



Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Diah Andika Sari ^{✉1}, Ari Lela Nurjanah ²,

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Taman Kanak-Kanak Pendawa, Pamulang, Tangerang Selatan

DOI: [10.31004/obsesi.v4i2.344](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.344)

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara game online dengan perkembangan emosional usia 5 – 6 tahun. Metode yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif korelasional, dengan teknik pengambilan sampel purposif sampling. Penelitian ini dilaksanakan pada TK Pendawa di kelurahan Pondok Cabe, Kecamatan Pamulang, kabupaten Tangerang Selatan, Propinsi Banten. Sampel berjumlah 40 anak, melalui instrumen berupa angket kepada orangtua siswa. Dari hasil penelitian pada taraf signifikan 5% didapatkan bahwa nilai r hitung (0,416), lebih besar dari pada r table (0,320). Nilai r hitung 0,416 berada pada rentang 0,40 – 0,70 yang berarti berada pada kategori korelasi yang cukup kuat. Sedangkan nilai Koefisien Determinasi didapat sebesar 17%, yang artinya game online mempunyai hubungan dengan perkembangan emosional anak usia 5 – 6 tahun sebesar 17%, sedangkan sisanya berhubungan dengan faktor lain yang pada penelitian ini tidak diteliti. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang cukup kuat dan signifikan antara game online dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun di TK Pendawa di kelurahan Pondok Cabe, kecamatan Tangerang Selatan, Banten.

Kata kunci: *game online; perkembangan emosi; anak usia 5-6 tahun*

Abstract

This study was aim to determine whether there was a relationship between online games with emotional development of 5-6 years aged. The method used quantitative correlational research methods, with a purposive sampling technique, in one of the Islamic Kindergarten in the Pondok Cabe village, Pamulang Subdistrict, South Tangerang Regency, Banten Province. A sample of 40 children, through the instrument in the form of a questionnaire to the parents of students. From the results of the study at a significant level of 5% it was found that the r count value (0.416) was bigger than the r table (0.320). r count value 0.416 is in the range of 0.40 - 0.70 which means it was in the category of quite strong correlation. While the Determination Coefficient value was 17%, which means that online games have a relationship with the children aged 5-6 years emotional development by 17%, while the rest were related to others which were not examine in this study. It can be concluded that there was a fairly strong and significant relationship between online games and children 5-6 years aged emotional development in one Islamic kindergarten in Pondok Cabe, South Tangerang, Banten.

Keywords: *online games; emotional development; children aged 5-6 years*

Copyright (c) 2020 Diah Andika Sari, Ari Lela Nurjanah

Corresponding author :

Email Address diah_mursil@yahoo.com (Tangerang Selatan, Banten)

Received 26 November 2020, Accepted 12 March 2020, Published 14 March 2020

PENDAHULUAN

Emosi adalah keadaan perasaan yang banyak berpengaruh pada perilaku. Biasanya emosi merupakan reaksi terhadap rangsang dari luar dan dalam diri individu (Prawitasllri 2016). Menurut Desmita emosi adalah suatu reaksi kompleks yang mengait satu tingkat tinggi kegiatan dan perubahan-perubahan secara mendalam, serta dibarengi perasaan yang kuat atau diseertai keadaan efektif.(Filtri and Sembiring 2018).

Emosi merupakan bentuk ungkapan yang muncul dari dalam diri, yang disebabkan oleh kondisi dari lingkungan sekitar yang sesuai ataupun tidak sesuai dengan keinginan diri. Emosi yang muncul dalam diri adalah sebagai bentuk reaksi akibat adanya tekanan atau suatu hal yang menjadikan orang memunculkan emosinya.Emosi dapat bersifat negatif dan positif.Reaksi yang negatif tentunya dapat merugikan diri sendiri. Sedangkan emosi yang sifatnya positif adalah perasaan yang memang harus dimunculkan untuk memberikan motivasi bagi diri sendiri dan juga orang lain. Beberapa macam karakteristik emosional anak seperti: marah, sedih, takut, senang, cinta, terkejut, jengkel, malu (Riana 2011).

