



*This work is licensed under*

[a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar

Mertika<sup>1</sup>, Dewi Mariana<sup>2</sup>

STKIP Singkawang, Singkawang, Indonesia

[mertika052691@gmail.com](mailto:mertika052691@gmail.com)<sup>1</sup>, [anieng\\_dewi@yahoo.co.id](mailto:anieng_dewi@yahoo.co.id)<sup>2</sup>

---

### **Kata Kunci :**

Fenomena Sosial, Game Online,  
Anak Sekolah Dasar

### **ABSTRAK**

*Penulisan artikel ini adalah untuk mengetahui fenomena game online dikalangan anak sekolah dasar mengenai dampak positif dan negatif game online. Artikel ini merupakan hasil analisis dengan mengkaji literature yang mempunyai kaitan dengan topik pembahasan. Model artikel ini adalah studi literature. Dari hasil analisis dan pengkajian literatur yang dilakukan menunjukkan bahwa, fenomena penggunaan game online dikalangan anak sekolah dasar memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif game online adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif game online yaitu kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas/mencuri hak orang lain, bermalas-malasan dengan kegiatan lain selain bermain game online.*

---

## PENDAHULUAN

Zaman era globalisasi ini manusia dan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) memiliki kaitan yang sangat erat. Kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) telah membawa dampak besar bagi kehidupan manusia. Internet merupakan salah satu bentuk nyata kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) dalam kehidupan manusia. Manusia dapat mencari informasi dengan mudah melalui internet. Berbagai aplikasi tersedia yang dapat diakses melalui internet.

Fenomena yang sedang marak dalam kehidupan manusia sekarang ini dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Komunikasi) salah satunya game online. Sudah tidak asing lagi ditelinga kita jika mendengar game online. Game online merupakan permainan yang dilakukan secara online dengan menggunakan jaringan internet dan *smartphone*. Berbagai jenis game online digunakan oleh manusia.

Game online memiliki daya tarik tersendiri bagi para gamer. Tampilan dan tantangan game membuat para penggemar game menjadi semakin tertarik untuk menggunakannya. Apalagi dengan game online yang dapat dengan mudah digunakan dimana saja tanpa menggunakan perangkat yang berat dan

suah. Cukup punya modal *smartphone* dan kuota internet, game onlinepun sudah bias dengan mudah dan ceppat digunakan penggunaanya.

Kehidupan sekarang ini game online digunakan dengan berbagaio variasi. Ada yang hanya bermain untuk seru-seruan, ada yang bermain untuk mencari uang (penghasilan), sampai ada yang mengadakan turnamen game online. Hal-hal seperti ini memberikan tantangan tertentu bagi penggemar online. hal ini menunjukkan bahwa game online sudah menjadi fenomena sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Berbagai kalangan bermain game online, dari kalangan pekerja, mahasiswa, sampai pelajar SMA (sekolah Menengah Atas), SMP (Sekolah Menengah Pertama), sampai SD (Sekolah Dasar). Yang menjadi sorotan dalam kajian literature ini adalah kalangan anak sekolah dasar. Anak sekolah dasar merupaka kalangan anak yang memang masih perlu pengawasan penuh oleh orangtua dan mansuai yang ada dilingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Game online sekarang ini memang sedang marak-maraknya digunakan. Makanya sampai kalangan anak sekolah dasar saja sudah bermain game online. anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negatif yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini diungkapkan oleh Jinan (2011 : 106) bahwa “siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja.”Anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring mana yang baik dan buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal. Dapat kita amati sendiri bahwa game online berdampak baik jika digunakan dengan benar dan berdampak buruk jika salah menggunakan. Oleh karena itu memang perlu ke kebijaksanaan dalam menggunakan game onlie jangan sampai malah terpuruk atau lebih banyak dampak buruk daripada dampak baiknya. Oleh karena itulah memunculkan ketertarikan untuk mengkaji bagaimana dampak positif atau baik dan dampak negatif atau buruk dari fenomena game online yang sekarang ini sedang marak dikehidupan anak sekolah dasar.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini menggunakan studi literatur dengan menganalisis beberapa kajian yang berkaitan dengan topik pembahasan yaitu tentang dampak sosial game online dikalangan anak sekolah dasar. Rujukan yang menjadi pokok bahasan bersumber dari jurnal artikel yang bermaksud untuk meninjau dampak sosial game online dikalangan anak sekolah dasar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Dampak Positif Game Online**

