



Hubungan Game Online Dengan Interaksi Sosial Dimasa Pandemi Pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun

Harni Dwi Astuti, Universitas PGRI Madiun
Dian Ratnaningtyas Afifah, Universitas PGRI Madiun
Dr. Rosyida Nurul Anwar, Universitas PGRI Madiun

harni911@gmail.com

Abstrak: Game Online merupakan *software* pada *smartphone*, pada masa pandemi semua aktifitas dilakukan dari rumah termasuk pembelajaran yang dilakukan secara daring, sehingga interaksi sosial dibatasi demi memutus rantai penyebaran covid-19. Anak menggunakan *smarphone* untuk mengisi waktu selama belajar daring dengan bermain game online. Hal ini berdampak pada kemampuan sosial anak, anak kurang melakukan interaksi sosial di rumah, sekolah maupun masyarakat bahkan hingga sekolah mulai masuk secara luringt.

Kata kunci: Game Online, Interaksi Sosial, Pandemi



Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Game pada awalnya diciptakan dan memiliki tujuan sebagai sarana untuk mengatasi stres, namun dimasa kini game dapat membuat pemainnya menjadi kecerungungan hingga melakukan tindakan kriminal. Game di era *modern* merupakan bagian hidup bagi kalangan muda, bahkan kini banyak anak usia 3 tahun yang mengenal game mulai dari playstation hingga game online yang ada di *smartphone* (Henry 2010). Game online sendiri memiliki dampak positif seperti membuat anak lebih kreatif, namun game juga memiliki dampak negatif pada interaksi sosial anak. Anak cenderung sibuk pada *smartphone* dan game daripada memilih bermain diluar bersama teman-temannya. *Smartphone* memberikan dampak positif bagi anak usia dini. Dengan adanya teknologi, anak menjadi lebih mudah mengetahui wawasan luas yang diperoleh dari *smartphone*. Walaupun ada dampak positifnya tetap harus ada pengawasan dari orang dewasa. Peran orang tua sangat diperlukan untuk mengawasi dan menjelaskan tentang teknologi. Selain memberikan dampak positif, *smartphone* juga memiliki dampak negatif, seperti anak akan kecanduan bermain game pada *smartphone* dan cenderung kurang peka dengan lingkungan sekitar.

Masa anak usia dini dimulai setelah usia bayi yang penuh dengan ketergantungan, yaitu sampai usia 2 tahun (Hurlock: 1980). Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “*golden age*” atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat. Selama belajar dari rumah, anak menggunakan *smartphone* sebagai sarana pembelajaran. Tidak jarang pula anak bermain *smartphone*, karena *smartphone* merupakan benda yang menarik bagi mereka karena terdapat aplikasi game, sehingga kebanyakan dari mereka menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain *smartphone*. Padahal anak seusia mereka harus bermain dan bersama teman-teman sebayanya.

Game Online

Game di era *modern* merupakan bagian hidup bagi kalangan muda, bahkan kini banyak anak usia 3 tahun yang mengenal game mulai dari playstation hingga game online yang ada di *smartphone* (Henry 2010). Game pada awalnya diciptakan dan memiliki tujuan sebagai sarana untuk mengatasi stres, namun dimasa kini game dapat membuat pemainnya menjadi kecerungungan hingga melakukan tindakan kriminal.

Terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki untuk bermain game online yaitu perangkat yang berupa computer ataupun *smartphone* yang memiliki spesifikasi untuk bermain game online serta koneksi internet untuk mengakses game online ataupun digunakan untuk mengunduh game online (Kustiawan and Utomo 2022). Kemajuan teknologi membuat game online tidak dapat dilepaskan dari dunia animasi, software, pendidikan, seni dan budaya. Sehingga sebagai orang tua, guru, maupun kita semua dapat membimbing dan mendidik anak, yang mungkin di masa mendatang akan memunculkan karya-karya digital buatan anak bangsa yang dapat berdampak langsung pada ekonomi kreatif dan diharapkan dapat menjadi salah satu garda depan ekonomi Indonesia (Henry 2010).

Interaksi sosial Anak Usia Dini

Manusia mempunyai kodrat sebagai makhluk sosial yang selalu memiliki keinginan untuk hidup bersama orang lain, baik dalam kelompok maupun masyarakat luas. Manusia memiliki keterbatasan dan naluri untuk berinteraksi dengan manusia lain. Manusia memiliki banyak kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari dimana membutuhkan orang lain, dengan membangun hubungan sosial. Pandemi sejak awal 2020 menyebabkan segala aktivitas diluar rumah dibatasi, baik sekolah, bekerja maupun aktivitas yang lain dilakukan dari rumah. . Dimasa pandemi orang tua tetap menjaga fitrah anak. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimasa pandemi yaitu menguatkan dan memberikan ilmu mengenai parenting yang diharapkan merupakan pondasi dalam menguatkan peran orang tua yang bermanfaat bagi anak (Anwar et al. n.d.)

