

Dampak Game Online Terhadap Karakter Anak di Desa Slawi Kulon Kabupaten Tegal

Santika Rahma Diyani

Program Pascasarjana, Universitas Pancasakti Tegal, Indonesia

rahmadianisantika@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui dampak game online terhadap karakter anak di Desa Slawi Kulon Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal dan Untuk mengetahui peran orang tua dalam membentuk karakter anak. Hasil dari penelitian ini diperoleh dengan teknik wawancara tak terstruktur responden anak usia 12-15 tahun yang aktif bermain game 8-10 jam lebih dan orang tua, Observasi (pengamatan), dan Studi Dokumentasi teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, namun melalui dokumen yang dapat berupa catatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Penelitian menyimpulkan Dampak game online terhadap karakter anak di Desa Slawi Kulon Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal secara negatif adalah anak melalaikan kewajibannya, perubahan pola istirahat atau tidak disiplin, anak berbicara kotor dan tidak sopan, anak melakukan tindakan kekerasan, anak menjadi agresif, anak menjadi boros, terganggunya anak secara psikologis. Dan dampak positif game online adalah meningkatkan kemampuan bahasa inggris, anak menjadi mandiri, melatih kemampuan bekerjasama, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan imajinasi pada anak. Dan Peran orang tua dalam mendidik dan membentuk karakter anak adalah memberikan nasehat, mendisiplinkan waktu pada anak, memberikan kegiatan positif pada anak, peran teman sebaya, menegur atau mengkritik anak, menyita handphone anak.

Kata kunci: Dampak, Game Online, Karakter Anak

The purpose of this study was to determine the impact of online games on children's character in Slawi Kulon Village, Slawi Subdistrict, Tegal Regency and to find out the role of parents in shaping children's character. The results of this study were obtained by using unstructured interview techniques respondents of children aged 12-15 years who actively play games for more than 8-10 hours and parents, Observation (observation), and Documentation Studies data collection techniques that are not directly shown to the research subject, but through documents that can be records. This research uses a qualitative approach, the research concluded that the impact of online games on children's character in Slawi Kulon Village, Slawi Subdistrict, Tegal Regency negatively is that children neglect their obligations, change their rest patterns or are undisciplined, children speak dirty and disrespectful, children commit acts of violence, children become aggressive, children become wasteful, psychologically disturbed children. And the positive impact of online games is to improve English language skills, children become independent, train cooperation skills, increase concentration, increase imagination in children. And the role of parents in educating and shaping children's character is to give advice, discipline children's time, provide positive activities for children, the role of peers, reprimand or criticise children, confiscate children's mobile phones.

Keywords: Impact, Online Games, Child Character

PENDAHULUAN

Bermain adalah kegiatan yang dilakukan hanya untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban. Menurut Bettelheim, kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar. (dalam Kustiawan dan Andy.2019.3 menurut Hurkock, 1995; 320). Bermain merupakan wadah bagi anak untuk merasakan berbagai pengalaman seperti emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Anak akan merasa senang bila bermain, dan ada banyak hal yang didapat anak selain pengalaman.

Produk dari kemajuan teknologi adalah munculnya game online. Alatnya pun beragam : dari komputer, dan kini banyak dipakai adalah game yang dimainkan di smartphone seperti Mobile Legend, dan Garena Free Fire.

