

HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA 11-12 TAHUN

Siti Nurhasanah¹, Nurry Ayuningtyas Kusumastuti²

^{1,2}Fakultas Kesehatan, Universitas Yatsi Madani

sitinurhasanah5661@gmail.com

ABSTRAK

Latar Belakang: usia 11 sampai 12 tahun termasuk dalam fase manajemen formal, yaitu anak mengalami kemampuan berpikir abstrak dan imajinatif. Fase tersebut termasuk dalam salah satu tahapan dalam perkembangan kognitif yang memiliki beberapa aspek seperti daya pikir, bahasa dan daya ingat. Perkembangan kognitif dapat dipengaruhi salah satunya dengan kecanduan bermain game online. 64,8% penduduk Indonesia menggunakan internet dengan 55% Pulau Jawa dan 34,3% Provinsi Jawa Tengah. Tujuan: mengetahui hubungan kecanduan game online dengan perkembangan kognitif pada anak usia 11-12 tahun di SDN Kedaung Barat IV. Metode Penelitian: penelitian ini menggunakan survey kuantitatif dengan desain *analitik cross-sectional*. Alat ukur yang digunakan yaitu kuesioner, dengan total sampel sebanyak 143 responden, dan menggunakan teknik *purposive sampling*. Uji statistik menggunakan uji *spearman rank*. Hasil Penelitian: pada analisis univariat didapatkan hasil mayoritas 90 responden (62,9 %) mengalami kecanduan game online sedang dan 94 responden (65,7 %) memiliki perkembangan kognitif yang dikategorikan sedang. Hasil uji *spearman rank* menunjukkan tidak ada hubungan antara kecanduan game online dengan perkembangan kognitif dengan hasil $p\text{-value} = 0,568 (>0,05)$. Kesimpulan: tidak ada hubungan kecanduan game online dengan perkembangan kognitif pada anak usia 11-12 tahun di SDN Kedaung Barat IV.

Kata kunci: game online, kecanduan, perkembangan kognitif

ABSTRACT

Background: the ages of 11 to 12 years are included in the formal management phase, in which children experience the ability to think abstractly and imaginatively. This phase is included in one of the stages in cognitive development which has several aspects such as thinking power, language and memory. Cognitive development can be influenced by addiction to playing online games. 64.8% of Indonesia's population uses the internet with 55% of Java Island and 34.3% of Central Java Province. Objectives: To determine the relationship between online game addiction and cognitive development in children aged 11-12 years at SDN Kedaung Barat IV. Research method: Using a quantitative survey with a cross-sectional analytic design. The measuring instrument used was a questionnaire, with a total sample of 143 respondents, using a purposive sampling technique. Statistical test using the spearman rank test. Results: In univariate analysis the results showed that the majority of 90 respondents (62,9%) experienced moderate online game addiction and 94 respondents (65.7%) had cognitive development which was categorized as moderate. Spearman rank test results showed no the relationship between online game addiction and cognitive development with $p\text{-value} = 0,568 (>0.05)$. Conclusions: There is no relationship between online game addiction and cognitive development in children aged 11-12 years at SDN Kedaung Barat IV.

Key word: online games, addiction, cognitive development

PENDAHULUAN

Menurut (Wiguna et al, 2020) pada era globalisasi, pengaruh dari internet telah merambah ke berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk kalangan anak-anak. Perubahan teknologi internet ini dapat dirasakan langsung maupun secara tidak langsung, salah satunya terlihat pada kemajuan teknologi game yang telah menyebar secara global. Pada tahun 2018, dalam laporan internasional yang diterbitkan oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), kecanduan bermain game telah dimasukkan ke dalam klasifikasi gangguan kesehatan mental, termasuk dalam gangguan kesehatan jiwa (WHO, 2019). Dalam edisi terbaru *International Classification of Diseases*, yaitu (ICD 11) kecanduan game didefinisikan sebagai suatu pola perilaku bermain game (baik online maupun offline, game digital atau video game) yang menunjukkan beberapa indikator, seperti ketidakmampuan mengontrol keinginan untuk bermain serta lebih memprioritaskan bermain game daripada tertarik pada aktivitas lainnya. Seseorang masih terus bermain game online meskipun mengetahui akan adanya dampak buruk yang nyata.