Anak-anak belajar secara daring melalui *smartphone* maupun perangkat lainnya yang dapat digunakan untuk mengakses situs pembelajaran. Setelah selesai belajar, anak akan menggunakan *smartphone* untuk bermain game dengan dalih melepas rasa jenuh karena tidak dapat bermain diluar rumah. Interaksi sosial tertata dalam bentuk tindakan-tindakan, didasarkan pada nilai-nilai dan norma-norma sosial yang berlaku di masyarakat (Maimunah 2016).

Interaksi memiliki aturan yang berdasar pada norma-norma yang berlaku dengan tujuan agar saling menghormati antar manusia, membangun interaksi sosial yang baik dengan sikap saling menghargai, menjaga tutur kata ketika berbicara. Interaksi sosial anak merupakan cara anak berinteraksi dengan orang lain di lingkungan keluarga, sekolah dan di masyarakat. Anak dapat melakukan interaksi dengan orang lain sesuai aturan yang berlaku di masyarakat.

Metode yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif korelasional. Jenis penelitian yang akan menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantitatif. Menggunakan desain penelitian korelasional karena peneliti ingin mengetahui hubungan positif atau negatif pada game online dengan interaksi sosial anak usia dini usia 5-6 tahun. Subjek Penelitian adalah anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Keniten, Kecamatan Geneng, Kabupaten Ngawi. Populasi berjumlah 17 anak, terdiri dari kelompok A dan B. .. Teknik pengambilan sampel menggunakan sensus/sampling total yaitu sampel dari seluruh anggota populasi karena jumlah populasi kurang dari 100. Pengambilan sampel melalui kuisioner yang disebar kepada 17 orang tua atau wali murid anak di TK Dharma Wanita Keniten. Instrumen pengumpulan data dilakukan dengan angket yang disebar kepada wali murid dan observasi yang dilakukan oleh peneliti. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji *Spearman Rank Correlation*.

HASIL PENELITIAN

Angket di uji validitas dan uji reabilitas untuk mengetahui apakah poin pernyataan pada angket *valid* dan *reliable*. validitas yang dihitung menggunakan rumus *koefisien reproduibilitas* dan *koefisien skalabilitas*. Hasil pengujian validitas koefisien reproduibilitas pada game online, menunjukkan nilai 0,981, memenuhi syarat penerimaan dengan memiliki nilai $>0,90$. Kesimpulannya maka semua butir pernyataan kuisioner game online bernilai *valid*. Karena memenuhi syarat uji validitas koefisien reproduibilitas. Hasil pengujian validitas koefisien skalabilitas pada game online, menunjukkan nilai 0,688. Syarat penerimaan uji validitas dengan memiliki nilai $>0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan kuisioner game online bernilai *valid* karena memenuhi syarat uji validitas koefisien skalabilitas. Hasil pengujian validitas koefisien reproduibilitas pada interaksi sosial, menunjukkan bahwa memenuhi syarat penerimaan dengan memiliki nilai $>0,90$. Menandakan jika semua pernyataan kuisioner bernilai *valid*. Hasil pengujian validitas koefisien skalabilitas pada interaksi sosial, menunjukkan nilai 0,890. Syarat penerimaan uji validitas dengan memiliki nilai $>0,60$. Maka dapat disimpulkan bahwa semua butir pernyataan kuisioner interaksi sosial bernilai *valid* karena memenuhi syarat uji validitas.

Pengujian reabilitas dilakukan dengan menggunakan rumus K-R 20. Hasil dari uji reabilitas game online menunjukan 0,95 dan bila dicocokkan dengan tabel pedoman dapat disimpulkan jika termasuk dalam kategori sangat tinggi atau *reliable*. Hasil dari uji reabilitas interaksi sosial menunjukan 0,87 dan bila dicocokkan dengan tabel pedoman dapat disimpulkan jika termasuk dalam kategori sangat tinggi atau *reliable*.

Analisis data menggunakan uji statistik non-parametris dengan uji *Spearman Rank Correlation* menggunakan *SPSS 26 for Windows*. Berdasarkan output olah data memperlihatkan bahwa hasil nilai *sig. (2-tailed)* dinyatakan 0,047, maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara game online dengan interaksi sosial karena nilai *sig. < 0,05*.

