

Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Dan Sosial Anak

Ridho Gunawan¹ , Choiriyah², Muzaiyanah³
 Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia
gunawanridho429@gmail.com

Submitted: : 2025-03-15


Revised: : 2025-04-10

Accepted: 2025-04-20

ABSTRACT:

This study discusses the Impact of Playing Online Games on Children's Personality and Social in Hamlet 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam District, Oki. With the main problem that is used as a source of the problem, namely regarding the personality and social conditions of children and the impact of playing online games on children's social personalities in Hamlet 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam District. This study aims to analyze how the social conditions of children are and what are the impacts of playing online games on children's personality and social in Dusun 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam District, OKI. This study discusses the Impact of Playing Online Games on Children's Personality and Social in Hamlet 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam District, Oki. With the main problem that is used as a source of the problem, namely regarding the personality and social conditions of children and the impact of playing online games on children's social personalities in Hamlet 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam District. This study aims to analyze how the social conditions of children are and what are the impacts of playing online games on children's personality and social in Dusun 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam District, OKI. The results of this study indicate that the Impact of Playing Online Games on Children's Personality and Social in Dusun 1, Rimba Samak Village, Pangkalan Lampam Oki District, can be said to have many impacts resulting from online game addiction, especially on the social behavior of teenagers such as smoking addiction, bad relationships, lack of social life with peers, wasteful living, leaving the 5 daily prayers, saying rude words (dirty words), lack of interest in learning, often falling asleep in class because they like to sleep late at night just to play online games and dare to lie to their parents. Therefore, it is necessary for parents to supervise teenagers more closely in the current digital era, to reduce the negative impacts of online games.

KEYWORDS: Online Games On Children's Personality And Social.

Copyright holder: © Gunawan, R., , Choiriyah, C & Muzaiyanag, M (2025).	Published by: Scidacplus Journal website: https://journal.scidacplus.com	E-ISSN: 3030-914X This article is under: 
How to cite: Gunawan, R., , Choiriyah, C & Muzaiyanag, M (2025). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Dan Sosial Anak , <i>Social Science and Contemporary Issues Journal</i> , 3(2).		

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, merambah kesemua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Masih ingat, tiga empat tahun yang lalu teknologi informasi dan komunikasi seperti, komputer dan telepon seluler berbasis web, masih terbilang barang yang mahal dan hanya dimiliki orang-orang tertentu saja (Drajat, 1986). Tetapi pada hari

ini, teknologi tersebut bukan lagi milik orang-orang tertentu melainkan milik semua orang dari lapisan terendah sampai teratas (Musnawar, 1992)

Perkembangan teknologi secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi dan penemuan yang sederhana hingga rumit (Dahlan, 2009). Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama telepon selular atau handphone dan kedua adalah komputer berjaringan internet yaitu komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu.

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain dapat mendapatkan kepuasan batin. Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Sutoyo, 2003). Seiring mewabahnya demam online, para vendor game mulai mengembangkan teknologi permainannya. Piranti game yang semula berbasis personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain diseluruh penjuru dunia yang terhubung secara online (Gunarso, 1996). Masa usia anak bermain sendiri mungkin kurang dipahami oleh sebagian orang tua. Pada usia perkembangannya anak-anak sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena game sangat mengucilkan anak-anak dari lingkungan sosial. Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok (Asari, 2020). Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, ia membutuhkan pergaulan dengan orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat. Allah SWT berfirman dalam QS: Al-Hujurat ayat 13:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya: Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah ialah orang yang paling takwa diantara kamu. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.

Ayat di atas menyatakan bahwa pentingnya bersosialisasi antara sesama makhluk begitu pula hubungan sosial anak dengan teman sebaya memiliki arti penting bagi kepribadian sosial anak. Salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting adalah menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga.

Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain game online, maka akan semakin banyak kegiatan anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekatnya khususnya orang tua, seperti halnya anak-anak memainkan game di smartpone, laptop bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orang tua (Monika Dita Puspa Dewi, Muhammad Iqbal Baiquni, 2021).