Mengekspresikan emosi berarti melibatkan campuran perasaan dan fisiologis (misalnya detak jantung menjadi lebih cepat) dan perilaku yang terlihat misalnya, tersenyum, menangis (Santrock 2003). Emosi adalah kondisi individu pada saat tertentu mengalami gradasi afektif dari tingkat yang paling lemah menuju tingkatan yang paling kuat (mendalam), misalnya perasaan kecewa, yang diawali dari perasaan tidak terlalu kecewa menjadi sangat kecewa. Emosi terkait langsung dengan jiwa dan fisik, karena itu emosi merupakan suatu gejala psiko-fisiologis yang menimbulkan efek pada persepsi, sikap, dan tingkah laku (Hude 2006).

Faktor yang berpengaruh terhadap emosional anak bisa berasal dalam diri anak, konflik-konflik dalam perkembangan anak, dan dari lingkungan. Lingkungan berpengaruh besar, terutama lingkungan keluarga(Riana 2011). Hurlock menyatakan bahwa perkembangan emosi pada anak dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu: Kematangan dan peran belajar. Faktor kematangan merupakan unsur bawaan berupa gen. Sedangkan peran belajar merupakan suatu pengalaman belajar, untuk menentukan reaksi emosional potensial mana yang akan digunakan untuk menyatakan kemarahan(Reski Yulina Widiastuti 2015).

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental yang baik untuk kehidupan selanjutnya. Anak usia dini sendiri adalah mereka yang memiliki rentan usia antara 0-8 tahun. Pada masa ini terjadilah proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam interaksi sosial (Wahyu Novitasari 2016). Masa usia dini juga merupakan masa pembentukan perilaku anak(Trimuliana, Dhieni, and Hapidin 2019).

Anak usia dini merupakan periode sensitif (Sensitive Periods). Masa dimana anak mudah menerima stimulus. Anak usia empat sampai enam tahun merupakan usia penting perkembangan dan pertumbuhan secara menyeluruh, baik fisik, motorik, kognitif, sosio emosional dan bahasa (Susanto 2011). Anak usia dini bersifat unik, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, bersifat aktif dan energik, anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusia terhadap banyak hal, bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, kaya dengan fantasi, mash mudah frustasi, kurang pertimbangan dalam bertindak, memiliki daya perhatian yang pendek, merupakan masa belajar yang paling potensial, dnn semakin menunjukkan minat terhadap teman(Alia and Irwansyah 2018).

Menurut Erikson dalam Santrock sosio emosional anak 5-6 tahun yang berada pada masa awal anak-anak (usia 3-6 tahun), merupakan tahap terbentuknya inisiatif dan rasa bersalah, anak mulai mengembangkan aktivitas dan perilaku yang membuat anak mempunyai kemampuan bertanggung jawab, aktif, dan mempunyai keterlibatan dengan lingkungannya(Santrock 2003)(Riana 2011). Anak usia 5-6 tahun mempunyai inteligensi laten yang besar, rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal baru, serta memiliki kemampuan menyerap pengetahuan yang tinggi. Semua hal baru akan diidentifikasi menggunakan panca inderanya (melihat, mendengar, meraba, mencium, dan

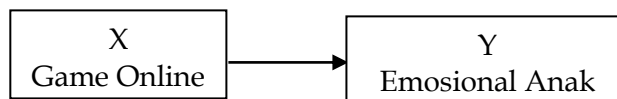
mengecap)(Riana 2011). Hal ini juga disampaikan oleh Pebriana yang menyatakan pada anak usia dini ini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengesplor dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya (Pebriana 2017). Pada masa ini dimana terjadi perkembangan teknologi di era globalisasi yang mengalami perkembangan pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek termasuk kepada anak usia dini yang mana berada di lingkungan keluarga yang juga menggunakan teknologi tersebut (Sari and Mitsalia 2016).