Selanjutnya output di atas diketahui jika *correlation coefficient* sebesar -0,488 menunjukkan hubungan sedang antara game online dengan interaksi sosial, dimana korelasi antara game online dan interaksi sosial adalah negatif. Dari uji hipotesis menunjukkan bahwa ada hubungan atau korelasi antara game online dengan interaksi sosial anak usia dini yang ditunjukkan oleh nilai signifikan $0,047 < 0,05$. Hubungan yang terjadi tergolong tingkat sedang dan tanda negatif menunjukkan, semakin tinggi nilai X maka semakin rendah nilai Y. Maka dapat disimpulkan game online mempengaruhi interaksi sosial anak usia dini di TK Dharma Wanita Keniten dan hubungan bersifat negatif, karena semakin tinggi penggunaan game online, maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini. Maka hipotesis alternatif pertama (H1) diterima dan Ho ditolak.

TABEL 1. Distribusi

Aspek	Indikator	sig	5%
Game Online	Frekuensi Bermain Game Online	0,4	0,488
	Waktu Bermain Game Online		
Interaksi Sosial	Interaksi Sosial didalam Keluarga	0,4	0,488
	Interaksi Sosial di Sekolah		
	Interaksi sosial di Masyarakat		

**P
EMBAH
ASAN**

			X	Y	
1.	Spearman's rho	X	Correlation Coefficient	1.000	-.488*
			Sig. (2-tailed)	.	.047
			N	17	17
	Y	Correlation Coefficient	-.488*	1.000	
		Sig. (2-tailed)	.047	.	
		N	17	17	

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

GAMBAR 1. Sumber Olah Data SPSS (2022)

e
rmain Game Online

Data yang telah dikumpulkan dan dianalisis menunjukkan jika variabel X mengalami kenaikan sedangkan pada variabel Y mengalami penurunan. Maka hubungan yang terjadi adalah hubungan negatif. Hal ini dipengaruhi oleh frekuensi bermain game online pada anak usia dini. Semakin sering anak bermain game online, maka anak semakin jarang berinteraksi dengan orang yang ada di lingkungan sekitar rumah.

Walaupun orang tua memperbolehkan anak untuk bermain game online pada *smartphone*, orang tua harus bisa mengelola dan membimbing anak sehingga anak tidak keliru dalam memilih game online yang dimainkan (Saputri and Pambudi 2018). Skor atau nilai yang terdapat game online dirancang agar pengguna game semakin penasaran dengan game online dan memicu rasa ingin memperoleh skor yang lebih tinggi (Kustiawan and Utomo 2022).

Game online merupakan bagian *software smartphone*. Bermain game online merupakan sarana untuk menghilangkan bosan, namun jika penggunaannya berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif (Henry 2010). Padahal pada anak usia dini, interaksi sosial anak sangat penting untuk bekal masa depan anak diterima sesuai norma-norma dalam kehidupan bermasyarakat (Maimunah 2016).

2. Waktu Bermain Game Online

Waktu bermain game online dapat mempengaruhi interaksi sosial anak, dari kuisisioner yang telah disebar dan dianalisis menunjukkan bahwa anak lebih banyak menggunakan waktunya untuk bermain game online. Bahkan anak dapat bermain game online disaat sedang makan, maka waktu bermain game online menyita waktu anak untuk bermain dan berinteraksi dengan orang lain di dunia nyata.

Durasi yang digunakan untuk bermain gadget dapat membuat anak berkembang ke arah yang antisosial atau kurang bisa berinteraksi (Pebriana 2017). Terutama *smartphone* yang memiliki aplikasi game online akan menjadi mainan favorit anak. Hal tersebut disebabkan game online mempunyai fitur menarik yang dirancang untuk menghibur dan menghilangkan stres bagi pemainnya (Henry 2010)

3. Interaksi sosial anak dalam keluarga

Interaksi sosial anak dalam keluarga dinilai sedang, anak mau berinteraksi dengan anggota keluarga yang ada di rumah. Berdasarkan data yang diambil, anak mau bermain dengan saudara di rumah, membantu anggota keluarga, serta bertanya maupun memberikan pendapat pada anggota keluarga. Jika anak bermain game dan kurang berinteraksi dengan anggota keluarga di rumah, maka dapat berdampak pula pada interaksi sosial anak diluar lingkungan keluarga.

Seseorang anak yang dibiasakan dengan suasana keluarga yang terbuka, saling menghargai, saling menerima dan mendengarkan pendapat anggota keluarganya, maka anak akan tumbuh menjadi generasi yang terbuka, fleksibel, penuh inisiatif, dan produktif, suka akan tantangan dan percaya diri karena pembiasaan sejak dini oleh orang tua (Munisa 2020).