Dampak positif disini yaitu dampak yang menguntungkan yang memberikan keuntungan dalam bermain game online. penelitian Irmawati (2019: 98) menyebutkan bahwa, dampak positif bermain game online adalah memudahkan mempelajari bahasa inggris, membuat lebih focus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim. Dari penelitian ini dapat dilihat bahwa game online memang memberikan dampak positif dalam cara berpikir anak. Game online telah membentuk sikap kerjasama dan kesabaran dalam mencapai suatu tujuan, kerjasama yang dimaksud disini ialah bagaimana seseorang bertanggungjawab menyelesaikan kerjanya dalam suatu kelompok artinya disini anak terlatih untuk kompak dengan timnya. Lalau kesabaran ayng dimaksud disini bagaimana seseorang menghadapi situasi yang tidak kondusif bahkan kacau saat menyelesaikan strategi dalam bermain. Selain itu anak terlatih untuk fokus dalam melakukan suatu hal dan melatih bahasa inggris anak dengan bahasa-bahasa game.

Sulastri (2019:106), menyatakan bahwa, “Dengan memanfaatkan game online siswa dapat terlepas dari stresnya. Selain itu game online dapat menjadi sarana siswa untuk berlatih mengaah kemampuan berpikir cepat, kemampuan berbahasa inggris karena rata-rata dalam game online bahasa yang

digunakan adalah bahasa Inggris”. Dengan berbagai strategi yang ada pada game online mau tidak mau anak wajib berpikir cepat dan memahami bahasa game. Dengan sering bermain anak akan terlatih untuk cepat dan belajar bahasa Inggris.

Dampak positif game online yang disebutkan dalam penelitian Tri (2016: 47) disimpulkan yaitu dapat meningkatkan konsentrasi, meningkatkan koordinasi tangan dan mata, meningkatkan kemampuan membaca, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, dan meningkatkan kemampuan mengetik. Artinya bermain game online secara tidak langsung memberikan pelajaran bermakna bagi pemain game.

Rahmad (2015: 11) menyimpulkan dampak positif permainan game online yaitu menghilangkan stress, nilai mata pelajaran computer paling menonjol di sekolah, cepat menyelesaikan permasalahan pelajaran, dan yang paling dapat dirasakan dari bermain game online adalah mudah berkenalan dengan teman baru yang memiliki hobby sama. Artinya disini game online telah melatih penguasaan computer anak dan menambah pertemanan diantara sesama pemain game.

Penelitian Endang (2019: 161) menyatakan bahwa, “Ketika orang tidak dapat memenuhi kebutuhan sosial mereka dalam kehidupan nyata, game online adalah salah satu alternatif bagi mereka untuk memenuhi kebutuhan sosial yang tidak terpenuhi”. Itu berarti game online merupakan salah satu cara seseorang dalam membuat dirinya senang saat menghadapi masalah dalam dunia nyata. Game online dianggap solusi agar pikiran.

Menurut Fahlepi (2018:5), “Dampak positif: game dapat memberi dampak yang baik karena dengan game online, remaja akan lebih tertarik dengan belajar. Dampak menghasilkan kemampuan otak untuk mengasah atau menganalisis sesuatu menjadi lebih meningkat, lebih mudah untuk memecahkan masalah, kreatif dan imajinatif”. Ini menunjukkan bahwa sisi positif game online yaitu melatih kecerdasan anak. Kecerdasan dalam mengatur strategi dalam menyelesaikan permasalahan. Jika dalam pembelajaran bias diterapkan saat mengisi soal ulangan mau pun dalam hal kehidupan sehari-hari misalnya mengajarkan tentang bersikap dalam menyelesaikan masalah hidup. Tingkat kreativitas anak juga terlatih dengan bermain game, ide-ide baru selalu muncul dalam mengatur suatu hal agar mencapai puncak kemenangan atau penyelesaian.

Beberapa kajian mengenai dampak positif bermain di atas telah menunjukkan bahwa game online telah memberikan dampak baik pada pemainnya. Secara kecerdasan otak, kecepatan otak dalam berpikir, dan kreativitas yang dimunculkan agar bias menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Konsentrasi juga dapat terlatih dengan adanya game online ini. Selain itu bahasa yang digunakan dalam game online sedikit banyak juga telah melatih pemainnya. Jadi berbagai dampak positif dalam kajian yang ditemukan dapat membantu pemain game online dalam melatih kebiasaan agar menjadi lebih baik, baik dalam kehidupan virtual maupun kehidupan nyata. Namun pada kenyataannya tidak semua dampak positif game online ini dapat dirasakan pemainnya.

