**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PSIKOLOGI ANAK**

Oleh:

Walid Ibadil Umam (172071000017)

Fakultas Agama Islam, Prodi Pendidikan Agama Islam

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

[walidibadilumam@gmail.com](mailto:walidibadilumam@gmail.cpm)

**Abstrak**

Pada masa yang semuanya serba canggih seperti sekarang ini, masalah mendidik anak pun tidak sesederhana ketika orang tua kita mendidik kita dulu. Anak- anak yang tumbuh di era yang serba canggih ini, dimana semua peradaban yang sudah maju, gaya hidup yang serba hedonis, akan membawa dampak positif dari salah satu sisi, dan membawa dampak yang negatif dari sisi yang lainnya. Perkembangan anak di usia dini dapat di pengaruhi oleh beberapa hal salah satunya mengenai game, kata ini rasanya tidak asing di telinga kita, ada yang mengatakaan bahwasanya game itu bisa memicu kecerdasan anak, namun apabila game di mainkan oleh mereka dari kalangan anak-anak secara terus-menerus apakah bisa membuat anak itu bisa meningkatkan kecerdasannya. Maka artikel ini akan membahas bagaimana kita akan menemukan ketimpangan yang sangat banyak dari dampak negatif di balik dampak negatif yang ada pada game khususnya game online.

*Abstract*

*At a time when everything is as sophisticated as it is today, the problem of educating children is not as simple as when our parents educate us first. Children who grow up in this sophisticated era, where all advanced civilizations, a hedonistic lifestyle, will have a positive impact on one side, and have a negative impact on the other. The development of children at an early age can be influenced by several things, one of them concerning games, this word feels familiar to our ears, there are those who say that the game can trigger children's intelligence, but if the game is played by them from among children constantly - constantly whether it can make the child can improve his intelligence. So this article will discuss how we will find a lot of inequality from the negative impact behind the negative effects that exist in the game, especially online games.*

**PENDAHULUAN**

perkembangan teknologi di era globalisasi seperrti sekarang ini memang sangat pesat.[[1]](#footnote-1) Perkembangan teknologi yang sangat pesat seperti saat ini secara tidak langsung bisa memberikan dampak besar bagi kehidupan manuia dalam berbagai dimensi dan aspek. Tehnologi yang sekarang menjadi kebutuhan manusia tidak luput dari perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat.

Handphone merupakan salah satu hasil dari produk perkembangan tehnologi, handphone yang di dalamnya terdapat berbagai game muncul di pasaran salah satunya di indonesia. Fenomena ini menunjukkan betaapa tehnologi game sudah meluas ke berbagaai sektor kehidupan. Game dapat diperoleh dengan mudah melalui aplikasi dalam handphone dan media internet.[[2]](#footnote-2)

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang bisa dipahami oleh sebagian orangtua.[[3]](#footnote-3) pada masa usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain game yang bisa di gumakan melalui komputer ataupun gadget baik di akses secara online ataupun offline. Teknologi memiliki batasan dan bahaya tersendiri yang walaupun di samping itu terdapat manfaat bagi para penggunanya.

Game sendiri memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berpengaruh terhadap psikologi anak. Game tidak akan memiliki dampak atau pengaruh yang negatif yang signifikan pada psikologi anak apabila anak bermain game secara bijak dan selalu dalam pengawasan orangtua, walaupun game sendiri memiliki dampak yang positif apabila di gunakan secara efisien dan sewajarnya maka game tidak akan berpengaruh terhadap psikologi anak.

**PEMBAHASAN MATERI**

**Pengertian Bermain**

Dunia anak adalah dunia bermain, dengan bermain anak bisa bisa belajar. Secara bahsa, bermain diartikan sebagi suatu aktivitas yang langsung dan spontan, dimana seorang anak berinteraksi dengan orang lain, benda-benda disekitarnya, dilakukan dengan senang (gembira), atas inisiatif sendiri, menggunakan daya khayal (imajinatif), menggunakan pancaindra, dan seluruh anggota tubuhnya.[[4]](#footnote-4)

Menurut Brooks, J.B. dan D.M. Elliot dalam Mukhtar Latif, ”Bermain” (play) merupakan istilah yang digunakan secara bebas sehingga arti utamanya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah setiap kegiatan dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.[[5]](#footnote-5)

**Pengertian Game**

Game berasal dari bahasa inggris yang berarti dasar permainan. Permainan merupakan salah satu bagian dari bermain dan bermain merupakan bagian dari permainan, keduannya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks, di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Permainnan adalah semuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Peraturan dalam permainan bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.[[6]](#footnote-6)

Game adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat dua dasawarsa belakangan ini. Industri game tumbuh dengan pesat, cepat dan tanpa batasan sejak lahirnya pada tahun 1970-an.[[7]](#footnote-7)Pada awal tahun 1990-an game masih bisa kita anggap sebagai komoditas anak-anak, pada tahun 2000 ke atas, game sudah merambat ke berbagai bidang seperti halnya hiburan bagi semua kalangan baik dari yang berbisnis sampai di jadikan sebagai ajang edukasi.