Adanya rasa ingin tahu yang besar terhadap hal-hal baru membuat anak cenderung mencari tahu teknologi apa yang digunakan oleh sekitarnya. Misalnya seorang anak melihat abang atau kakaknya yang sedang bermain gadget. Gadget pada era globalisasi sangatlah gampang dijumpai, sebab hampir semua kalangan menggunakan dan memiliki gadget. Gadget beredar tidak hanya di kalangan remaja usia (12-21 tahun) dan dewasa atau lanjut usia (usia 60 tahun ke atas), tetapi juga beredar di kalangan anak-anak (usia 7-11 tahun) dan ironisnya gadget juga bukan barang asing untuk anak (usia 3-6 tahun) yang seharusnya belum layak menggunakannya(Wahyu Novitasari 2016). Faktor utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan gadget pada anak-anak yaitu orang tua yang meminjamkan smartphone dan tablet pribadi mereka kepada anaknya(Zaini and Soenarto 2019).

Gadget pada masa kini sudah memiliki berbagai macam aplikasi di dalamnya, salah satunya adalah games. Game pada awalnya diciptakan sebagai sarana untuk mengatasi stress, namun sekarang game dapat membuat pemainnya mengalami ketergantungan hingga melakukan tindakan-tindakan kriminal. Terdapat berbagai macam game, ada game yang dapat dimainkan secara offline dan game yang dimainkan secara online. Munculnya game online belakangan ini sedikit memicu perhatian masyarakat akan dampak yang ditimbulkan seperti gamers yang kesehariannya menghabiskan waktu untuk bermain games(Fasya and Friska Amelia 2017). Sebagaimana besar games online juga mengandung unsur kekerasan yang memicu agresivitas terhadap penggunaanya hal ini juga berdampak terhadap emosi anak tersebut. Oleh beberapa pernyataan tersebut maka dilakukan penelitian terkait hubungan game online dengan emosional anak usia 5-6 tahun.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif, korelasional. Penelitian korelasi atau korelasional adalah suatu penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut sehingga tidak terdapat manipulasi variabel(Budiwanto 2017). Bentuk penelitian kuantitatif korelasional sebagai berikut:



Gambar Bentuk Penelitian Kuantitatif Korelasional

Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dengan skala likert. Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun di TK Pendawa, kecamatan Pamulang, dengan pengambilan sampel secara purposive sampling di TK Pendawa. Jumlah sampel sebanyak 40 anak usia 5-6 tahun. Uji statistik yang digunakan adalah uji validitas dengan rumus chi kuadrat dan uji reliabilitas dengan rumus *spearman brown* dengan teknik belah dua. Selanjutnya dilakukan uji normalitas sampel untuk memastikan sampel yang digunakan berdistribusi normal dan uji homogenitas menggunakan rumus uji F.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun diperoleh melalui angket pada 40 responden orangtua dan 40 orang anak. Angket untuk anak yang diberikan melalui orangtua berisi 40 soal pertanyaan mengenai perkembangan emosional anak mereka. Dengan demikian diperoleh hasil angket dari perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun) yaitu Nilai terendah = 90, nilai tertinggi = 134, rata-rata (*means*) = 113.65, simpangan baku = 9.99115.

Data responden

Jenis kelamin responden (anak) yaitu 55% dari jumlah responden berjenis kelamin laki-laki, kemudian sisanya 45% berjenis kelamin perempuan. Urutan Anak terlihat bahwa 45% merupakan anak pertama 35% anak yang kedua, 18% anak ketiga, dan 2% merupakan anak keempat. Dari data juga diperoleh jenis Permainan Yang Disukai anak sebesar 10% anak suka akan permainan aksi, 15% suka bermain permainan strategi, 10% suka akan permainan petualangan, 28% suka bermain permainan peran, 15% suka bermain permainan olahraga, dan 22% suka permainan simulasi.

Dilihat dari waktu bermain anak terlihat bahwa Hari Bermain anak antara lain: 33% anak bermain game *online* setiap hari, 65% bermain setiap hari libur, 2% bermain ketika hari sekolah. Sedangkan rincian Waktu Bermainnya 48% anak bermain *game online* pada sore hari, 35% bermain *game online* pada siang hari setelah pulang sekolah, tidak ada yang bermain game on line pada pagi sebelum berangkat sekolah, sebanyak 10% anak bermain pada malam hari sebelum tidur, dan sisanya 7% bermain tanpa kenal waktu.