Oleh karena itu sebagai pemain game online memang perlu kecerdasan. Kecerdasan yang dimaksud disini adalah ketelatenan yang intelektual yang baik dari pengguna game agar dapat mengontrol diri dalam bermain game agar dapat merasakan kebaikan dari bermain game bukan malah berdampak buruk. Kalangan anak SD dampak positifnya bias mengajarkan arti kerjasama, bahasa, konsentrasi, dan kesenangan yang dirasakan saat bermain game bersama teman-teman sebayanya.

## 2. Dampak Negatif Game Online

Dampak sosial negatif game online yaitu dampak buruk yang timbul dikarenakan game online. Puji (2020: 22) menyatakan bahwa, “faktor yang mempengaruhi siswa kecanduan game online adalah orangtua, lingkungan, pergaulan, gadget, dan internet, yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa”. Bagi para pelajar game online membawa dampak buruk pada minat belajar anak, dengan bermain

game online anak menjadi lebih sering bermain game online dan menghabiskan waktu dengan game disbanding untuk belajar.

Dampak negatif bermain game online adalah kecanduan dan muncul rasa malas belajar sehingga menyebabkan buruknya nilai mata pelajaran (Irmawati, dkk, 2019: 99). Artinya disini game online menyebabkan anak kecanduan yang menyebabkan nilai anak disekolah buruk. Ini kembali lagi kepada anaknya, ada anak yang sering bermain game online tetapi nilai disekolah tetap baik. Jadi tidak selamanya dampak negatif game online ini berdampak pula pada nilai anak disekolah atau hasil belajar. Menurut Sulastrri, dkk (2019:105), Dampak negative game online yaitu “kurangnya interaksi siswa dengan teman sebayanya dimana siswa yang bermain game online akan sibuk dengan permainannya sehingga temannya kadang diabaikan hal ini memicu keakraban mereka berkurang”. Karena keasikan bermain game online, anak menjadi melupakan temannya atau orang yang berada didekat mereka. Hal ini bias dikatakan berdampak buruk bagi social anak karena anak menjadi kurang berinteraksi dengan manusia secara nyata.

Lebih lanjut Sulastrri, dkk (2019:106) menyebutkan bahwa, “Terkadang ada siswa yang cecok dengan teman sesama player saat permainan berlangsung karena ada satu pihak yang menganggap bahwa temannya tidak mampu bermain game dengan benar sehingga timnya memperoleh kekalahan, hal ini yang membuat siswa kadang emosi dan akhirnya terjadi pertengkaran”. Hal seperti ini memang terjadi pada anak yang bermain game sehingga anak yang disebut sebagai penyebab kekalahan dijauhi dan tidak diikuti lagi dalam tim.

Penelitian yang dilakukan Tri (2016:48) menunjukkan bahwa game online memberikan dampak buruk bagi pemainnya yaitu kecanduan. Selain itu berdampak pula pada kesehatan psikologis pemain game yaitu dengan sering menemukan kasus pemain game online pencurian ID pemain lain untuk mengambil uang dan melucuti perlengkapan yang mahal, berkata kasar dan kotor berpotensi berlanjut ke dunia nyata dan pemain berpotensi juga melakukan hal buruk tersebut sehingga berdampak pada kebiasaan atau sifat yang dimiliki pemain game.

Rahmad (2015: 12) menyimpulkan bahwa dampak negatif permainan game online yaitu sering bolos, penggunaan uang jajan tidak tepat, jarang berolahraga setiap minggu. Hal ini menunjukkan bahwa permainan game online dikalangan pelajar telah membawa dampak buruk bagi anak. Anak mulai melakukan penyimpangan atau penyalahgunaan dalam beberapa hal tertentu seperti yang disebutkan oleh dalam penelitian Rahmad. Hal ini jika dibiarkan akan membawa dampak buruk keesokan harinya terutama pada kebiasaan yang dilakukan anak dalam kehidupannya sehari-hari. menjadi tenang dan nyaman karena tidak terpenuhinya kebutuhan secara nyata tadi.

Yayu (2015: 8) menyatakan bahwa, dampak negatif game online “Dampak negatif terlihat dari aktivitas sehari-hari setelah bermain game online. kekalahan akibat dari bermain game online membuat anak bersikap marah, emosional, dan kadang memukul meja warung internet serta berteriak keras dan menimbulkan keresahan terhadap orang yang mendengarkan suara mereka”. Hal ini menunjukkan bahwa game online dapat merusak karakter anak jika dibiarkan. Karena kebiasaan buruk yang disebutkan dalam penelitian yayu ini jika terlalu sering dilakukan dapat berpotensi menjadi kebiasaan yang nantinya dapat merusak karakter anak bangsa. Karena rusaknya suatu karakter bermula dari hal yang kecil seperti kebiasaan buruk yang ditemukan dalam penelitian Yayu.