Berdasarkan observasi dan wawancara Dusun 1 Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI termasuk dalam wilayah yang hampir merata anak-anak masyarakat memiliki HP android yang sering digunakan untuk bermain Game Online. Setiap anak juga rata-rata memiliki handphone dan mereka sepulang dari sekolah akan menggunakan handphone tersebut untuk bermain game online, berdasarkan observasi yang saya lakukan saat anak-anak bermain game online mereka kerap lupa waktu saat bermain, bahkan saat kalah dalam game online yang sedang dimainkan kadang sebagian dari anak-anak ini ada yang berkata-kata kasar karena melampiaskan emosi serta bisa memukul atau menendang benda yang ada di sekitar mereka.

Ketika anak asyik bermain game online saat dipanggil oleh orang tua, mereka hanya mengabaikan karena pikiran dan fokus mereka saat itu hanya tertuju pada game yang dimainkan. Ada banyak lagi hal yang timbul akibat anak bermain game online ini, yaitu kehilangan motivasi belajar seperti melupakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru saat disekolah (Matono, 2009). Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Dan Sosial Anak Di Dusun 1 Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI"**

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Suatu penelitian kualitatif adalah alat yang digunakan dalam menjelaskan dan menginterpretasikan suatu makna dari berbagai masalah sosial dan pribadi dari individu atau kelompok. Penelitian yang bersifat deskriptif dan kualitatif, bertujuan untuk mendeskripsikan dari berbagai realitas kehidupan sosial yang menjadi objek penelitian, dan mencoba menggambarkan realitas tersebut sebagai ciri-ciri, simbol atau gambaran dari situasi atau fenomena tertentu di permukaan (Nuryaman, & Christina, V, 2017). Jenis dan sumber data dalam penelitian ini ialah sumber data primer dan sumber data sekunder. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini ialah interpretasi data. Penelitian ini dilakukan di Dusun 1 Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Gambaran Bagaimana kondisi sosial dan kepribadian anak di Dusun 1 Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan canggih khususnya *smartphone*, sebagai sarana alat komunikasi sangat mempengaruhi kehidupan saat ini, terutama bagi anak-anak remaja, *Smartphone* banyak digunakan sebagai sarana bagi mereka untuk bermain *games online* karena dianggap sangat mudah untuk diakses dan bisa dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa mengenal waktu dan tempat. *Game online* jini dijadikan oleh anak-anak remaja sebagai sarana untuk *refreshing* atau hiburan untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan setelah kegiatan sehari-hari seperti bekerja, belajar serta faktor-faktor yang lainnya atau hanya digunakan untuk mengisi waktu luang saja. Namun bermain games secara terus-menerus dapat mengakibatkan hal-hal buruk akibat dari tidak terkontrolnya dalam bermain games. banyak mengakibatkan hal-hal negatif seperti kecanduan bermain games seperti meningkatnya emosional yang tinggi (suka marah-marah), tidak patuh terhadap perkataan orang tua (suka membantah), meninggalkan solat, berkata kasar dan kotor.

Berikut beberapa indikator yang mempengaruhi kondisi social dan kepribadian anak berdasarkan hasil Wawancara dan observasi dilakukan pada tanggal 22 Mei 2024.

Tabel 1

Gambaran Bagaimana kondisi sosial dan kepribadian anak di Dusun 1 Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI

Klien	Pengendalian Emosi Sebelum Terapi		
	Faktor bermain games online	Keadaan social dan kepribadian	Dampak Bermain Games Online
'Bi'	Menghilangkan rasa jenuh setelah belajar dikelas, dan berharap bisa menjadi pemain games yang handal dan menghasilkan uang	Anak yang Mudah bosan, kurang pandai bersosialisasi dan merasa tidak berguna.	Emosional yang tinggi, Sulit untuk mengenal orang baru daan menjalin hubungan yang baik, tidak percaya diri, meninggalkan solat

'DI'	Ingin mendapatkan teman baru, jenuh belajar banyak bahasa inggris, agar tidak tertinggal zaman	Anak yang hiperaktif, ingin mencoba hal-hal baru.	Lupa waktu, lupa makan, sering membantah perkataan orang tua, dan berkata kotor dan boros, suka berbohong kepada orang tua.
'BSW'	Coba-coba karena diajak teman dan diajari, kurangnya setelah pulang sekolah.	Anak rumahan, kurang pergaulan, dan banyak dihabiskan di dalam kamar	Terbawa arus pergaulan lingkungan yang kurang baik, emosional yang tinggi, dan menjadi anak yang pendiam dan kurang sosialisasi dengan keluarga dirumah.
'BC'	Mendapatkan uang dengan ikut turnamen, dan mengisi waktu luang	Anak yang ambisius, aktif	Lupa waktu, meninggalkan solat.

