

## PENGARUH GAME ONLINE BERBASIS WEB BASED TERHADAP KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELAS TINGGI SD INPRES BONTOMANAI MAKASSAR

Nurlailah<sup>1</sup>, Irmawati Thahir<sup>2</sup>, Nurindah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar. E-mail: n1839993@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar. E-mail: irmawati.thahir70@gmail.com

<sup>3</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar. E-mail: nurindah@unismuh.ac.id

### INFORMASI ARTIKEL

**Submitted** : 2023-09-13  
**Review** : 2023-09-14  
**Accepted** : 2023-09-14  
**Published** : 2023-11-01

### KEYWORDS

Game online, kecerdasan emosional

### A B S T R A C T

Masalah utama dalam penelitian ini adalah banyaknya siswa yang melakukan aktivitas bermain game online dan ini sangat mengawatirkan kecerdasan emosional. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh game online Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Memiliki populasi sebesar 365 siswa dan sampel yaitu siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar yang berjumlah 177 siswa. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, angket dan dokumentasi. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah di uraikan bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan dalam hal ini adalah game online menimbulkan kecerdasan emosional anak yang mengarah kepada hal negatif terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain game online maka semakin berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang di gunakan untuk bermain game online berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Saran setelah peneliti menyelesaikan penelitian maka peneliti mengajukan saran kepada pihak sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan perhatian siswa terhadap aktivitas game online, kepada siswa agar lebih selektif menyikapi kemajuan teknologi, kepada orang tua untuk mengontrol kegiatan anak.

### PENDAHULUAN

Memasuki era globalisasi, saat ini kemajuan pada bidang teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dan menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Kemajuan pada teknologi memiliki pengaruh yang besar bagi kehidupan manusia saat ini. Salah satu pengaruh dari kemajuan teknologi tersebut yaitu semakin canggihnya

kemajuan teknologi informatika (TI). Salah satunya yang merambah sampai ke pelosok yaitu internet. Banyak warung-warung internet atau warnet yang tersedia di pinggir jalan, yang menunjukkan banyaknya pengguna atau orang yang memanfaatkan sarana ini (Paremeswara dan Triana Lestari, 2021).

Berbagai macam hal bisa semua orang dapatkan melalui internet, seperti komunikasi, informasi, bahkan sampai dengan berbagai sarana hiburan juga dapat diakses dengan mudah melalui internet. Intinya semua informasi atau hal-hal yang dibutuhkan oleh manusia dengan mudah kita dapatkan di internet. Baik itu kalangan tua, muda atau anak-anak. Dari kalangan pebisnis, pelajar atau mahasiswa ataupun karyawan pemerintah maupun swasta, masyarakat umum atau kalangan intelektual semua memanfaatkan sarana internet ini. Tidak sedikit manfaat yang dapat kita rasakan atau dapatkan dari penggunaan internet tersebut, namun banyak juga keburukan atau dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan internet tersebut, karena memang internet menyediakan yang kita butuhkan.

Pengguna internet dari berbagai kalangan ini menggunakan internet sesuai dengan kebutuhannya masing-masing dan kita tidak dapat membatasinya, selagi pengguna memiliki kemampuan untuk membayar kuota atau pulsanya. Dikalangan tertentu dampak negatifnya sangat mengkhawatirkan. Pada situs-situs tertentu mungkin penggunaan internet ini sangat membahayakan, diantara sarana hiburan yang sangat populer saat ini adalah game online yang sering dimanfaatkan oleh kalangan tua, muda bahkan anak-anak. Banyak dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan game online tersebut.

Game online merupakan sebuah permainan berbasis visual yang dimainkan dengan menggunakan komputer ataupun Gaway yang terhubung dengan jaringan baik itu LAN (Local Area Network) maupun Internet. Game online ini merupakan sebuah permainan yang saat dimainkan terdapat tantangan-tantangan yang tentu saja tantangan dalam permainan tersebut dapat membuat pemainnya menjadi kecanduan untuk terus memainkannya. Hal tersebut bisa menjadi sebuah kebiasaan yang nantinya ketika sudah kecanduan dan menjadi kebiasaan akan sulit untuk berhenti dan membuat pemain lupa akan waktu dan keadaan sekitarnya.

