

PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

KOLOKIUUM

Jurnal Pendidikan Luar Sekolah

<http://kolokium.ppj.unp.ac.id/>

Jurusan Pendidikan Luar Sekolah

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Padang

Sumatera Barat, Indonesia

Volume 5, Nomor 2, Oktober 2017

DOI: 10.24036/kolokium-pls.v5i2.28

Fithri Azni^{1,2}

¹Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

²Email: fithriazni@gmail.com

ABSTRACT

Technological developments brought many changes in the child's development. One form is the technological development of online games. The use of online games is more likely to give a negative influence on the development of a child's social-emotional. This is evident from research conducted on children who use the online game active in Kebun Sayur RT 05/RW 02, Bangko in hypothesis testing, the regression equation is $Y = 48.553348 + 0,2092501X$ seen that the influence of online gaming (variable x), the development of a child's social-emotional. (variable y) Kebun Sayur RT 05 / RW 02, Bangko calculated using simple linear regression got simply $F_{hitung} > F_{tabel}$ or $5.0124 > 4.196$, then H_0 is rejected. Thus a significant difference between playing online games against the development of a child's social-emotional. in Kebun Sayur RT 05/RW 02, Bangko. The online game that has made the child starts to lose time limits important in life, spend less time with family, and slowly pulled away from the normal routine of life of children. Child neglect social relationships with friends and ultimately his life become unmanageable because of the Internet, including online games.

Keywords: Playing Online Games, Social-Emotional Development, Children

PENDAHULUAN

Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan manusia. Diantaranya sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain. Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi yang amat pesat di dunia, seperti halnya perkembangan di berbagai bidang ilmu dan teknologi (Ngafifi, 2014). Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi internet, terlihat dari munculnya berbagai jenis *game online* seperti *Counter Strike*, *Point Blank*, *Thre Kingdom online*, *Dota Online* dan *Atlantica Online*. Perkembangan dan kemajuan teknologi dapat dilihat dengan semakin banyak warnet dan fasilitas lain, seperti android, smartphone yang menyediakan layanan yang berasal dari berasal dari kalangan anak-anak sampai dewasa.

Banyak orang tua yang menyediakan *game online* di rumah agar anak mereka dapat memilih yang lebih mereka senangi. Reaksi ini akan berlanjut ketika anak tengah memainkan *game online* tersebut, anak-anak akan cenderung lebih memilih duduk diam berjam-jam saat bermain *game online* yang mereka senangi. Setelah selesai, anak-anak akan cenderung

menirukan aksi yang mereka lihat melalui game online, atau mereka akan meminta sesuatu yang ada dalam game online yang mereka lihat. Selain itu, jika anak-anak bertemu dengan teman-temannya, mereka akan saling bercerita mengenai game online yang mereka mainkan. Apabila hal semacam ini dibiarkan berjalan di sepanjang rentang usia anak-anak maka minat belajar dan perilaku sosial anak akan terganggu (Fauziah, 2013).

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi (Satria, Nurdin, & Bachtiar, 2015). Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusakkan otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Permainan *game online* mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak (Andriyanto, 2016).

Perkembangan sosial menurut Suyanto (2005) adalah kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Sedangkan menurut Nugrahaningtyas (2014) perkembangan sosial emosional anak diarahkan pada kemampuan anak untuk mengontrol dirinya mengenali perasaan dan mengekspresikannya melalui cara-cara yang dapat dite-rima secara sosial dan kultural.

Pada usia 4-6 tahun seharusnya anak sudah bersosialisasi dengan banyak teman dan mulai bisa mengendalikan emosi dengan cukup baik (Hermoyo, 2014). Selama awal masa kanak-kanak, emosi sangat kuat, saat ini ketidakseimbangan emosi anak sering mengakibatkan ledakan emosional, sehingga sulit dibimbing dan diarahkan. Masing-masing anak menunjukkan ekspresi yang berbeda sesuai dengan suasana hati dan pengaruh dari pengalamannya seperti teman sebaya, tontonan televisi, perilaku orang dewasa di sekitar anak dan sebagainya (Gitosaroso, 2012).