Beberapa dampak positif bermain game online. Bermain game dapat meningkatkan pemusatan pikiran, meningkatkan kemampuan motorik halus anak, meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada anak. (Kustiawan dan Andy, 2019:9)

Bagi kejiwaan anak, game memiliki dampak psikologis besar pada anak-anak di dunia nyata. Video game yang berisi kekerasan. Berdampak , tidak sedikit anak yang meniru tokoh pahlawan dalam game online bisa melakukan kekerasan terhadap teman-temannya. Jika anak meniru permainan video dalam kehidupan nyata, hal ini merugikan pertumbuhan psikologis anak. Penelitian telah menunjukkan, anak yang menghabiskan banyak waktu bermain game online memiliki kepribadian lebih agresif dan cenderung berperilaku kurang baik dengan lingkungan sekitar. Anak bisa agresif terhadap teman, guru, bahkan orangtua. (Al-Munajjid, 2016:viii)

Menurut penulis peran orang tua dalam mendidik anak sangatlah penting. Di rumah seorang anak memperoleh bimbingan dan pendidikan dari orangtuanya. Tugas orang tua adalah sebagai guru atau pendidik utama dan pertama bagi anak-anaknya dalam menumbuhkan dan membentuk karakter bagi anak.

Menurut penulis, hambatan yang dirasakan oleh orang tua dalam berperan membentuk karakter pada anak adalah anak yang bermain game online akan memberontak, tidak menurut kepada orang tua dan sering kali tidak mau mendengarkan. Upaya yang dilakukan oleh orang tua adalah menasehati anak dengan cara yang baik, menegur anak ketika melakukan kesalahan, dan membiasakan disiplin waktu pada anak.

Menurut penulis, anak di Desa Slawi Kulon Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal biasanya menghabiskan waktu untuk bermain game online 8-10 jam per hari bahkan bisa lebih dimasa pandemi Covid-19 berbanding terbalik dengan waktu belajar yang 6 jam per harinya. Ini menandakan begitu lamanya waktu yang dihabiskan oleh mereka hanya untuk sebuah permainan. Dari masalah ini penulis memilih anak di Desa Slawi Kulon Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal untuk dijadikan obyek penelitian.

Dari latar belakang diatas penulis tertarik untuk mengangkat penelitian yang berjudul “Dampak Game Online terhadap Karakter Anak di Desa Slawi Kulon Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal”.

METODE PENELITIAN

Artikel ini ditulis dengan menggunakan metode Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistic, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Sugiyono, 2015:6)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak Negatif Game Online

Anak melalaikan kewajibannya, seperti sholat, mengerjakan tugas rumah. Perubahan pola istirahat dan pola makan terjadi pada anak yang aktif bermain game online, itu menandakan bahwa karakter anak sudah berubah yaitu tidak disiplin waktu. Juga Karakter negatif anak yang terbentuk adalah anak akan berkata bohong kepada orangtuanya agar tetap bisa bermain game online. Dari hal tersebut karakter anak yang terbentuk adalah suka berbohong dan tidak dapat dipercaya. Anak akan selalu berbicara kasar dan tidak sopan kepada orang tua dan lingkungan sekitar. Dari hal tersebut karakter anak yang terbentuk anak tidak menghormati orang-orang disekelilingnya.

Game online yang berisi kekerasan membentuk karakter anak menjadi kasar dan selalu melakukan tindak kekerasan. Warga Negara yang baik adalah pribadi yang mampu memberikan sumbangan kepada masyarakat dan Negara, menghormati otoritas dan menaati hokum yang berlaku, dari sikap anak yang melakukan tindak kekerasan menandakan anak tidak mau menghormati otoritas dan menaati hukum yang berlaku.

Anak akan menjadi pribadi yang agresif dan cepat marah ketika tidak di penuhi keinginannya. Karakter Anak yang boros menggunakan uang untuk membeli kuota atau pun membayar uang untuk Wifi. Karakter anak yang terbentuk adalah anak menjadi pribadi yang suka menghambur-hamburkan uang atau boros, tanpa mementingkan kebutuhan yang lain. Dari hal tersebut sudah terbukti bahwa karakter anak menjadi pribadi yang egois atau hanya mementingkan kebutuhannya sendiri tanpa mementingkan orang lain.

