



## Pengaruh *Game Online* terhadap Kemampuan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol

Grahitta Ainun Rizky<sup>1</sup>, Mohamad Zubaidi<sup>2</sup> & Setiyo Utoyo<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup> Program Studi PGPAUD Fakultas Ilmu Pendidikan

<sup>2</sup> Program Studi PLS Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Gorontalo

Email : [grahittaarizky@gmail.com](mailto:grahittaarizky@gmail.com)

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Desember  
2021

Disetujui Maret 2022

Dipublikasikan Maret  
2022

### Abstrak

Tujuan penelitian adalah untuk menginvestigasi pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif *Ex-post Facto* dan jumlah sampel 30 anak. Dari hasil penelitian adanya pengaruh I terhadap kemampuan emosional anak dengan melihat besaran nilai rata-rata x dan y. Hal ini dapat dilihat pada X memperoleh nilai rata-rata 31.06 sedangkan pada data Y memperoleh nilai rata-rata 49.06. Berdasarkan output Tes Statistik, di ketahui sig.n(2-tailed) bernilai 0.000. Oleh karena nilai  $0.000 \leq 0.05$  maka hipotesis diterima dengan demikian, hipotesis penelitian menyatakan bahwa terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Pengaruh yang muncul menjadikan anak mudah memberontak, menangis dan merajuk saat penggunaan game online dibatasi.

**Kata Kunci:** Pendidikan Anak Usia Dini; *Game Online*; Kemampuan Emosional

### Abstract

The purpose of the study was to investigate the effect of online games on the emotional abilities of children aged 5-6 years in Leok 1 Village, Biau District, Buol Regency. This study is an Ex-post facto quantitative study and the number of samples is 30 children. From the results of the study, there was an effect of I on children's emotional abilities by looking at the average value of x and y. This can be seen in X obtaining an average value of 31.06 while in Y data obtaining an average value of 49.06. Based on the output of the Statistical Test, it is known that sig.n(2-tailed) is 0.000. Because the value is  $0.000 \leq 0.05$ , the hypothesis is accepted. Thus, the research hypothesis states that there is an influence of online games on the emotional abilities of children aged 5-6 years in Leok 1 Village, Biau District, Buol Regency. The influence that arises makes children easily rebellious, cry and sulk when the use of online games is limited.

**Keywords:** Early Childhood Education; Online Games; Emotional Ability



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak adalah suatu budaya yang sangat penting didalam keluarga. Menurut Ebbeck (Sunanih 2017:2) menyatakan bahwa “Pendidikan anak usia dini adalah pelayanan pada anak mulai dari lahir sampai usia delapan tahun”. Usia dini merupakan usia yang membutuhkan stimulasi pendidikan yang baik karena pada usia ini merupakan masa emas anak untuk menyerap pengetahuan yang baik dengan memperhatikan enam aspek perkembangan, yaitu aspek perkembangan agama dan moral, fisik motorik, kognitif dan seni. Jean Piaget (Ibda, 2015:32) mengemukakan bahwa tahapan anak usia dini dibagi menjadi empat yaitu; a. Tahap sensori-motor rentang usia 0–1,5 tahun; b. Tahap pra-operasional rentang usia 1,5–6 tahun; c. Tahap operasional konkrit rentang usia 6 – 12 tahun; d. Tahap operasional formal rentang usia 12 tahun ke atas. Sebagaimana disebutkan sebelumnya perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun berada pada tahapan praoperasional. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini dilingkup perkembangan anak usia dini usia 4-6 tahun terdiri dari : a) Belajar memecahkan masalah, b) berfikir logis, mencakup berbagai perbedaan, klasifikasi, pola, berinisiatif, berencana dan mengenal sebab akibat; c) berfikir simbolik, mencakup kemampuan mengenal, menyebutkan, menggunakan konsep bilangan, mengenal huruf, serta mampu mempresentasikan berbagai benda dan imajinasinya dalam bentuk gambar.