Menurut Hurlock (1978) kondisi yang memengaruhi perkembangan emosi anak, yaitu *pertama*, peran pematangan. Perkembangan intelektual menghasilkan kemampuan untuk memahami makna yang sebelumnya tidak dimengerti, memperhatikan satu rangsangan dalam jangka waktu yang lebih lama dan memutuskan ketegangan emosi (Paramitasari & Alfian, 2012). Demikian pula kemampuan mengingat dan menduga, memengaruhi reaksi emosional. *Kedua*, peran belajar. Peran belajar sangat berpengaruh pada perkembangan emosi anak (Ashary, Rahamma, & Fatimah, 2015). Proses belajar pada anak dapat terjadi kapan saja dan dimana saja anak berada. Anak belajar mulai dari keluarga, pengalaman melalui teman sebaya, pengalaman melalui media televisi, dan melalui lingkungan diluar keluarganya. Selanjutnya dikemukakan beberapa perasaan yang termasuk bagian atau jenis dari emosi. *Ketiga*, perasaan takut. Perasaan takut termasuk kepada jenis emosi yang biasa dialami oleh anak usia 4-6 tahun. Menurut Mulyadi (2006) rasa takut adalah emosi yang lumrah melibatkan reaksi kimiawi yang memberikan sinyal kepada tubuh agar waspada terhadap adanya suatu ancaman. Rasa takut pada anak dapat dilihat melalui reaksi raut wajah yang berubah menja-di tegang, berkeringat, menutup mata, menangis, berteriak histeris, atau menggenggam tangan orang lain. Pada saat menonton televisi, reaksi tersebut akan dapat kita lihat, tergantung masing-masing anak memilih reaksi yang akan ditampakkannya.

Rasa takut dan cemas sebenarnya tidak terlalu buruk, bisa jadi perasaan itu muncul karena alasan yang tepat dan ada kalanya rasa takut itu sebenarnya membantu. Reaksi dalam tubuh terjadi dalam beberapa detik saja, sulit bagi kita untuk menahan tubuh agar tidak bereaksi tertentu. Apalagi pada anak-anak, saat anak merasa takut, tubuhnya secara otomatis

akan memproduksi adrenalin, sehingga ia berada pada kondisi tegang, berkeringat, sakit perut atau bahkan merinding

Keempat, perasaan senang. Sama halnya dengan perasaan takut, perasaan senang dan gembira juga merupakan bagian dari emosi anak. Menurut Harmaini & Yulianti (2014) “Kegembiraan adalah emosi yang menyenangkan yang juga dikenal dengan keriaan, kesenangan atau kebahagiaan”. Setiap anak berbeda-beda intensitas kegembiraannya. Ada berbagai macam reaksi anak terhadap kegembiraan, ada yang hanya diam saja, tenang, tersenyum, dan tertawa riang.

Emosi senang dan gembira selalu disertai dengan senyuman dan tertawa. Selain saat bersosialisasi, reaksi gembira juga akan tampak saat anak tertawa sendiri sewaktu menonton film yang membuatnya senang. Hal ini jelas menggambarkan faktor lingkungan anak sangat mempengaruhi reaksi emosi senang pada anak

Kelima, perasaan sedih. Perasaan sedih menurut Hurlock (1978) adalah suatu kesengsaraan emosional yang disebabkan oleh hilangnya sesuatu yang dicintai. Sedih merupakan reaksi emosi yang sangat tidak menyenangkan. Anak merasa sedih saat mainan kesayangannya hilang atau saat binatang kesayangannya mati. Selain dari itu, segala sesuatu yang didengar anak bisa juga membuat anak menjadi sedih, seperti cerita anak tiri yang tersiksa atau cerita menyedihkan lainnya, termasuk film, sinetron, atau kisah dari temannya.

Bentuk ekspresi kesedihan pada anak-anak secara umum ada 2, yaitu ekspresi yang dinampakkan dan ekspresi yang ditekan. Ekspresi yang tampak adalah menangis. Tangisan pada anak-anak terkadang sebentar, terkadang bisa berlarut-larut sampai mereka merasa lelah. Ekspresi kesedihan yang ditekan seperti hilangnya selera makan, susah tidur, mimpi bu-ruk, dan bahkan menolak untuk bermain-main, sehingga sosialisasi pun terganggu. Reaksi pada saat menonton televisi tampak pada perubahan raut wajah anak menjadi pilu, meneteskan air mata, menangis tersedu-sedu, terdiam haru, atau menyatakan keprihatinannya melihat kesedihan tersebut