Dilihat dari Frekuensi Bermain *Game Online* diperoleh: 78% anak bermain *game online* 2x/seminggu, sebanyak 7% anak bermain *game online* 3x/seminggu, sebanyak 2% anak bermain 5x/seminggu, dan sebanyak 13% bermain game on line setiap hari.

Analisa data

Dari data angket *game online* yang berjumlah 40 butir pertanyaan kepada 40 responden diperoleh hasil nilai terendah = 71, nilai tertinggi = 113, rata-rata (*means*) = 89,55, simpangan baku = 10,11.

Uji Reliabilitas

Perhitungan uji reliabilitas pada variabel perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun menggunakan rumus *spearman brown* dengan teknik belah dua. Diperoleh nilai *spearman* adalah 0.602 berarti menunjukkan reliabel sedang.

Sedangkan perhitungan uji reliabilitas pada variabel game online menggunakan rumus *spearman brown* dengan teknik belah dua diperoleh nilai *spearman* adalah 0.58 berarti menunjukkan reliabel sedang.

Uji Normalitas

χ^2 hitung yaitu 0.899 sedangkan χ^2 tabel sebesar 7.815. Nilai χ^2 hitung sebesar 0.899 ternyata kecil daripada χ^2 tabel yang diperoleh yaitu 7.815, sehingga data untuk perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun berdistribusi normal.

Pada nilai α sebesar 5% (0.05) suatu data dikatakan normal jika χ^2 hitung \leq χ^2 tabel sebesar 9.49. Dengan diperolehnya χ^2 hitung sebesar 2.30, sedangkan χ^2 tabel sebesar 9.49, maka data untuk Game online berdistribusi normal.

Uji homogenitas

Uji homogenitas F hitung sebesar 1.01 dan F tabel sebesar 1.69. Maka nilai F hitung $1.01 < F$ tabel 1.69 maka data dapat dinyatakan homogen.

Uji korelasi Variabel

Berdasarkan perhitungan diperoleh angka korelasi antara variabel game online dan perkembangan emosi anak adalah sebesar 0.41596. Diketahui nilai $r(xy) = 0.416$ yang termasuk ke dalam angka 0.40-0.70 berarti terdapat korelasi positif antara variabel game online dan perkembangan emosi anak dengan kategori berkorelasi positif yang sedang atau cukup. Pada tabel *r product moment*, dengan taraf signifikansi sebesar 5%, dengan Df sebesar 38, didapatkan r tabel dengan nilai 0.320. Pada taraf signifikansi 1% maka didapatkan r tabel dengan nilai 0.413. Jika dibandingkan antara $r(xy)$ dengan r tabel, dengan taraf signifikansi 5% (0.05) adalah 0.320, maka nilai $r(xy) = 0.416$ lebih besar daripada r tabel = 0.320, artinya terdapat hubungan yang positif antara *game online* dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil data penelitian diperoleh koefisien determination (kd) sebesar 17%, artinya game online memberikan kontribusi hubungan sebesar 17% terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun, sedangkan sisanya 83% dipengaruhi oleh faktor lain. Artinya terdapat hubungan game online terhadap perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu perlu dilakukan kontrol terhadap penggunaan game online pada anak usia dini. Hal tersebut karena penggunaan game online memiliki dampak negatif pada emosional anak. Dampak tersebut berdasarkan penelitian yang dilakukan Fadillah diantaranya dapat menimbulkan gangguan kejiwaan dan dalam hubungan dengan teman sebayanya dan orang sekitarnya pun merasa terganggu. Adapun karakter dalam permainan game kadang bersifat antagonis sehingga menunjukkan kekerasan dan melontarkan kata-kata kasar (Fadillah and Iqbal 2019) hal senada juga disampaikan oleh Cris Rowan seorang dokter anak asal Amerika Serikat yang dikutip oleh Kompas.com yang menjelaskan bahwa perlu adanya larangan untuk penggunaan gadget bagi anak usia dini yang mana salah satunya adalah munculnya penyakit mental, agresif, dan pikun digital (Pagestu 2017).

Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab. Pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang akan mengalami kecanduan teknologi seperti games online, otaknya akan memproduksi hormone dopamine secara berlebih yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu (Chusna 2018). Pola asuh orang tua kepada anaknya (*parenting*) menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan sekolah pertama sang anak sebelum berinteraksi dengan lingkungan sosial di luar rumahnya. Dalam keluarga seharusnya sang anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negative (Alia and Irwansyah 2018). Jika anak sudah terlanjur kecanduan terhadap gadget maka orang tua juga harus memberi batasan-batasan waktu untuk anak hanya diperbolehkan bermain game online selama satu jam atau fitur-fitur yang mendukung perkembangannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan terdapat hubungan antara game online dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun. Penggunaan gadget pada anak usia dini tentu memiliki dampak negative. Anak menjadi kecanduan terhadap game online tersebut. Kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengontrol emosi, kontrol diri, tanggung jawab. Pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Oleh sebab itu perlu dilakukan pengontrolan terhadap penggunaan gadget pada anak. Orang tua juga harus memperhatikan sikap dengan tidak memberikan gadget kepada, dan tidak bermain gadget di depan anak.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih peneliti ucapkan kepada pihak-pihak terkait dalam penelitian ini terutama TK Pendawa di kelurahan Pondok Cabe, Kecamatan Pamulang, kabupaten Tangerang Selatan, Propinsi Banten.

DAFTAR PUSTAKA

- Alia, Tesa, and Irwansyah Irwansyah. 2018. "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital [Parent Mentoring of Young Children in the Use of Digital Technology]." *Polyglot: Jurnal Ilmiah* 14(1): 65. <https://ojs.uph.edu/index.php/PJI/article/view/639>.
- Budiwanto, Setyo. 2017. "Metodologi Penelitian." *Universitas Negeri Malang*: 631.
- Chusna, Puji Asmaul. 2018. "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak." *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 17(2): 315-30.
- Fadillah, Fanny Azka, and Muhammad Iqbal. 2019. "Poster Kecanduan Game Terhadap Anak." *Jurnal Desain* 7(1): 38-48.
- Fasya, Hafizha, and Ayu Friska Amelia. 2017. "Pengaruh Game Online Terhadap Tingkat Agresivitas Anak-Anak Dan Remaja Di Kota Makassar (Studi Kasus Di Kecamatan Tallo)." *Hasanuddin Student Journal* 1(2): 127-34.
- Filtri, Heleni, and Al Khudri Sembiring. 2018. "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai." *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(2): 169-78. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/paud-lectura/article/view/1175>.
- Hude, Darwis. 2006. 2006 Erlangga *Emosi Penjelajahan Religio-Psikologis Tentang Emosi Manusia Dalam Al-Quran*.
- Pagestu, Ratna. 2017. "Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2(2): 2017.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1): 8.
- Prawitasllri, Johana E. 2016. "Mengenal Emosi Melalui Komunikasi Nonverbal." *Buletin Psikologi* 3(1): 27-43.
- Reski Yulina Widiastuti. 2015. "Dampak Perceraian Pada Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun." *PG-Paud Trunojoyo* 2(5): 76-86.
- Riana, Mashar. 2011. *Kencana Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangan*.
- Santrock. 2003. 2003 Erlangga *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup*.
- Sari, Tria Puspita, and Amy Asma Mitsalia. 2016. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di Tkit Al Mukmin." *Profesi* 13(Maret): 72-78.
- Susanto, Ahmad. 2011. "Perkembangan Anak Usia Dini." *Jakarta: Kencana Prenada Media Group*.
- Trimuliana, Ifina, Nurbiana Dhieni, and Hapidin Hapidin. 2019. "Perilaku Religius Anak Usia 5-6 Tahun Pada PAUD Model Karakter." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(2): 570. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/251>.
- Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai* 05(03): 1.
- Zaini, Muhammad, and Soenarto Soenarto. 2019. "Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1): 254. <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/127>.