Pembahasan

Gambaran Emosi Lansia Di Panti Sosial Tresna Werdha Palembang Sebelum dan Sesudah Terapi Psikoreligius

Jadi, subyek 1 dan 3 menganggap bahwa dengan mereka mengakses permainan *game online* ini bisa menghilangkan rasa jenuh atau bosan karena selama 7-8 jam mereka beraktivitas secara monoton, yang sudah pasti pikiran mereka capek dan butuh hiburan, hiburan mereka tidak aneh-aneh hanya dengan bermain *game online*. Selain menghilangkan kejenuhan atau kebosanan *gameonline* juga dijadikan sebagai sarana untuk belajar berbahasa Inggris serta untuk melatih mereka dalam melafalkan kosa kata dalam bahasa Inggris. Dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih juga merupakan faktor yang mendorong masyarakat khususnya remaja untuk lebih mudah dalam mengakses *game online*. Tidak dapat dipungkiri bahwa di zaman modern ini semua remaja sudah pasti mempunyai *handphone*.

Selain itu, faktor lingkungan juga mempengaruhi seseorang mengakses *game online*. Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain bermain *game online* menjadikan seseorang untuk mencoba *game online* tersebut yang lama-kelamaan akan menjadi kecanduan.

seperti pengakuan dari subyek 4 yang berinisial BSW. Dia hanya keluar rumah untuk bersekolah serta berkumpul sama teman-temannya saja, jadi dia jarang sekali keluar rumah, dan waktu luangnya lebih banyak dihabiskan di rumah dengan bermain *gameonline*.

Manusia sebagai makhluk sosial, jadi manusia saling membutuhkan dan mengenal antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lainnya. Semakin kuat pengenalan satu pihak kepada selainnya, akan terbuka peluang untuk saling memberi manfaat. Oleh karena itu ayat tersebut menekankan bahwa sangat penting untuk saling mengenal. Dalam sebuah perkenalan dibutuhkan untuk saling menarik pelajaran dan pengalaman pihak lain, guna untuk meningkatkan ketaqwaan kepada Allah SWT. yang dampaknya akan tercermin pada kedamaian serta kesejahteraan hidup duniawi dan kebahagiaan *ukhrawi*.

Dari hasil penelitian banyak remaja yang mempunyai persepsi bahwa dengan bermain *game online* rasa jenuh atau rasa bosan mereka setelah beraktivitas seperti sekolah, dan lain sebagainya bisa berangsur-angsur hilang dan menjadikan pikiran mereka *fresh* lagi.

Seperti pengakuan dari objek 4 yang berinisial BSW, dia mengakui bahwa BSW tidak sepenuhnya mengenal tetangganya di lingkungan tempat tinggalnya, karena BSW sering berada di dalam rumah dan waktu luangnya digunakan untuk bermain *game online*.

Game merupakan sebuah aktivitas yang dilakukan sebagai sarana hiburan yang mempunyai aturan-aturan dalam bermain sehingga ada yang menang ada juga yang kalah. *Game online* termasuk dalam jejaring sosial yang diminati oleh semua manusia, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, serta kalangan orang dewasa. *Game online* merupakan sebuah permainan yang cara memainkannya menggunakan jaringan internet yang bisa digunakan dengan PC (*Personal Computer*) maupun *handphone* (HP).¹⁴³ *Game online* bisa dimainkan lebih dari satu pemain dan dalam waktu yang bersamaan dengan tempat yang berbeda atau sama. Dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih berimbas pada semakin majunya *game online*. Tidak dipungkiri bahwa perkembangan *game online* tidak hanya di masyarakat perkotaan saja melainkan di desa-desa sudah mengenal *game online*, karena *game online* bisa diakses melalui *handphone* (HP).