Keenam, perasaan marah. Menurut Hurlock (1978) rasa marah adalah ekspresi yang lebih sering diungkapkan pada masa kanak-kanak jika dibandingkan dengan rasa takut”. Semakin berhasil seseorang menekan ekspresi yang tampak, orang tersebut dinilai semakin baik pengendalian emosinya. Seseorang yang mengendalikan emosi yang tampak melalui ekspresi, mereka juga berusaha mengalihkan emosi tersebut kepada tindakan yang lebih bermanfaat dan dapat diterima secara sosial. Oleh karena itu, jelas bahwa disamping harus belajar bagaimana cara menangani rangsangan yang menimbulkan emosi, anak-anak juga harus belajar cara mengatasinya, yaitu dengan cara belajar menilai suatu rangsangan yang ada (Nadhiroh, 2015).

Penyebab dari kemarahan itu sendiri bermacam-macam, menurut Hurlock (1978) penyebab amarah yang paling umum adalah pertengkaran mengenai permainan, tidak tercapainya keinginan, dan serangan yang hebat dari anak lain. Selain itu, menurut Mulyadi (2006) penyebab utama kemarahan anak yaitu (1) janji yang tidak ditepati, (2) mencari perhatian, (3) dipaksa disiplin, (4) cemburu pada saudara, (5) orang tua terlalu mendikte, dan (6) tak mampu menyesuaikan diri dengan perubahan. Dari dua pendapat di atas, dapat diketahui bahwa banyak sekali penyebab mun-culnya kemarahan anak, apalagi jika keinginannya tidak tercapai, amarah anak akan meledak.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif *regresi linear* sederhana yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel X dan variabel Y berdasarkan koefisien dan regresi. Subjek penelitian ini adalah anak-anak di Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko. Variable yang diteliti da-lam penelitian ini adalah bermain *game online* dan perkembangan sosial emosional anak. Menurut Arikunto (2006) metode penelitian kuantitatif regresi bertujuan untuk menemukan ada tidaknya pengaruh dan apabila ada, seberapa besarnya pengaruh tersebut.

Menurut Arikunto (2006) populasi adalah objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian. Populasi dirumuskan sebagai semua anggota kelompok orang, kejadian, atau objek yang telah dirumuskan secara jelas atau kelompok lebih besar yang menjadi sasaran generalisasi Furchon. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak di Kebun Sayur, RT 05/ RW 02, Bangko sebagaimana terlihat pada tabel 2 ber-ikut ini.

Tabel 1.
Jumlah Anak-anak di Kebun Sayur, RT 005/ RW 002, Bangko

Anak-anak		Jumlah
6-8	9-12	
15	20	30

Sumber: Data RT Kebun Sayur 2015

Dasar pengambilan sampel menurut Arikunto (2006) adalah apabila subjeknya kurang dari 100, lebih baik diambil semua, sehingga penelitiannya merupakan penelitian total sampling. Selanjutnya apabila jumlah subjeknya lebih dari 100 maka dapat diambil 10—15% atau 20—25% atau lebih. Penelitian ini menggunakan total sampling dikarenakan sampel kurang dari 100, yakni 30 orang anak.

Dalam penelitian ini, informasi di-kumpulkan dari responden dengan mengguna-kan angket atau kuesioner. Angket adalah kumpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis kepada seseorang (responden) dengan harapan memberikan respon terhadap daftar pertanyaan tersebut secara tertulis (Arikunto, 2006). Angket dalam penelitian ini dengan menggunakan model skala Likert yang berhubungan dengan sikap seseorang terhadap sesuatu, misalnya sangat sering, sering, kadang-kadang, pernah, dan tidak pernah. Angket tersebut disebar-kan kepada responden, yaitu sampel dalam penelitian ini yang berjum-lah 30 orang anak pada RT yang sama. Pengumpulan data dengan menggunakan angket yang diberikan kepada responden berupa daftar pertanyaan tentang bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak di Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko.

Arikunto (2006) menjelaskan bahwa validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu tes dikatakan valid apabila dapat mengukur dengan tepat apa yang hendak diukur. Untuk menentukan valid atau tidaknya soal maka digunakan rumus *pearson product moment* seperi yang dikemukakan oleh Arikunto (2006), sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{(N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2)\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- N : jumlah subjek yang diteliti
 r_{xy} : koevisien antara X dan Y
 X : Skor dari variabel bebas
 Y : Skor dari variabel terikat
 XY : Product dari X dan Y

Kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut.