**Pengertian Game Online**

Pengertian game online menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dipisahkan menjadi dua usur kata yakni dari kata game dan online. Dalam bahasa indonesia game berarti permainan, sedangkan online berarti daring. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti kata permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Sedangkan arti kata daring adalah sesuatu yang terhubung dengan jaringan internet. Maka dapat disimpulkan arti dari game online menurut KBBI adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain yang harus menggunakan akses jaringan internet.[[8]](#footnote-8)

**PERMASALAHAN**

Game online menjadi tren baru yang banyak diminati karena seseorang tiak lagi bermain sendirian (single), tetapi memungkinkan bermain bersama puluhan orang sekaligus dari berbagai lokasi (multiplayer).[[9]](#footnote-9) Game inline memberikan nuansa yang baru dimana interaksi sosial dengan orang lain semakin intesif, yang dibarengi dengan keasyikan bermaain game oleh penggunanya.

Kehadiran game online di tengah laju tehnologi yang sangat canggih ini banyak membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi anak, bahkan banyak dari anak-anak yang berubah menjadi pecandu game online sehingga lupa akan jadi dirinya sebagai anak normal.

Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman yang sebaya atau belajar, telah disita demi bisa duduk berlama-lama untuk bermain game. Banyak dari anak-anak yang gemar bermain game mengalami penurunan prestasi, mengalami masalah dengan kepribadiannya, menderita penyakit, dan bahkan terjerumus untuk melakukan tindak kriminal.[[10]](#footnote-10)

Seorang pecandu game dari belanda bernama Tim mengaku tidak mempunyai seorang kawan pun akibat menghabiskan waktunya untuk bermain playstation. Hubungan dengan keluarga juga berantakan. Ia hidup di dalam sebuah kamar yang dilengkapi dengan 4 buah televisi, mesin console X-Box 360, plasytation 2, X-Box 1, dan sebuah laptop untuk bermain game online. Ia hidup sebagai pecandu game selama 17 tahun dan hanya memiliki teman-teman di dunia maya.[[11]](#footnote-11)

Secara tidak langsung dampak dari game online yang dilakukan oleh anak-anak dengan intensitas tertentu, game dapat mempengaruhi mental anak terutama persepsinya atau adaptasinya terhadap lingkungan. Misal anak mulai berkata kasar, berperilaku yang agresif, pandangan tentang realita sosial meniru karatker yang ada pada game yang telah membuat anak kecanduan. Hal ini tidak lain karena dalam psikologi pembelajaran ataupun psikologi perkembangan anak-anak dalam hal ini masih di kategorikan dalam tahap melakukan imitasi atau peniruan.

**Dampak Negatif dari Game Online**

Beberapa dampak negatif dari game online antara lain:

1. Penurunan aktifitas gelombang beta

Penurunan aktifitas gelombang beta merupakan efek jangka panjang dari game online yang tetap berlangsung meskipun pemain tidak sedang bermain game. Pemain mengalami “autonomic nerves” yaitu tubuh mengalami pengelabuhan kondisi dimana sekresi adrenalin meningkat, sehingga denyut jantung, tekanan darah, dan kebutuhan oksigen terpacu untuk meningkat.[[12]](#footnote-12)

1. Penurunan aktifitas gelombang otak depan

Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, deengan pengendalian emosi dan agresifitas sehingga mereka cepat mengalami perubahan mood, seperti mudah marah, mengalami masalah dalam hubungan sosial, tidak kosentrasi dan lain sebagainya.[[13]](#footnote-13)

1. Penurunan sosial

Game juga dapat memupuk rasa egois yang sangat tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang yang ada di sekitarnya. Bermain hame dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.[[14]](#footnote-14)

Dampak negatif yang di timbulkan oleh game online lainnya antara lain:[[15]](#footnote-15)

1. Menimbulkan efek ketagihan, yang akan berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang dihadapi oleh pemain, yang intinya adalah pengendalian diri.
2. Membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
3. Apabila terlalu sering akan mengakibatkan gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, kaena pikiran akan selalu tertuju paga game yang sering dimainkan.
4. Anak akan mengalami masalah mental. Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk.
5. Bermain game merupakan sebuah pemborosan waktu apabila game telah menjadi candu.