Perkembangan yang ada pada game online saat ini mulai menarik banyak peminat dari berbagai kalangan dari mulai kalangan dewasa, remaja, sampai dengan anak-anak yang masih dalam usia sekolah dasar. Pada usia sekolah dasar anak masuk dalam perkembangan tahap semangat untuk mengeksplor lingkungan yang ada di sekitarnya, selalu ingin berinteraksi dengan orang-orang, dan cenderung senang dengan hal-hal baru yang membuat anak tersebut penasaran. Tidak jarang pula siswa bermain hal baru dan memuaskan rasa penasarannya melalui game online, karena untuk usia sekolah dasar permainan yang ada dalam gadget seperti game online merupakan hal baru yang sangat menarik untuk seusia mereka. Sehingga ketertarikan mereka pada game online membuat mereka bisa berdiam diri di dalam rumah hanya untuk menghabiskan waktu berjam-jam lamanya untuk bermain game online. Padahal untuk usia anak sekolah dasar seharusnya mereka sedang asyik-asyiknya bermain dan berbaur dengan teman sebayanya.

Suciati (2013) mengemukakan empat dampak positif bermain game online, di antaranya yaitu: a) Video game melatih problem solving. b) Memberi penguatan yang positif. c) Melatih anak berpikir strategis. d) Melatih anak membangun jaringan (network).

Namun demikian, Bermain game online dengan frekuensi waktu yang lama dan bermain dengan berlebihan dapat memberikan pengaruh yang negatif. Hal ini akan berpengaruh pada perkembangan emosi dan sosial anak yang nantinya akan berpengaruh pada perilakunya. Pada anak usia sekolah dasar termasuk usia yang masih rentan dengan hal-hal yang negatif, karena anak usia sekolah dasar belum mampu membedakan dan memilah mana yang baik dan mana yang buruk untuk anak seusianya. Hal ini sejalan dengan maraknya game online yang sudah banyak mempengaruhi anak usia sekolah dasar yang saat ini sudah bisa dikategorikan dalam tahap kecanduan game online.

Data terbaru pada 2017, menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, Newzoo diperkirakan bahwa saat ini terdapat 2,7 juta pemain game yang mungkin kecanduan (Lombogia, 2018). Jinan dalam Mertika (2020) menyatakan 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. Terjadi penyimpangan di kelas karena kurangnya kontrol yang baik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa di SD Inpres Bontomanai Makassar pada tanggal 20 Juni 2022, peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran, siswa sulit mengontrol emosinya sehingga hal sepele saja dapat menimbulkan perkelahian dan pertengkaran. Peneliti menduga hal ini terkait dengan kebiasaan peserta didik yang sebagian besar kecanduan game online.

Game online di era globalisasi sekarang sangat diminati oleh kalangan remaja, dewasa dan anak-anak terkhususnya anak-anak yang sekolah di SD Inpres Bontomanai Makassar, dengan adanya game online hampir sebagian besar siswa yang ada di SD Inpres Bontomanai Makassar memiliki Gaway maka tak heran jika anak-anak usia mereka gemar bermain game online, bahkan waktu istirahat dan belajar di rumah mereka mengisinya dengan bermain game online.

Rewaju (2019:137) menyatakan bahwa kecerdasan emosional merupakan salah satu faktor yang berpotensi dalam memberi berkontribusi lebih banyak terhadap sikap positif, perilaku, dan hasil yang berkaitan dengan kesuksesan.