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item valid

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item tidak valid

Berdasarkan hasil perhitungan rekapitulasi validitas bermain *game online* yang, maka butir soal yang valid dan bisa dipakai yaitu soal 1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, dan 18 dan butir soal yang dibuang atau tidak valid yaitu 6,7, 19 dan 20. Pada rekapitulasi validitas perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat pada hasil perhitungan, maka butir soal yang valid dan bisa dipakai, yaitu soal 2, 3, 4, 5,6,7, 8, 9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20 dan butir soal yang dibuang atau yang tidak valid yaitu 1, 12, dan 14.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Bermain Game Online

Data bermain *game online* (variabel x) diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh anak-anak yang bermain game online di Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko yang berjumlah 30 orang. Skor tertinggi 60 dan skor terendah adalah 22 dengan total skor 1254. Penyebaran angket yang menunjukkan bermain *game online* dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 2.
Tabel Distribusi Frekuensi Bermain *Game Online*

Nilai Interval	Frekuensi	Persentase(%)
20-30	1	3,333
31-40	12	40
41-50	14	46,667
51-60	3	10
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, data skor angket bermain *game online* terdiri dari beberapa kelas interval, skor tertinggi variabel x pada kelas interval 51—60 sebanyak 10% atau 3 orang anak, sedangkan kelas interval terendah adalah 21—30 ada 1 orang anak atau sebanyak 3,333 %.

Perkembangan Sosial Emosional Anak

Data perkembangan sosial emosional anak (variabel y) diperoleh dari hasil angket yang diisi oleh anak yang bermain di warung internet Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko yang berjumlah 30 orang (lampiran 10). Skor tertinggi 68 dan skor terendah adalah 46 dengan total skor 1719. Penyebaran angket yang menunjukkan perkembangan sosial emosioanal anak dalam tabel distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 3.
Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Emosioanal Anak

Nilai Interval	Frekuensi	Persentase(%)
45-50	4	13,33
51-55	8	26,67
56-60	8	26,67
61-65	9	30
66-70	1	3,33
Jumlah	30	100

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, data skor angket perkembangan sosial emosioanal anak terdiri dari beberapa kelas interval, skor tertinggi variabel x pada kelas interval 66—70 sebanyak 3,33% atau 1 orang anak, sedangkan kelas interval terendah adalah 45—50 ada 4 orang anak atau 13,33%.

Pengujian Hipotesis

Untuk menarik kesimpulan, data ter-lebih dahulu dianalisis. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji-t. Terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas regresi kelas sampel dan dilanjutkan dengan *pearson product moment*.

Uji Normalitas

Untuk uji normalitas digunakan uji *kolmo-gorof-smirnov* terdapat skor hasil angket bermain *game online* dan perkembangan sosial emosioanal anak Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko pada kedua sampel. Setelah dilakukan perhitungan pada kedua sampel dengan bantuan *software* SPSS 20.0. Dari hasil perhitungan maka dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.
Hasil Normalitas Menggunakan SPSS 20.0
Tests of Normality

Variable		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Nilai	X	.129	30	.200*	.973	30	.616
	Y	.104	30	.200*	.969	30	.507

Pada uji normalitas ini menggunakan *kolmogorov-smirnov^a*, dimana data akan memiliki distribusi normal jika $Sig > \alpha$. Dari out-put diatas Nilai Sig pada kolom *kolmogorov-smirnov^a* pada tabel diatas nilainya $0,200 > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$ untuk variabel bermain *game online* (variabel x), Nilai Sig pada kolom *kolmogorov-smirnov^a* pada tabel di atas nilai-nya $0,200 > \alpha$ atau $0,200 > 0,05$ untuk variabel perkembangan sosial emosioanal anak (varia-bel y), maka dapat

disimpulkan kedua variabel bermain *game online* (variabel x) dan perkembangan sosial emosioanal anak (variabel y) berdistribusi normal.