Pengaruh yang umum berhubungan dengan kesehatan psikologis dan fisik. Anak yang bermain game cenderung tidak memikirkan kesehatannya, kesehariannya hanya bermain game akan berdampak buruk pada kesehatan fisik seperti mata lelah atau merah

karena kurang istirahat. Dari hal tersebut karakter anak sudah berubah yaitu melalaikan kesehatan atau bisa di katakan anak tidak bisa bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Dampak Positif Game Online Meningkatkan kemampuan bahasa inggris, kebanyakan game online menggunakan bahasa inggris dalam pengoperasian ini yang mengakibatkan pemainnya harus mengetahui kosa kata bahasa inggris. Dari hal tersebut anak mau belajar dan terus belajar. Anak menjadi pribadi yang mandiri, anak menjual akun kepada temannya dan mendapatkan uang untuk keperluan pribadinya, dan setiap minggunya akan ada turnamen game, dan pemenang akan mendapatkan hadiah uang. Karakter anak yang terbentuk anak menjadi pribadi yang mandiri dan tidak bergantung pada orangtua.

Melatih kemampuan bekerjasama, pada game multiplayer atau game berpasangan, anak diajak untuk bisa berkoordinasi dan menjalin kerja sama dengan teman-temannya (anggota di dalam permainan) supaya memenangkan suatu permainan. Dari hal tersebut anak menjadi pribadi yang dapat diandalkan dan karakter anak yang terbentuk anak menjadi peduli satu sama lain. Meningkatkan kemampuan membaca dan sangat tidak beralasan bahwa game online merupakan jenis permainan yang menurunkan tingkat minat baca pada anak. Dari hal tersebut dapat di katakan bahwa game online dapat meningkatkan niat membaca pada diri anak. Meningkatkan kemampuan konsentrasi, setiap game memiliki tingkat kesulitan atau level yang berbeda. Permainan game online akan melatih pemainnya dengan cepat, efisien dan menghasilkan lebih banyak poin. Konsentrasi pemain game online akan meningkat karena anak harus menyelesaikan beberapa tugas, dari hal tersebut anak menjadi lebih konsentrasi dan fokus. Mengembangkan imajinasi pada anak, permainan bisa membantu anak untuk mengembangkan imajinasi mereka dengan menggunakan imajinasi ini untuk menyeimbangkan berbagai kejadian dalam game dan diaplikasikan di dunia nyata (yang relevan dan Positif). Dari hal tersebut anak menjadi pribadi yang kreatif.

2. Peran Orang tua dalam Membentuk Karakter Anak

a. Memberikan Nasehat

Orang tua memberikan nasehat terhadap anak-anaknya ketika melakukan kesalahan. Cara yang dilakukan adalah orang tua menyampaikan nasehat dengan kata-kata yang baik dan menjelaskan dampak positif dan negatif terhadap anak atas perilakunya tersebut.

b. Mendisiplinkan Waktu terhadap Anak

Disiplin merupakan perasaan taat dan patuh terhadap nilai-nilai yang dipercaya merupakan tanggung jawabnya. Orang tua mendisiplinkan waktu anak yaitu pada waktu bermain game, istirahat, mengerjakan tugas, bahkan waktu untuk makan dan lain sebagainya.

c. Memberikan Kegiatan Positif terhadap Anak

Selama pandemi covid 19 anak-anak cenderung berada di rumah dan hanya bermain handphone saja, orang tua memberikan kegiatan positif terhadap anak seperti bekerjasama membersihkan rumah, mencuci baju, mencuci piring dan lain sebagainya. Kegiatan tersebut merupakan kegiatan positif terhadap anak selain mendapatkan ilmu baru anak akan menjadi semakin dekat dengan orang tua. Kegiatan positif lainnya anak akan di sekolahkan di madrasah untuk mendapatkan ilmu agama, atau pun mengikuti les karate agar anak dapat bersosialisasi dengan teman nyatanya.