Brian dalam (Apriliyani, 2020:15) menyatakan bahwa “anak yang kecanduan game online memiliki kondisi psikologis yang berpengaruh terhadap mental seperti banyaknya adegan pada game online yang menampilkan tindakan kriminal dan kekerasan seperti perkelahian, pengerusakan, pemerkosaan, pembunuhan, dan lain sebagainya yang secara tidak langsung akan mempengaruhi alam bawah sadar seseorang bahwa kehidupan nyata sama seperti di dalam game online tersebut”. Ciri-ciri seseorang yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online adalah emosional, mudah marah, mudah mengucapkan kata kotor, memaki, mencuri, dan menghambat proses pendewasaan diri. Agar terciptanya kecerdasan emosi yang baik maka penting untuk memberikan pemahaman yang benar tentang pemanfaatan teknologi khususnya game online sebagai sarana hiburan. Meningkatkan dan meratanya kecerdasan emosi akan memudahkan subjek dalam mengenali dan memahami dirinya sendiri dan orang lain, lebih berempati serta lebih pintar dalam membina hubungan dengan orang lain. Peningkatan kecerdasan emosi dapat dilakukan dengan peningkatan rasa percaya diri, serius dalam menjalin komunikasi, mengembangkan minat juga mengembangkan aset fisik dan psikologis. Semakin baik pendidikan emosi yang diterima remaja maka akan baik pula kecerdasan emosinya (Kholidiyah, 2013).

Penelitian relevan dari Suryadi dan Dianto (2018) yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game online dengan Hasil Belajar Siswa”, Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif, dengan pendekatan deskriptif korelasional. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan kecanduan game online dengan hasil belajar.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Suryadi dan Dianto dengan peneliti terdapat pada metode dan tujuan penelitiannya. Metode penelitian yang dilakukan Suryadi dan Dianto yaitu deskriptif korelasional, sedangkan peneliti menggunakan metode pre eksperimen dengan desain one shot case study. Tujuan penelitian Suryadi dan Dianto bertujuan untuk mengungkap sejauhmana hubungan antara Game Online dengan hasil belajar siswa SMK Negeri 2 Painan, sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Game Online Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa SD Inpres Bontomanai Makassar.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Septia dan Indrawati (2018) yang berjudul “Hubungan Antara Kecerdasan Emosional dengan Intesitas Bermain Game online pada Komunitas Game Ingress di Bandung”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat hubungan negatif yang signifikan antara kecerdasan emosional dengan intensitas bermain game online.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Septia dan Indrawati dengan peneliti yaitu terdapat pada metode penelitian. Jenis penelitian Septia dan Indrawati adalah metode penelitian kuantitatif, desain korelasi, sedangkan peneliti menggunakan Pre Eksperimen dengan desain One Shot Case Study.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen dengan metode pre eksperimen menggunakan desain penelitian one shot case study. Adapun lokasi tempat penelitian yaitu di SD Inpres Bontomanai yang beralamat di Jl. Sultan Alauddin 2 No. 37, Mangasa, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Inpres Bontomanai Makassar yaitu sebanyak 363 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar yang berjumlah sebanyak 177 siswa dengan menggunakan teknik sampling Isaac dan Michael dengan taraf kesalahan 5% yang mana  $N=365$  sehingga total sampel 177 siswa (Lampiran).

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Sehingga ada pun teknik pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Untuk menguji hipotesis yaitu dengan menggunakan program spss versi 26.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Analisis Deskriptif Data Penelitian**

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya. Analisis statistik di maksud untuk menggambarkan karakteristik subjek yang di peroleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu One Shot Case Study.

## a. Observasi Siswa

Lembar pengamatan ini di buat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung. Instrumen ini memuat petunjuk dan sembilan indikator aktivitas siswa yang diamati. Pengamatan dilakukan dengan cara observasi aktivitas siswa. Untuk melihat aktivitas siswa selama penelitian berlangsung, hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

**Tabel 1.** Kategori Skor Aktivitas Siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100%	Baik	-	-
50-74%	Cukup	150	84,74
25-49%	Kurang	27	15,25
0-24%	Tidak baik	-	-
Jumlah		177	100

(Sumber: Data 2023, diolah dari lampiran)

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan hasil skor aktivitas siswa berada dikategori kurang dengan jumlah siswa sebesar 27 dengan persentase 15,25% dan hasil skor aktivitas siswa berada dikategori cukup dengan jumlah siswa sebesar 150 dengan persentase 84,74%.