**Solusi Mengatasinya**

Kecanduan game online memang sangat berbahaya karena bisa merusak hubungan sosial, perubahan sikap, psikologi, bahkan bisa menyebabkan tindak kriminal. Maka solusi yang bisa di terapkan pada anak yang memiliki kecanduan pada game online ada 7 yaitu:[[16]](#footnote-16)

1. Memiliki niat dan tekat yang kuat untuk berubah

Hal pertama yang harus dilakukan adalah membulatkan tekat serta kemauan yang kuat umtuk melepas dari kebasaan buruk tersebut. Memang awalnya akan sulit untuk menjaga komitmen, namun anak pasti bisa melewatinya jika memang sudah menanamkan niat di dalam hati untuk berubah.

1. Memikirkan dampak buruknya

Dengan memikirkan dampak buruk game online, sedikit demi sedikit anak akan mulai menjauhi permainan tersebut. Perasaan bersalah pun akan muncul jika anak masih menjalani kecanduannya.

1. Kurangi frekuensi bermain dan matikan koneksi internet

Apabila sudah berkomitmen, coba untk anak komitmen tersebut secara bertahap karena untuk berhenti total secara instan akan sangat sulit. Maka kurangi durasinya setiap hari dengan cara meminta tolong orangtua untuk mengawasianak jikalau perlu. Pasang target, dalam sekian hari kamu akan berhenti total supaya anak terpacu. Kalau bisa, sekalian untuk mematikan koneksi internet agar kamu tidak bisa bermain lagi.

1. Terbuka pada orang terdekat

Ceritakan kecanduan yang di alami oleh anak pada keluarga atau teman supaya mereka bisa membantu. Dengan dukungan tersebut, anak pasti akan lebih termotivasi. Meminta kepada mereka untuk menungatkan kalau komitmen yang telah dibuat tidak dijaga oleh anak.

1. Jauhkan perangkat game dari jangkauan anak

Segera kemasi dan sembunyikan perangkat game online anak agar tidak tergoda untuk memainkannya lagi. Usahakan untuk di kamar anak tidak terpasang perangkat game karena kurangnya pengawasan dari orangtua bisa menggoda anak untuk melanggar komitmen.

1. Melakukan hal positif untuk mengisi waktu luang

Sebisa mungkin, meluangkan waktu untuk melakukan kegiatan lain selain bermain game. Misalnya mengobrol dengan orangtua, olahraga, bermain dengan permainan yang tradisional dan sebagainya. Buat diri anak sesibuk mungkin dengan hobi yang baru sehingga tidak memiliki kesempatan untuk bermain game online lagi.

1. Berbaur dengan orang lain

Berinterksi dengan orang lain sangat penting untuk mengatasi kecanduan anak. Makanya mulailah keluar rumah, jangan mengurung diri di kamar terus. Berhubungan dengan teman-teman terdekat untuk bermain bersama. Jauhi juga pergaulan dimana teman-teman yang masih sering bermain game online.

Daftar Pustaka

Prawiradilaga, DS, dkk.,2013, *Mozaik Tehnologi Pendidikan E-Learnin*g, jakarta: Kencana Prenadema Group

Henry, Samuel, 2010, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

Istiqomah, Kholifah, skripsi, 2016: *Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak,* Semarang: UIN Semarang

Latif, Mukhtar, dkk., *2013, Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*i, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Solokova, IV, dkk.,2008, *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, Jogjakarta: Kata Hati

Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2005, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, cet. 3.

Rini,Ayu, 2011, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, Jakarta: Pustaka Mina

Hilmuniati, Fina, skripsi, 2011, *Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisanagan Kecamatan Ciputat Kota Tanggerang Selatan,* Jakarta: UIN Jakarta

Dewi, NR, 2016, *How To: Mengatasi Kecanduan Game Online*, Maskoolin, 2016.

Sri lestari, *psikologi keluarga :Penanganan Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*,prenada media grup,Jakarta, 2012

Fahyuni, Eni. F & Adi Bandono. The use of value clarification technique-based- picture story media as an alternative media to value education in primary school.: Journal of Arts Research and Education 17 (1) 68-74. 2017.