Dari hasil penelitian diungkapkan bahwa kebanyakan remaja mengalami kemunduran dalam hal beribadah sholat. Seperti yang terjadi pada objek 1 yaitu berinisial BI dan objek 2 yang berinisial BC. Setelah sekian lama BI menggemari *game online* bisa dikatakan BI kecanduan dengan permainan *game online*. BI mulai merasakan bahwa dirinya boros dalam hal keuangan, selain itu juga dalam hal ibadah sholat BI merasakan bahwa dirinya jarang melaksanakan sholat.

Selain dalam melalaikan waktu beribadah sholat, *game online* juga memiliki dampak untuk melakukan kebohongan baik berbohong dengan orang tua maupun dengan masyarakat disekitarnya. Berbohong dalam hal ini menyangkut dengan uang seperti dikasih orang tuanya uang untuk membayar SPP tetapi kenyataannya uang tersebut malah dibuat untuk membeli paketan data. Dari hasil penelitian memang benar banyak remaja

yang berbohong kepada orang tuanya dalam hal tersebut. Seperti pengakuan dari TK, mengatakan bahwa, DS pernah melakukan kebohongan kepada orang tuanya. TK berbohong kepada orang tuanyadengan mengaku meminta uang untuk membayar SPP sekolah tetapi kenyataannya uang tersebut dibuat untuk membeli paket data supaya TK bisa bermain *game online*. Selain mengajarkan untuk berbohong, *game online* juga menyebabkan seseorang tidak tidur. Banyak sekali remaja yang pecandu *game online* rela tidak tidur hanya untuk bermain *game online*. Para *gamers* juga bisa duduk berlama-lama hanya untuk bermain *game* tersebut. Semangat belajar remaja juga menurun, beberapa remaja ketiduran dalam waktu belajar mengajar di kelas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai “**Dampak** Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Dan Sosial Anak Di Dusun 1 Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI yaitu para remaja dalam hal beribadah sholat 5 waktu menurun (tidak mengerjakan sholat), suka berbohong, suka boros, tidak tidur, menurunnya semangat dalam hal belajar, merokok, suka berbicara kotor. Kebanyakan remaja di Desa Rimba Samak Kecamatan Pangkalan Lampam OKI mengalami penurunan dalam hal beribadah sholat itulah yang berimbas kepada berkurangnya jamaah sholat dari kalangan remaja.

Perilaku keagamaan dalam penelitian ini yaitu perilaku seseorang yang didasari pada dimensi keyakinan yang menyangkut pada keyakinan seseorang terhadap ajaran agamanya serta dimensi keyakinan ini berhubungan erat sama keyakinan seseorang, dimensi peribadatan (ritualistic) dimensi ini yaitu mengarah pada pengalaman-pengalaman ibadah khususnya, supaya mengetahui sejauh mana rutinitas seseorang dalam melaksanakan ibadah-ibadah yang sudah ditetapkan dalam agamanya, dimensi konsekuensial (penerapan) yaitu berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam berperilaku sesuai dengan ajaran agamanya.

REFERENSI

- Asari, H. (2020). *Hadis-Hadis Pendidikan Sebuah Penelusuran Akar-Akar Ilmu Pendidikan Islam*. Medan: Perdana Publishing.
- Dahlan, a. C. (2009). *Bimbingan Dan konseling Islam*. Yogyakarta: Pura Pustaka.
- Departemen Agama RI. 2011. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: Cahaya Islam
- Drajat, Z. (1986). *Penyesuaian*. Jakarta: Bulan Bintang.
- Gunarso, S. D. (1996). *Konseling Dan Psikoterapi*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

- Matono. (2009). *Membantu Pemulihan Pecandu Narkoba dan Keluarga Pedoman Bagi Konselor Adiksi Dimasyarakat dan Bagi Setiap Orang yang Peduli dan Terlatih*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Monika Dita Puspa Dewi, Muhammad Iqbal Baiquni. (2021). Tanggung Jawab Orang Tua terhadap Anak Sebagai Korban Child Trafficking di Indonesia. *Jurnal of Indonesia Law* , vol.2. no. 1.
- Musnawar, T. (1992). *Dasar-Dasar Konseptual Bimbingan dan konseling Islam*. Jakarta: UII Press.
- Sutoyo, A. (2003). *Binbingan Dan Konseling Islam*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.