4. Interaksi anak dalam sekolah

Selama masa pandemi, anak-anak belajar dari rumah untuk memutus rantai penyebaran covid-19. Hal ini menyebabkan anak kurang melakukan interaksi sosial dengan guru dan teman-teman di sekolah. Padahal di masa *golden age* merupakan masa penting untuk anak karena dapat menyerap pembelajaran baru lebih cepat daripada setelah masa *golden age* yang lingkungan sekitarnya.

Usia dini adalah masa penting bagi anak untuk belajar berinteraksi dengan baik sesuai norma-norma yang berlaku. Anak-anak yang belajar di sekolah akan memiliki kematangan sosial-emosional yang lebih matang karena dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan guru, interaksi sosial di lingkungan sekolah merupakan stimulasi perkembangan sosial pada anak (Kusuma and Sutapa 2021)

5. Interaksi Sosial Anak di Masyarakat

Anak mudah bergaul dengan siapa saja jika seorang anak dapat menyesuaikan diri dengan orang dewasa yang ada di lingkungan sekitar rumah, ditunjukkan dengan anak tanpa malu-malu berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa dari anak (Pebriana 2017)

Anak kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar rumah, karena dianjurkan berada di rumah untuk menghentikan penyebaran virus yang semakin meluas. Dengan demikian, anak kurang mengenal ataupun berinteraksi baik dengan orang-orang yang ada di lingkungan sekitar rumahnya. Padahal interaksi sosial di masyarakat luas, diawali oleh belajar bersosialisasi dengan orang-orang yang ada di sekitar lingkungan rumah anak.

Anak akan mengenal lingkungan masyarakat yang lebih luas dimasa depan, dengan kurang interaksi sosial di masyarakat akibat *stay at home* selama pandemi maka anak tidak dapat belajar bersosialisasi dengan bebas. Anak tidak dapat belajar berinteraksi dengan masyarakat di sekitar lingkungan rumah, padahal anak perlu bekal sejak ini untuk belajar norma-norma yang berlaku di masyarakat luas, seperti santun, dan toleransi antar manusia (Maimunah 2016).

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Munisa 2020) yang menyatakan semakin tinggi penggunaan gadget maka akan semakin rendah interaksi sosial anak. Karena semakin tinggi penggunaan game online maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini.

SIMPULAN

Hasil analisis korelasi dan pembahasan tentang Hubungan Game Online dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini dimasa Pandemi Usia 5-6 Tahun di TK Dharma Wanita Keniten, maka disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif antara variabel X dengan variabel Y, dengan hubungan korelasi sedang. Dibuktikan dengan hasil nilai *sig.* < 0,05 dan koefisien korelasi -0,488. Maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan game online maka semakin rendah interaksi sosial anak usia dini di TK Dharma Wanita Keniten. Maka hipotesis alternatif 1 (H1) diterima. Untuk itu diharapkan orang tua mampu membatasi penggunaan *smartphone*, terutama jika anak menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain game online, karena dapat menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini, anak akan kurang memiliki kemampuan interaksi sosial di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Pada penelitian ini hanya menggunakan 2 variabel, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menambah variabel maupun indikator.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, Rosyida Nurul, Iin Priyanti, Utami Sukowati, Mubarakah Lilatul, and Vera Yuniya. n.d. "PENGUATAN ORANGTUA DI TENGAH PANDEMI GUNA MENJAGA FITRAH ANAK." *Universitas PGRI Madiun* 386–92.
- Henry, Samuel. 2010. *CERDAS DENGAN GAME*. Pertama. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kustiawan, Andri Arif, and Andy Widhiya Bayu Utomo. 2022. *Jangan Suka Game Online*. 2nd ed. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Kusuma, Wening Sekar, and Panggung Sutapa. 2021. "Dampak Pembelajaran Daring Terhadap Perilaku Sosial Emosional Anak." *Universitas Negeri Yogyakarta* 5(2):1635–43. doi: 10.31004/obsesi.v5i2.940.

- Maimunah, Binti. 2016. *INTERAKSI SOSIAL ANAK DI DALAM KELUARGA, SEKOLAH, DAN MASYARAKAT*. pertama. Surabaya.
- Munisa. 2020. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Di TK Panca Budi Medan." *Universitas Pembangunan Panca Budi Medan* 13.
- Pebriana, Putri Hana. 2017. "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai* 1(1):1–11. doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Saputri, Adek Diah, and Diah Ayuning Pambudi. 2018. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Intraksi Sosial Anak Usia Dini." *Study Program of Islamic Education for Early Childhood, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, State Islamic University Sunan Kalijaga, Yogyakarta* 3.