Fahyuni, Eni Fariyatul. & Fauji, Imam. Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *halaqa: Islamic Education Journal* 1 (1), Juni 2017, 17-26

Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam).* Sidoarjo: Umsida Press.

Fahyuni, Eni Fariyatul & Istikomah (2016). Psikologi Belajar dan Mengajar (Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif). Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Fahyuni, Eni Fariyatul, IE Comic in Primary School 2017. *IE Comic in Primary School. Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 1251st International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2017.*

Fahyuni, Eni Fariyatul. The Guided Inquiry Worksheet: Growing with Scientist in Indonesian Middle School *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), volume 1251st International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2017*

Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. Bimbingan dan Konseling Islami di Sekolah. Sidoarjo: Umsida Press

Koeswara, E., Agresi Manusia, (Bandung : PT Erasco, 1998).

David, Jonathan., Psikologi Sosial, (Jakarta : Erlangga, 2002).

Izzaty, Rita, Eka., mengenali permasalahan Perkembangan Anak, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Tenaga Kependidikan Ketenagaan dan Perguruan Tinggi, thn 2005)

Gunarsa,singgih D.2004.Pesikologi Paktis:*Anak Remaja dan Keluarga*. Jakarta:BPK Gunung Mulia

1. Dewi Salma Prawiradilaga, dkk., *Mozaik Tehnologi Pendidikan E-Learnin*g, (jakarta: Kencana Prenadema Group, 2013), hlm. 15. [↑](#footnote-ref-1)
2. Samuel Henry, *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal. 5-6. [↑](#footnote-ref-2)
3. Ibid, hal. 8. [↑](#footnote-ref-3)
4. Kholifah Istiqomah, skripsi:”*Dampak Game Pada Kepribadian Sosial Anak*”(Semarang: UIN, 2016), hal. 9. [↑](#footnote-ref-4)
5. Mukhtar Latif, Zukhairin, dkk., *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Din*i, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 77. [↑](#footnote-ref-5)
6. *Op. Cit*. hal. 13 [↑](#footnote-ref-6)
7. Irina V. Solokova, dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hal. 144. [↑](#footnote-ref-7)
8. Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005) cet. 3. [↑](#footnote-ref-8)
9. 2011,” *Dampak Kecanduan Game Online*”, ( [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%25201234.pdf&ved=2ahUKEwja5ombub\_fAhUIro8KHe9mAWIQFjAHegQIBxAB&usg=AOvVaw0KoVqRFZ4L3VbWVtakX-my&cshid=1545894552843](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https:/eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%25201234.pdf&ved=2ahUKEwja5ombub_fAhUIro8KHe9mAWIQFjAHegQIBxAB&usg=AOvVaw0KoVqRFZ4L3VbWVtakX-my&cshid=1545894552843) , Diakses pada tanggal 19 Desember 2018), hal. 1 [↑](#footnote-ref-9)
10. Ibid., hal 3 [↑](#footnote-ref-10)
11. Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game On-Line Pada Anak*, (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), hal. 10-11. [↑](#footnote-ref-11)
12. Fina Hilmuniati, skripsi, “*Dampak Bermain Game Online dalam Pengalaman Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisanagan Kecamatan Ciputat Kota Tanggerang Selatan*”, (Jakarta: UIN Jakarta, 2011), hal. 25. [↑](#footnote-ref-12)
13. 2011,” *Dampak Kecanduan Game Online*”, ( [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%25201234.pdf&ved=2ahUKEwja5ombub\_fAhUIro8KHe9mAWIQFjAHegQIBxAB&usg=AOvVaw0KoVqRFZ4L3VbWVtakX-my&cshid=1545894552843](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https:/eprints.uny.ac.id/22491/2/bab%25201234.pdf&ved=2ahUKEwja5ombub_fAhUIro8KHe9mAWIQFjAHegQIBxAB&usg=AOvVaw0KoVqRFZ4L3VbWVtakX-my&cshid=1545894552843) , Diakses pada tanggal 19 Desember 2018), hal. 20. [↑](#footnote-ref-13)
14. Irina V. Solokova, dkk., *Kepribadian Anak: Sehatkah Kepribadian Anak Anda?*, (Jogjakarta: Kata Hati, 2008), hal. 123. [↑](#footnote-ref-14)
15. Fina Hilmuniati, op. cit. Hal 26. [↑](#footnote-ref-15)
16. Nur Rosita Dewi, “*How To: Mengatasi Kecanduan Game Online*”, Maskoolin, 2016. [↑](#footnote-ref-16)