Uji Linearitas

Untuk uji linearitas regresi digunakan uji F_{hitung} terdapat skor hasil angket bermain *game online* dan angket perkembangan sosial emosioanal anak Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko pada kedua sampel. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan software SPSS 20.0. Dari hasil perhitungan kedua sampel di-peroleh hasil seperti pada tabel berikut:

Tabel 5.
Ringkasan Anova Variabel x Dan y Untuk Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum	of df	Mean	F	Sig.
			Squares		Square		
x * y	Between Groups	(Combined)	588.717	15	39.248	.499	.903
		Linearity	128.476	1	128.476	1.632	.222
		Deviation from Linearity	460.240	14	32.874	.418	.943
	Within Groups		1102.083	14	78.20		
	Total		1690.800	29			

Dari output di atas diketahui bahwa nilai Sig pada baris *deviation from linearity* sebesar 0,943. Karena nilai Sig $> \alpha$ atau $0,943 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel bermain *game online* (variabel x) dan variabel perkembangan sosial emosioanal anak (variabel y) terdapat hubungan linear.

Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari *game online* terhadap perkembangan sosial emosioanal anak kebun sayur RT 05/ RW 02 Bangko.

Hipotesis Statistik dalam bentuk kalimat adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari *game online* terhadap perkembangan sosial emosioanal anak di Kebun Sayur RT 05/RW 02.

H_A : Terdapat pengaruh yang signifikan dari *game online* terhadap perkembangan sosial emosioanal anak di Kebun Sayur, RT 05/RW 02.

a) Hipotesis dalam bentuk statistik adalah:

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$

$H_A : \mu_1 \neq \mu_2$

Keterangan :

μ_1 = hasil angket bermain *game online*

μ_2 = hasil angket perkembangan sosial emosioanal anak.

Dengan demikian kriteria:

Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_A ditolak.

Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$, maka H_A diterima dan H_0 ditolak.

Menentukan Persamaan garis linier sederhana menurut (Sudjana, 2005):

$$\hat{Y} = a + bX_1$$

Dimana :

\hat{Y} = (dibaca Y topi) subjek variabel terikat yang diproyeksikan

X = Variabel bebas yang mempunyai nilai tertentu untuk diprediksikan

a = nilai konstanta harga Y jika $X = 0$

b = nilai arah sebagai penentu ramalan (prediksi) yang menunjukkan nilai penam-bahan (+) atau nilai penurunan (-) variabel Y

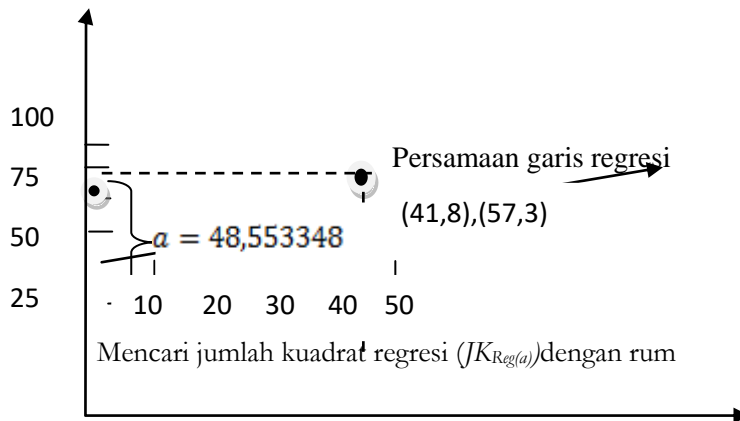
Dari hasil perhitungan persamaan regresi yaitu:

$$\hat{Y} = 48,553348 + 0,2092501X$$

Membuat persamaan regresi

$$\text{Menghitung rata-rata } X = \frac{1254}{30} = 41,8$$

$$\text{Menghitung rata-rata } Y = \frac{1719}{30} = 57,3$$



Grafik 1.
Persamaan Garis Regresi

$$JKReg(a) = \frac{\bar{y}^2}{n}$$

$$JKReg(a) = \frac{(1719)^2}{30}$$

$$JKReg(a) = \frac{2954961}{30} = 98498,7$$

1. Mencari jumlah kuadrat regresi ($JKReg(b/a)$)

$$JKReg(b/a) = b \cdot \left(\sum xy - \frac{(\sum x)(\sum y)}{n} \right)$$

$$JKReg(b/a) = 0,209 \left(72208 - \frac{(1254)(1719)}{30} \right)$$

$$JKReg(b/a) = 0,209 \left(72208 - \frac{-465}{30} \right)$$

$$JKReg(b/a) = 0,209 (72208 - (-15,5))$$

$$JK_{Reg(b/a)} = 0,209(72208 + 15,5)$$

$$JK_{Reg(b/a)} = 0,209(72223,5)$$

$$JK_{Reg(b/a)} = 15094,7115$$

2. Mencari jumlah kuadrat residu JK_{Res} dengan rumus :

$$JK_{Res} = \sum y^2 - JK_{Reg(b/a)} - JK_{Reg(a)}$$

$$JK_{Res} = 99473 - 15094,7115 - 98498,7$$

$$JK_{Res} = 84320,9885$$

3. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi ($RJK_{Reg(a)}$) dengan rumus:

$$RJK_{Reg(a)} = JK_{Reg(a)} = 98498,7$$

4. Mencari rata-rata jumlah kuadrat regresi $RJK_{Reg(b/a)}$ dengan rumus:

$$RJK_{Reg(b/a)} = JK_{Reg(b/a)} = 15094,7115$$

5. Mencari rata-rata jumlah kuadrat residu (RJK_{Res}) dengan rumus :

$$RJK_{Res} = \frac{JK_{Res}}{n-2}$$

$$RJK_{Res} = \frac{84320,9885}{30-2}$$

$$RJK_{Res} = \frac{84320,9885}{28} = 3011,463875$$

6. Mencari nilai signifikan dengan rumus :

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b/a)}}{RJK_{Res}}$$

$$F_{hitung} = \frac{15094,7115}{3011,463875} = 5,0124$$

7. Menentukan keputusan pengujian

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ artinya H_0 ditolak artinya pengaruh yang signifikan

Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ artinya H_0 diterima artinya pengaruh yang tidak signifikan

8. Mencari F tabel dengan rumus

$$F_{tabel} = F(1-\alpha) \left(dk_{Reg} \left(\frac{b}{a} \right), dk_{Res} \right)$$

$$F_{tabel} = F(1-0,05)(1,28)$$

Mencari F tabel dengan angka 1 = dk pembilang

Angka 28 = dk penyebut

Maka diperoleh F tabel = 4,196

Ternyata $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,0124 > 4,196$, maka H_0 ditolak artinya signifikan.

9. Kesimpulan

Karena F_{hitung} lebih besar dari F tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak di Kebun Sayur RT 05/RW 02.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan seberapa besar pengaruh bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosioanal anak kebun sayur RT 05/RW 02, Bangko. Seperti yang disampaikan oleh Gunarsa (2011) menyatakan ciri-ciri tertentu yaitu masa anak sebagai periode yang penting, masa anak sebagai periode peralihan, masa anak sebagai periode perubahan, masa anak sebagai periode bermasalah, masa anak sebagai masa mencari identitas, masa anak sebagai usia yang menimbulkan ketakutan dan masa anak sebagai ambang masa dewasa.

Berdasarkan temuan penelitian ini, maka peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan *game online* memiliki pengaruh terhadap perkembangan sosial emosioanal anak Kebun Sayur, RT 05/ RW 02, Bangko. Hal ini dapat dilihat dari Fauziah (2013) yang mengemukakan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Diketahui nilai rata rata siswa yang bermain *game online* 6,27. Anak yang tidak bermain *game online* memiliki nilai rata rata sebesar 6,79. Dari hasil analisis diketahui dengan selisih 0,52. Berdasarkan uji hipotesis menggunakan uji-t diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang bermain *game online* dengan siswa yang tidak bermain *game online*. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 1,57$ lebih kecil daripada $t_{tabel} = 1,67$. Dengan demikian H_0 yang di terima. Dengan bermain *game online* tersebut, anak Kebun Sayur, RT 005/RW, 002 Bangko dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak itu sendiri, baik dari eksternal maupun internal anak tersebut.

Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil pengujian hipotesis yang telah diuraikan. Berdasarkan hasil normalitas data dengan menggunakan *kolmogorov-smirnov* pada tabel diperoleh nilai sebesar 0,200 dan 0,200. Berdasarkan hal ini maka dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal. Data hasil uji linearitas regresi juga diketahui bahwa nilai Signifikan adalah 0,943. Dalam pengujian hipotesis, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 48,553348 + 0,2092501X$ terlihat bahwa pengaruh antara bermain *game online* (variabel x), terhadap perkembangan sosial emosioanal anak (variabel y) Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Bangko yang dihitung dengan regresi linear sederhana didapat $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5.0124 > 4,196$, maka H_0 ditolak. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan antara bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak di Kebun Sayur, RT 05/RW 02.