## b. Analisis angket kecerdasan emosional

Hasil analisis data respons siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran yang diisi oleh 177 siswa, apabila skor angket kecerdasan emosional siswa, hasil angket indikator kecerdasan emosional ditunjukkan pada tabel 2 berikut:

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Aktivitas Belajar Siswa

No	Interval nilai	Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
1	80%-100%	Sangat baik	0	-
2	70%-79%	Baik	131	74,01
3	60%-69%	Cukup	37	20,90
4	50%-59%	Kurang	6	3,38
5	0%-49%	Tidak baik	3	1,69
Jumlah			177	100%

(Sumber: Angket kecerdasan emosional)

Pada uraian tabel 2 dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional termasuk ke dalam kategori baik, yaitu berada pada interval 70-79.

Berdasarkan data keseluruhan angket dapat saya simpulkan bahwa, hasil angket respons siswa terhadap kecerdasan emosional ditemukan bahwa game online berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa.

### Analisis statistik inferensial

Uji paired sample corelations adalah pengujian yang digunakan untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y).

**Tabel 3.** *paired sample correlations*

Correlations			
		Observasi	Angket
Observasi	Pearson Correlation	1	.186*
	Sig. (2-tailed)		.013
	N	177	177
Angket	Pearson Correlation	.186*	1
	Sig. (2-tailed)	.013	
	N	177	177

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

(Sumber : Data sekunder 2022, diolah dari lampiran menggunakan SPSS 26)

Tabel 3 di atas menunjukkan bahwa hasil nilai pearson corelation sebesar 186 dengan nilai sig.(2-tailed) sebesar 013. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai r hitung 186 karena nilai signifikan berdasarkan keputusan yaitu apabila nilai signifikannya lebih besar dari 0,05.

### Pembahasan

Di era globalisasi, ilmu pengetahuan dan teknologi semakin berkembang. dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mulai bermunculan jenis produk-produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentunya produk-produk teknologi tersebut untuk memenuhi keperluan manusia, baik di bidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan dan masih banyak lagi.

Fenomena game online sangat cepat mewabah dikalangan masyarakat dan pelajar. Hal tersebut bisa dilihat dari banyaknya warnet (warung internet) yang memfasilitasi untuk bermain game online telah menjamur disekeliling lingkungan masyarakat bahkan ada warnet yang menyediakan musholah dan warung makan yang membuat pemain game online nyaman dan supaya pemain tidak perlu pulang lagi kerumah untuk sekedar makan ataupun sholat demi bermain game online.

Sekarang pemain game online juga dapat dengan mudah memainkan game online dengan menggunakan gadget dan tak jarang kita lihat orang dewasa, remaja dan anak-anak bermain game online karena hampir semua kalangan memiliki gadget pribadi.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini berupa checklist yang berisi 15 butir pernyataan. Tujuannya untuk mengukur kecerdasan emosional siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kecerdasan emoasional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar. Hasil ini dapat diketahui berdasarkan hasil analisis data pada lembar observasi sebagai pembanding angket kecerdasan emosional siswa, nilai persentase dari rata-rata lembar observasi 84,74 maka nilai ini masuk dalam kategori cukup sedangkan nilai persentase dari rata-rata angket adalah 74,01, maka nilai ini masuk dalam kategori baik.

Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara game online dan kecerdasan emosional siswa. Ini berarti hipotesis diterima, yaitu terdapat pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Pengaruh game online dalam proses pembelajaran one shot case study yang

ditunjukkan melalui uji hipotesis yang dibuktikan dengan analisis statistik dari uji korelasi yang menyatakan bahwa nilai  $\text{sig} > \alpha$  yaitu 0,05. Dengan demikian H1 diterima dan H0 ditolak.

Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa kelompok eksperimen dan kecerdasan emosional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar

Dapat disimpulkan bahwa game online memiliki peran untuk mempengaruhi kecerdasan emosional dan juga game online bisa diwaspadai karena memungkinkan untuk mengurangi pengaruh negatif kecerdasan emosional siswa.

Pecandu game online melihat bahwa beberapa dari game-game mengobarkan amarah, kegelisahan dan temperamen, hingga seseorang memutuskan hubungan dengan orang lain setelah menyelesaikan permainan. Hal ini menunjukkan bagaimana game itu pada awalnya santai dan menyenangkan, kemudian menjadi kompetisi yang berujung kekerasan dan memutuskan silaturahmi.

Bahwa apabila siswa dapat mengendalikan diri atau mengontrol diri dalam menggunakan atau memainkan game online maka akan terciptanya kondisi emosional yang terkontrol dan menggunakan atau memainkan game online seperlunya saja atau sebagai hiburan saja. Orang tua dan guru mesti waspada dan mengurangi kebiasaan anak agar dampak buruk dari bermain game online tidak terus menerus mengganggu perkembangan anak serta sebelum memberikan fasilitas kepada anak, orang tua harus membuat kesepakatan terlebih dahulu.

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh game online terhadap kecerdasan emosional siswa kelas tinggi SD Inpres Bontomanai Makassar. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang telah direncanakan.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang diuraikan, dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap kecerdasan emosional siswa SD Inpres Bontomanai Makassar. Ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang dikorelasikan, yakni semakin tinggi atau banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online maka semakin berpengaruh terhadap kecerdasan emosional siswa. Waktu belajar yang digunakan siswa untuk belajar dirumah relatif yakni hanya seperlunya saja dan jika mendekati ujian saja

Saran dari peneliti yaitu kepada sekolah untuk mengaktifkan kegiatan ekstrakurikuler dalam rangka mengalihkan siswa bermain game online, Kepada siswa SD Inpres Bontomanai Makassar, untuk lebih selektif dalam mengakses website yang tersedia di internet dan arif dalam menyikapi kemajuan teknologi, Kepada para orang tua untuk turut serta mengontrol kegiatan anak baik dalam lingkungan bermain diluar sekolah dan keluarga, dan Kepada masyarakat yang mempunyai sarana game online untuk digunakan pada anak sekolah hendaknya efektif, berkualitas, mencantumkan dan menegakkan aturan khusus bagi siswa yang masih anak-anak dan berseragam sekolah atau membawa tas sekolah untuk dilarang masuk ke area game online.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliyani. (2022). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional (Pada Remaja Pemain Mobile Legend Di Kota) . *Jurnal Psikologi*, 8(1), 15-21.
- Kholidiyah, U., & Yuwono, S. (2013). Hubungan antara intensitas bermain game online dengan kecerdasan emosi (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta*).
- Lombogia. (2018). Hubungan Kecanduan Internet dengan Kualitas Tidur pada Siswa SMA Kristen 1 Tomohon. *Jurnal Medik Dan Rehabilitasi (JMR)*, 1(2), 1-8.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online di kalangan anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99-104.
- Parameswara, & Iestari, t. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi Dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1(5).
- Rewaju, M. K., & Dkk. (2019). Efficacy Of Emotional Intelligence Technique And Parental Social Class In Fostering Vocational Development Of Secondary School Students In Gombe State Nigeria. *International Journal Of Education*, 11, 137.
- Septia, Z. E., & Indrawati, E. S. (2018). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Intesitas Bermain Game Online Pada Komunitas Game Ingres Di Bandung. *Jurnal Empati*.
- Suciati. (2013). Konseling Keluarga I-CACHO-E Untuk Mengurangi Kecanduan Bermain Game. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 2(2), 130-135.
- Suryadi, & Dianto, M. (2018). Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Wahana Konseling*, 1, 2.