Eryzal (2019: 148) menyatakan bahwa, “Kecanduan game online pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek social, dan aspek keuangan”. Game online telah berdampak tidak hanya pada aspek kecanduan atau psikologi, tetapi juga mencakup beberapa aspek lain dalam kehidupan anak.

Bentuk perilaku moral pada anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online meliputi cenderung lebih malas belajar, pikiran anak hanya fokus pada game online, perilaku emosional, dan kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya. (Nurlaela, 2019:103) permainan game

online yang dilakukan anak telah membawa dampak pada moral anak. Moral anak menjadi buruk karena terlalu fokus dengan dunia virtual. Anak lebih sering berinteraksi dengan dunia gamenya disbanding dunia nyata.

Beberapa kajian mengenai dampak negatif di atas telah menunjukkan bahwa jika pemain game terlalu larut dalam permainan game online maka bias menjadi suatu hal yang terbalik. Maksudnya disini yaitu game online yang mempermainkan pemainnya. Salah satu contohnya yaitu kecanduan. Jika kecanduan sudah timbul dalam diri pemain apalagi dengan tingkat candu yang tinggi maka pemain akan merasakan dominan dampak buruk disbanding dampak baik malahan semuanya berdampak buruk atau positif. Kalangan anak sekolah dasar bisa berdampak pada malasnya anak untuk belajar seperti mengerjakan PR dirumah karena terlalu asik bermain game online. maka dari itu ini semua tergantung pada cara pemain dalam menahan atau mengontrol diri dalam bermain. Untuk kalangan anak sekolah dasar, orangtua yang sangat membantu anak dalam mengontrol diri bermain game. Karena kalau terlalu dikekang malahan anak menjadi lebih buruk kalau sudah kecanduan.

### **SIMPULAN**

Fenomena game online telah membawa dampak positif dan negatif bagi para pemain game online. dampak game online meliputi beberapa aspek kehidupan, baik yang menyangkut moral/karakter anak yang dapat dilihat pada kebiasaan anak sehari-hari maupun kesehatan. Dampak positif game online adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif game online yaitu kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas/mencuri hak orang lain, bermalasan dengan kegiatan lain selain bermain game online.

### **SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas terdapat beberapa saran yang dapat penulis sampaikan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua Siswa  
Orangtua disini memiliki tanggung jawab terbesar untuk memandu dan memantau anak-anak agar memilih game online yang bisa melatih anak berkembang ke arah yang positif.
2. Bagi Guru  
Guru sebaiknya perlu juga untuk memantau bagaimana penggunaan gadget selama siswa berada di sekolah agar dapat bekerjasama dengan orangtua memanager perilaku siswa terutama terkait kebiasaan siswa dalam aktivitas di kelas apakah cenderung terdampak positif atau negative.
3. Bagi Siswa  
Siswa diharapkan lebih bijak dalam bermain game online, jangan sampai terpengaruh dampak yang negative dari game online.

### **RUJUKAN**

- Endang Hermawan. (2019). Kecanduan Game Digital Online: Memahami Dampak Kecanduan Game Online terhadap Hubungan Sosial. *Jurnal Ilmu Sosial*, 2/1 149-162
- Eryzal Novrialdy. (2019). Kecanduan Game online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27/2 148-158
- Fahlepi Roma Doni. (2018). Dampak Game online Bagi Penggunaanya. *Indonesian Journal on Software Engineering*, 4/21-5
- Irmawati, Firdaus W Suhaeb. (2019). Dampak Bermain Game Online pada Hasil belajar Di SMAN 12 Makassar. *Jurnal sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM* 95-99
- Jinan, Miftahul. 2011. *Awas Anak Kecanduan Game Online*. Sidoarjo : Filla Press.

- Nurlaela, Sangkala Ibsik. (2019). Dampak Game Online terhadap Moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur 93-104
- Puji Meut, Febry Fahreza, Arief Aulia Rahman. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. Genta Mulia, 9/1 22-23
- Rahmad Nico Suryanto. (2015). Dampak Positif dan negatif Permainan game Online dikalangan Pelajar. Jom FISIP, 2/2 1-15
- Sulastri Na'ran, M. ridwan said ahmad. (2019). Dampak Game Online pada Peserta Didik Di SMA Negeri 4 Tana Toaraja. Jurnal Sosialisasi Pendidikan sosiologi-FIS UNM, 102-107
- Tri Rizqi Ariantoro. (2016). Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Pelajar. JUTIM, 1/1 45-50
- Yayu Anggraini. (2015). Dampak Penggunaan Game Online terhadap Perilaku remaja