Menurut pendapat penulis, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar dari responden, yaitu anak, mengalami bermain *game online* di warung internet Kebun Sayur, RT 05/RW 02, Kelurahan Dusun Bangko, Kecamatan Bangko, Kabupaten Merangin yang menyediakan *game online* dan terdapat dampak negatif, baik fisik maupun psikologi dari bermain *game online* yang dilakukan secara berlebihan. Salah satu dampak negatif, ketika seorang pemain *game online* menjadi kurang tidur karena bermain *game online* secara berlebihan atau telah mengabaikan kegiatan penting lainnya sehingga menimbulkan masalah pada diri anak itu sendiri.

Pesona *game online* yang telah mem-buat anak mulai kehilangan waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak. Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk *game online*. Penanganan bermain *game online* dengan menjaga sesi bermain singkat tetapi sering dan menerapkan jadwal yang nyata dalam bermain internet termasuk *game online*

seperti ini akan memberikan perbandingan bermain *game online* berada dalam kontrol. Selain itu, pemain juga dapat melakukan aktivitas lain selain bermain *game online*.

KESIMPULAN

Dari hasil pengujian hipotesis dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Pengaruh antara bermain *game online* (variabel x) terhadap perkembangan sosial emosional anak (variabel y) diperoleh persamaan garis regresi yaitu $\hat{Y} = 48,553348 + 0,2092501X$. 2) Pengaruh bermain *game online* (variabel x) terhadap perkembangan sosial emosional anak (variabel y) Kebun Sayur, RT 05/RW 02 Bangko menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, dimana $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $5,0124 > 4,196$, maka H_0 ditolak. 3) Karena F_{hitung} lebih besar dari F_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian terdapat pengaruh yang signifikan dari bermain *game online* terhadap perkembangan sosial emosional anak di Kebun Sayur, RT 05/RW 02.

DAFTAR RUJUKAN

- Andriyanto. (2016). Pengaruh Penggunaan Game Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VI SD Percobaan 2 Yogyakarta. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1–8.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashary, Y., Rahamma, T., & Fatimah, J. M. (2015). Pengendalian Perilaku Emosional Anak TK Melalui Komunikasi Antara Guru dengan Orang Tua di Kec. Biringkanaya Kota Makasar. *Jurnal Komunikasi KAREBA*, 4(4), 415–434.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. *EJournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Gitosaroso, M. (2012). Kecerdasan Emosi (Emotional Intelligence) dalam Tasawuf. *Jurnal Khatulistiwa – Journal Of Islamic Studies*, 2(2), 182–200.
- Gunarsa. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Harmaini, & Yulianti, A. (2014). Peristiwa-peristiwa yang Membuat Bahagia. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 1(2), 109–119.
- Hermoyo, R. P. (2014). Membentuk Komunikasi Yang Efektif pada Masa Perkembangan. *Jurnal Pedagogi*, 1(1), 1–22.
- Hurlock, E. B. (1978). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Mulyadi, S. (2006). *Membantu Anak Balita Mengelola Ketakutan (Secerdas emosi)*. Jakarta: Erlangga.
- Nadhiroh, Y. F. (2015). Pengendalian Emosi. *Jurnal Saintifika Islamica*, 2(1), 53–63.
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi dan Pola hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47.
- Nugrahaningtyas, R. D. (2014). Perkembangan Sosial- Emosional Anak Usia 4-5 Tahun di Panti Asuhan Benih Kasih Kabupaten Sragen. *Early Childhood Education Paper (BELLA)*, 3(2), 18–23.
- Paramitasari, R., & Alfian, I. N. (2012). Hubungan Antara Kematangan Emosi

- dengan Kecenderungan Memaafkan Pada Remaja Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Perkembangan*, 1(02).
- Satria, R. A., Nurdin, A. E., & Bachtiar, H. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang. *Jurnal Kesehatan Andalas*, 4(1), 238–242.
- Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika* (6th ed.). Bandung: Tarsito.
- Suyanto, S. (2005). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.