d. Peran Teman Sebaya

Peran teman sebaya yang positif memiliki peran yang penting dalam membentuk karakter anak agar menjadi lebih baik. Orang tua akan menyuruh anaknya bermain dengan teman sebaya di lingkungannya seperti bermain badminton, layangan dan lainnya. Cara itu efektif agar anak berhenti bermain game dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar.

e. Menegur atau mengkritik anak ketika melakukan kesalahan

Peran orang tua menegur atau mengkritik anak merupakan cara orang tua memberitahu bahwa anak telah melakukan kesalahan, cara ini efektif karena anak akan tahu bahwa dirinya salah dan akan diam untuk instropeksi diri.

f. Menyita handphone anak

Peran orang tua menyita handphone anak merupakan cara terakhir yang digunakan, agar anak mengetahui letak kesalahannya dan mau memperbaikinya, setelah anak berperilaku baik dan mau mengakui kesalahannya maka Handphone akan diberikan kembali dengan syarat waktu yang ditentukan.

SIMPULAN

Dampak game online terhadap karakter anak di Desa Slawi Kulon Kecamatan Slawi Kabupaten Tegal secara negatif adalah anak melalaikan kewajibannya, perubahan pola istirahat atau tidak disiplin, anak berbicara kotor dan tidak sopan, anak melakukan tindakan kekerasan, anak menjadi agresif, anak menjadi boros, terganggunya anak secara psikologis. Dan dampak positif game online adalah meningkatkan kemampuan bahasa inggris, anak menjadi mandiri, melatih kemampuan bekerjasama, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan imajinasi pada anak.

Peran orang tua dalam mendidik dan membentuk karakter anak adalah memberikan nasehat, mendisiplinkan waktu pada anak, memberikan kegiatan positif pada anak, peran teman sebaya, menegur atau mengkritik anak, menyita handphone anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustiawan, Andri Arif dan Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. Ae Media Grafika.
- Al-Munajjid, Muhammad Shalih. 2016. *Bahaya Game*. Solo: Aqam.
- Suwardani, Ni Putu. 2020. *Quo Vadis Pendidikan Karakter dalam Merajut Harapan Bangsa yang Bermartabat*. Bali: Unhi Press
- Edi, Johan. 2019. *Modul Pendidikan Karakter Bela Negara dalam Pembelajaran*. Palembang: CV. Amanah.
- Kaily, Axela. 2019. *Rahasia Membaca Watak Karakter Orang lain*. Yogyakarta: Araska.
- Pramono, Adi. 2010. *Membiasakan Perilaku yang Terpuji*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Naim, Akhsan dkk. 2015. *Profil Anak Indonesia 2015*. Jakarta: Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPP&PA).
- Probowati, Yusti dkk. 2011. *Pendidikan Karakter*. Malang: Penerbit Selaras.
- Rumini, Sri dan Siti Sundari. 2004. *Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sarwono, Sarlito Wirawan. 2013. *Psikologi Remaja*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Yusuf, Syamsu. 2004. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hastuti, Dwi. 2009. *Pendidikan Kewarganegaraan 2*. Jakarta: CV Seti-Aji
- Slamet dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional
- Lubis, Yusnawan dkk. 2015. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan IX*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Ardini, Pupung Puspa dan Anik Lestarinigrum. 2018. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Nganjuk: Adjie Media Nusantara.
- Nurkholis. 2016. "Metodologi Penelitian".
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Moleong, Lexy J. 2019. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hasan, M Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.
- Khoiriyah, Siti. 2018. "Dampak Game Online terhadap Perilaku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu di Desa Rangai Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung Selatan".
- Izza, Faiq Khoridatul. 2019. "Dampak Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro".
- Ulum, Bahrul. 2018. "Game "Mobile Legends Bang Bang" Di Kalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan "One Dimensional Man" Herbert Marcuse".

Winarni, Isti. 2020. "Pengaruh Penggunaan *Game Online Free Fire Terhadap* Perilaku Sosia Siswa Kelas V MI Di Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020