Jumlah	43	100.0

Berdasarkan Tabel 1 di atas, didapatkan lebih setengah responden kecanduan dalam bermain *game online* yaitu 23 (53.5%). Sementara itu, perkembangan psikososial siswa SDN 21 Jalan Kereta Api dapat terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Distribusi Frekuensi psikososial siswa di SDN 21 Jalan Kereta Api tahun 2024

Perkembangan Psikososial	Frekuensi	%
Baik	17	39.5
Cukup	14	32.6
Kurang	12	27.9
Jumlah	43	100

Berdasarkan tabel 5.7 diatas, didapatkan perkembangan psikososial responden paling terbanyak kategori baik yaitu 17 (39,5%),

sebanyak 14 (32.6%) responden kategori cukup dan sebanyak 12 (27,9%) responden kategori kurang.

Analisa Bivariat

Tabel 3 Hubungan kecanduan bermain *game online* dengan perkembangan psikososial anak sekolah di SDN 21 Jalan Kereta Api tahun 2024

Kecanduan Bermain Game Online	Perkembangan Psikososial Anak						Jumlah		P value
	Baik		Cukup		Kurang		F	%	
	f	%	f	%	f	%	F	%	
Tidak Kecanduan	12	27.9	5	11.6	2	4.7	19	44.2	0.012
Kecanduan	5	11.6	9	20.9	10	23.3	24	55.8	
Jumlah	17	39.5	14	32.6	12	27.9	43	100	

Responden yang tidak kecanduan bermain game online didapatkan perkembangan psikososial baik sebanyak 12 (27.9%) responden, Sebanyak 5 (11.6%) responden kategori cukup, sementara 2 (4.7%) responden kategori kurang. Begitu juga responden yang memiliki kecanduan bermain game online didapatkan perkembangan psikososial baik sebanyak 5 (11.6%) responden, 9 (20.9%) responden kategori cukup, sementara 10 (23.3%) responden kategori kurang

2. Pembahasan

Hasil penelitian dilakukan di SDN 21 Jalan Kereta Api menunjukkan bahwa lebih setengah responden kecanduan dalam bermain *game online* yaitu 24 (55.8%) dengan durasi bermain game online 3-4 jam yaitu 14 dan 5-6 jam 4 orang sebesar (41%) orang. Hasil penelitian sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Simatupang Wahyuni, & Deli (2023) dasar pada penelitiannya didapatkan sebagian besar responden teridentifikasi kecanduan game online (67,7%).

Faktor yang memungkinkan menjadi penyebab kecanduan anak dalam bermain *game online* seperti jenis kelamin, usia sekolah (Hakiki, 2021). Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki yang kecanduan bermain game online lebih banyak ditemukan yaitu (65,1%) dari pada siswa perempuan (34,9%). Hal ini sejalan dengan penelitian dari Faza et al

(2022) permainan *game online* paling banyak rata-rata dimainkan oleh anak laki-laki sebanyak 49%

Peneliti berassumsi, kecanduan dalam bermain *game online* yang paling banyak laki-laki, karena umumnya anak lelaki lebih cenderung lebih menyukai sesuatu yang sifatnya menantang dibandingkan dengan perempuan. Hal ini terbukti dengan penelitian yang peneliti lakukan di SDN 21 Jalan kereta api dimana didapatkan siswa laki-laki yang kecanduan bermain game online lebih banyak ditemukan yaitu (65,1%) dari pada siswa perempuan (34,9%).

Hasil penelitian dilakukan di SDN 21 Jalan Kereta Api didapatkan bahwa perkembangan psikososial responden yang paling terbanyak kategori baik yaitu 17 (39,5%), dan 14 (32,6%) kategori cukup, hal ini karena anak usia sekolah merasa sangat percaya diri, menjaga hubungan baik dengan guru dan teman sebaya.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan Darmini & Bhandesa (2023). pada penelitiannya didapatkan perkembangan psikososial responden paling terbanyak kategori baik dan cukup. Hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian Aji Tanda Irwanto (2020) penelitiannya didapatkan perkembangan psikososial pada anak usia sekolah kategori baik sebesar 22 %, kategori cukup baik sebesar 72 % cukup, dan 6 % kategori kurang. Perkembangan anak usia sekolah ditandai dengan terjadinya perkembangan psikososial Ika Rahma Putri, 2023).

Faktor yang memungkinkan menjadi penyebab perkembangan psikososial anak usia sekolah adalah berdasarkan diantaranya faktor nutrisi, genetik, ekonomi, dan lingkungan, dari faktor lingkungan salah satunya bermain game online yang mengakibatkan anak cenderung emosional dan berkata kasar. Peneliti berasumsi, perkembangan psikososial anak kurang baik disebabkan tingginya intensitas

penggunaan game online jam/hari. ini terbukti bahwa ditemukan 41.8% siswa yang bermain games online menggunakan durasi 3-4 dan 5-6 jam/hari sehingga anak punya suatu perubahan serta kestabilan emosi, kepribadian serta hubungan sosial yang mempengaruhi fungsi kognitif dan fisik pada anak usia sekolah.

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa lebih setengah responden (55.8%) kecanduan dalam bermain *game online*. Perkembangan psikososial anak usia sekolah paling terbanyak kategori baik yaitu 17 (39,5%) . Ada hubungan kecanduan bermain game online dengan perkembangan psikososial anak sekolah di SDN 21 Jalan Kereta Api tahun 2024 ($p\text{-value} = 0.012 < 0.05$).

REKOMENDASI

Hasil penelitian dapat memberikan informasi bagi guru maupun orang tua siswa sehingga guru dapat memperhatikan perkembangan psikososial anak dan sebagai pengetahuan baru mengenai hubungan kecanduan game online dengan perkembangan psikososial anak sekolah secara mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmini, A. Y., & Bhandesa, A. M. (2023). Hubungan Antara Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Anak Usia Sekolah Di Sdn 1 Sasetan. *Jurnal Riset Kesehatan Nasional*, 7(1), 7-12. Databoks. (2023).
- Faza, et al., 2022, Analisis Dampak *Game Online* Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01, *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3): 534-541.
- Hakiki, A. (2021). Efek Negatif Bermain Game Online “*Free Fire Battlegrounds*” Terhadap Akhlak.

Nomor 6 Volume 2 Tahun 2024

Irwanto, A. (2020). Hubungan Antara Kecanduan Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Pada Anak Usia Sekolah. Doctoral Dissertation, Universitas Kusuma.

[Internet]. Depok; 2022 [cited 2022 Nov 14].

Kiniret, Susilowati. 2021. “Gambaran Karakteristik Anak yang Mengalami Kecanduan Bermain Game Online”

Rikesdas. (2020). *Hasil Utama Riskesdas. Kementerian Kesehatan RI : Badan Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan.*

WHO. 2019. World Health Organization | International Classification of Diseases, 11th Revision (ICD-11). WHO.

Remaja di Desa Ambulu Kabupaten Jember. *Solidarity: Journal of Social Health I-NAMHS. Indonesia National Adolescent Mental Health Survey (I-NAMHS): One-third of Indonesian Teens Have Mental*