Cara mendidik anak tergantung pola asuh yang di terapkan oleh orang tua sekalipun demikian, ada dua metode penting yang di gunakan oleh orang tua dalam mendidik anak di lingkungan keluargam yakni pembiasaan dan keteladanan agar terpatri dalam diri sikap positif anak. Adapun dari pendidikan ini dapat menjadikan anak lebih memiliki karakter ataupun sikap moral yang baik yang diajarkan oleh orang tua terlebih pada pertumbuhan dan perkembangan kemampuan emosional (Azni, 2017). Pendidikan anak usia dini juga merupakan bentuk penyelenggaraan pertumbuhan dan perkembangan fisik, daya cipta, bahasa, kecerdasan, dan komunikasi serta keunikan pada ketumbuhan pendidikan

anak usia dini sesuai dengan tahap perkembangan yang di miliki oleh anak yang berkaitan dengan emosi. Emosi adalah perasaan yang ada didalam diri seseorang, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Adapun emosi diartikan sebagai “berbagai perasan yang kuat” seperti perasaan benci, takut, marah, cinta, senang, dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi anak (Goleman, 2014).

Salah satu penyebab kemampuan emosi anak kurang terkendali baik dari orang tua ataupun dari anak itu sendiri. Hal ini menjadi kebiasaan anak yang kurang baik akibat pola asuh yang cenderung bersifat kurang terkontrol. Adapun fenomena yang peneliti temui dilapangan berdasarkan teori diatas peneliti menemukan masalah anak sering menggunakan gadget untuk bermain *game online* (Paremeswara & Lestari, 2021). Jika di lihat dari segi kemampuan emosi anak yang tidak dapat dikontrol oleh orang tua anak tersebut, sebab beberapa sikap anak yang cenderung memberontak, menangis, merajuk yang berlebihan bahkan sampai menyakiti dirinya sendiri. Adapun *game online* yang sering digunakan yaitu game yang ada pada gadget anak itu atau milik orang tuanya, salah menjadi faktor utama dalam kemampuan emosi anak yang tidak dapat terkontrol. Hal ini cenderung menjadikan anak tidak memperdulikan lingkungan sekitarnya akibatnya anak menjadi malas berbaur dengan teman sebayanya terlebih untuk diri sendiri anak cenderung menjadi lupa makan, lupa istirahat, belajar, dan anak menjadi kurang fokus pada pembiasaan dirinya. Sebagai mana di jelaskan dalam lingkup kemampuan emosional anak terdiri dari: a. mengendalikan emosi; b. mengelola emosi; c. kesadaran diri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada bulan Januari 2021 di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol, bahwa terdapat 30 anak yang sering bermain *game online* dengan waktu yang lama dan bermain bermain berlebihan sehingga anak tidak dapat mengontrol emosinya, contohnya anak tidak bisa menahan marah ketika tidak diberi gadget/hp untuk bermain *game online*. Berdasarkan pengamatan yang di lakukan di lingkungan Kelurahan Leok 1 pada bulan Januari 2021 menyatakan bahwa jika anak tidak di berikan gadget/hp maka anak tersebut akan marah dan memberontak. Dari masalah yang

diperoleh, maka diupayakan solusi untuk dapat memecahkan masalah tersebut, dengan cara memberikan penanganan dan pemahaman kepada anak bahwa keseringan bermain *game online* sangat tidak baik untuk kesehatan, dan juga *game online* membuat anak tidak dapat mengontrol emosinya.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol selama kurang lebih 3 (tiga) bulan. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode *ex-post fact*. Desain ini merupakan jenis penelitian *ex-post facto* dengan pengumpulan data secara survey. Pengumpulan data menggunakan survey untuk mendapatkan data dari tempat tertentu yang alamiah (bukan buatan), tetapi peneliti melakukan perlakuan dalam pengumpulan data dengan mengedarkan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini anak usia dini di kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol yang berjumlah 35 anak dengan sampel penelitian 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket, pada tes ini menggunakan instrumen penelitian dengan skala bertingkat (*rating scala*).

#### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Hasil**

Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Kemampuan Emosional anak merupakan sebuah keterampilan anak dalam mengemukakan suatu kesadarannya dan suatu pengelolaan perasaan yang terjadi dalam dirinya lebih cepat berubah dikarenakan dalam memberikan tindakan melalui sikap, adapun sebaran atau distribusi frekuensi untuk variable kemampuan emosional disajikan dalam tabel berikut :

*Table 1 Deskripsi Data Frekuensi (Y)*

kategori	interval kelas	F(Frekuensi)	% (Persen)
BSB	>54.422	6	20
BSH	49.066-54.4225	8	26.66
MB	43.4225-49.0667	11	36.66
BB	<43.7108	5	16.66
	JUMLAH	30	100

Sumber : Olahan Data Excel 2013

*Game online* merupakan jenis permainan yang menggunakan jaringan internet yang dimainkan oleh satu orang atau lebih *game online* dapat dimainkan dimana saja yang penting memiliki jaringan internet. *Game online* memang baik apabila digunakan dengan secara wajar, namun *game online* akan berubah menjadi momok yang membahayakan jika digunakan secara berlebihan dan bahkan dapat menimbulkan dampak negatif. Adapun sebaran atau distribusi frekuensi untuk variable pengaruh *game online* disajikan dalam tabel berikut ini :

**Tabel 2 Deskripsi Data Frekuensi (X)**

Kategori	Interval Kelas	F(Frekuensi)	%(Persen)
BSB	>35.3169	5	16.66667
BSH	31.0667-35.3169	7	23.33333
MB	26.8164-31.0667	14	46.66667
BB	<26.8164	4	13.33333
	JUMLAH	30	100

Sumber : Olahan Data Excel 2013

### Uji Normalitas

Berdasarkan data pada uji normalitas dan homogenitas variabel x dan y diperoleh hasil sebagaimana yang dijelaskan berikut ini.

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Data variabel X Dan variabel Y**

Variabel	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Kesimpulan
Variabel X	0.132	0.161	Normal
Variabel Y	0.117	0.161	Normal

Sumber: Olahan Data, 2021

Dari tabel diperoleh bahwa untuk data variabel X  $L_{hitung} = 0.132$ , sedangkan untuk data variabel Y diperoleh  $L_{hitung} = 0.117$ , dengan jumlah sampel ( $n$ ) = 30 dan pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$  diperoleh  $L_{tabel} = 0.161$  maka dapat disimpulkan bahwa sampel data variabel X dan variabel Y berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Sedangkan untuk uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah

data dari hasil penelitian variabel X dan variabel Y nilai varian yang sama atau tidak. Adapun hasil uji homogenitasnya disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4 Data Hasil Uji Homogenitas Data**

	X	y
MEAN	31.066	49.066
VARIANS	18.0643678	28.68506
N	30	30
DK	29	29
F HITUNG	1.588	1.587936
F TABEL	0.537	0.5374
KESIMPULAN	HOMOGEN	

### Hasil Uji Hipotesis

Uji t-test dilakukan dengan menggunakan rumus *Paired Sample T-Test* pada aplikasi *software SPSS Statistic 21 windows*, dengan menggunakan pengambilan keputusan :

- Ho diterima jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $p_{value} > 0,05$
- Ho ditolak jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $p_{value} < 0,05$

		Paired Samples Test	
		Pair 1	
		X	Y
Paired Differences	Mean	18.000	
	Std. Deviation	2.000	
	Std. Error Mean	.365	
	95% Confidence	Lower	17.253
	Interval of the	Upper	18.747
	Difference		
T		49.295	
Df		29	
Sig. (2-tailed)		.000	

Pada tabel diatas telah diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 49.295. selanjutnya untuk mencari  $t_{tabel}$  pada tabel distribusi t dicari pada  $\alpha = 5\%:2=2,5\%=0.5\%$  dengan derajat kebebasan =  $n-1$  atau  $30-1=29$ . Dengan pengujian satu sisi (signifikansi =  $n$  0.025) hasil  $t_{tabel}$  1.699.

Hasil pengujian hipotesis uji t dapat disajikan pada tabel berikut :

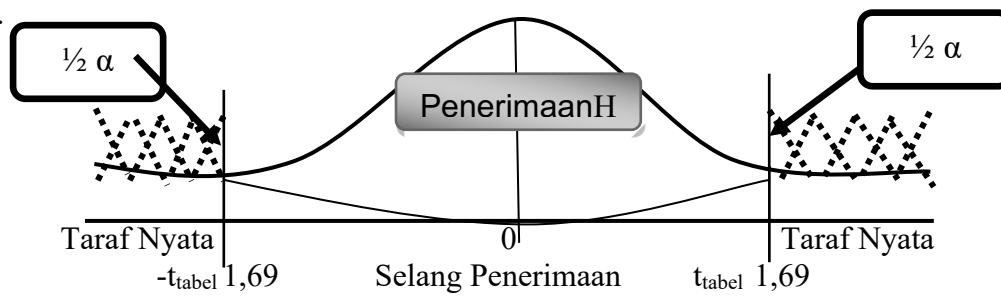
**Tabek 4.5 Hasil Uji Hipotesis (Uji t)**

Variabel	Mean	T-hitung	Sig (T-tabel)	Kesimpulan
----------	------	----------	---------------	------------

Variabel X	31.06	49.29	1.699	Ada Pengaruh
Variabel Y	49.06			

Sumber: Olahan Data, 2021

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis untuk uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 49.29 dan nilai signifikan adalah 1.699. Nilai signifikan menyatakan lebih kecil dari 0.05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  di tolak oleh  $H_1$  diterima. Oleh karenanya  $t_{hitung}$  tidak berada pada daerah penerimanya yaitu 49.29 samapi dengan 49.29. Dari hasil perhitungan pengujian hipotesis ini, maka dapat digambarkan daerah penerima hipotesis, adalah sebagai berikut.



Gambar 1 Kurva Penerimaan dan Penolakan  $H_0$  dan  $H_1$  (Sugiyono, 2015: 159)

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung}$  berada diluar daera penerimaan  $H_0$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, yang berarti hipotesis penelitian berbunyi “Terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol”.

### **Pembahasan**

Dari keseluruhan data yang dianalisis maka diperoleh data y rata-rata 49.06. hal ini menunjukkan bahwa ada hubungan Antara pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Uji-t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 49.29 dan nilai signifikan adalah 1.699. Nilai signifikan menyatakan lebih kecil dari 0.05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Oleh karenanya  $t_{hitung}$  tidak berada pada daerah penerimanya yaitu = -49.29 sampai dengan 49.29. Pada hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, dinyatakan

bahwa pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak. Dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ada pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak yang bernilai 49.29. Nilai signifikansi 1.699. Nilai signifikansi menyatakan lebih kecil dari 0.05, maka dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Oleh karenanya t-hitung tidak pada daerah penerima yaitu -49.29 sampai dengan 49.29 ini menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perilaku yang diberikan pada masing-masing variable. Artinya ada pengaruh *game online* terhadap kemampuan anak usia 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol.

Pengaruh yang ditimbulkan dari permainan online pada anak dapat menyebabkan anak merasakan emosi yang berlebihan, dengan ditunjukkan oleh mudah marah dan agresif. Perilaku ini disebabkan oleh fokusnya anak pada gadget yang digunakan sehingga cenderung mengacuhkan lingkungan di sekitarnya. Pemberian pengarahan, pengawasan dan pendampingan pada anak perlu dilakukan untuk dapat membatasi waktu (Sari & Nurjanah, 2020).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu terdapat pengaruh *game online* terhadap kemampuan emosional anak usi 5-6 tahun di Kelurahan Leok 1 Kecamatan Biau Kabupaten Buol. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan data antara *game online* dan kemampuan emosional. Data *game online* menunjukkan skor tertinggi 41 dan skor terendah 22, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 31.06 dan nilai standar deviasi 4.25. Sedangkan pada data kemampuan emosional menunjukkan skor tertinggi 59 dan skor terendah 40, setelah dilakukan analisis diperoleh nilai rata-rata 49.06 dan standar deviasi 5.35. hal ini menunjukkan bahwa responden yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperoleh peningkatan hasil.

## **REFERENSI**

Azni, F. (2017). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak. *Kolokium*, 5(2), 110-121.

- Goleman. (2014). *Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*. Tasikmalaya. EDU Publisher (80)  
<https://doi.org/10.14421/jga.2020.52-05>
- Ibda, F. (2015). *Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget*. Jurnal Intelektualita. 3(1):27-38  
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197/178>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473-1481.
- Sari, D. A., & Nurjanah, A. L. (2020). Hubungan Game Online dengan Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 994-999.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Afabeta.
- Sunanih, S. (2017). Kemampuan Membaca Huruf Abjad Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 1(1):1-13  
<https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.63>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. 2014. Permendikbud