Menurut (Yunita, 2021) dalam penelitiannya bahwa data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada Maret 2019, ditemukan 64,8% penduduk Indonesia menggunakan internet atau mencapai 171,1 juta jiwa. Dari hasil penelitian perkembangan pengguna internet di Indonesia mencapai 10.12% pada tahun 2018. Sedangkan pulau Jawa memiliki penggunaan internet terbesar yaitu 55% dari penggunaan internet di Provinsi Jawa Tengah sebesar 34.3%. Dalam penelitiannya juga diketahui bahwa 54,1% anak kecanduan game online dengan 77,5% anak laki-laki dan 22,5% anak perempuan.

Bermain permainan game online bisa memiliki efek baik dan buruk pada anak-anak. Salah satu efek menguntungkan dari bermain game adalah peningkatan kemampuan berpikir atau logika. Dalam game online, terkadang terdapat tantangan atau target yang harus diatasi atau dicapai untuk mencapai level berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan keterampilan berpikir dan pemecahan masalah untuk menyelesaikan setiap masalah dalam permainan. Bermain game online menjadi favorit bagi anak-anak karena dapat melatih otak mereka dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah secara berkelanjutan. Namun, jika bermain game online berlebihan, ini dapat berdampak negatif pada perkembangan kognitif anak-anak.

Menurut (Sri Wahyuni, 2021) dampak buruk dari permainan game online menjadi semakin signifikan ketika terjadi ketergantungan. Jika anak bermain permainan tersebut secara berlebihan, mereka akan menolak untuk melaksanakan tugas yang diberikan oleh sekolah, tidak fokus saat pembelajaran, tidur di kelas dan bahkan absen dari sekolah. Anak yang tidak memiliki semangat dalam belajar, seperti kurang berminat atau enggan mempelajari pelajaran, bisa berdampak pada beberapa aspek perkembangan kognitif. Salah satu dampak negatif pada perkembangan kognitif, yaitu anak mengalami kesulitan memproses informasi (daya pikir).

Menurut Jean Piaget dalam (Marinda, 2020) terdiri dari empat fase perkembangan kognitif anak, yaitu: tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun) anak mempelajari dan menginterpretasikan lingkungannya melalui sensasi dan gerakan tubuhnya. Pada tahap pra operasional (usia 2-7 tahun), anak-anak mulai mengembangkan kemampuan motorik dan berpikir, meskipun mereka belum mampu berpikir secara logis. Pada (usia 7-11 tahun) tahap manajemen konkret, tahap ini mulai mengembangkan kemampuan berpikir logis, di mana proses berpikirnya menjadi lebih rasional dan sistematis. Tahap fase manajemen formal (usia 11-12 tahun), anak mengalami perkembangan kemampuan berpikir abstrak dan

imajinatif. Mereka mulai dapat menggunakan logika dalam memproses informasi yang tidak selalu terkait dengan objek dan peristiwa nyata.

Hasil wawancara pada tanggal 11 Mei 2023 di SDN Kedaung Barat IV pada anak usia sekolah dasar, 3 orang anak sering bermain game online setelah pulang sekolah atau jika mempunyai waktu luang dengan menggunakan handphone milik orang tuanya atau keluarganya dan 1 orang anak menggunakan handphone milik pribadi, sedangkan 2 orang anak sering sekali bermain game online jika mempunyai waktu luang di warnet bersama teman-temannya. Kemudian peneliti melakukan wawancara terhadap wali kelas dan beliau mengatakan bahwa terdapat beberapa anak yang sering mengucapkan kata-kata tidak sopan pada saat anak itu marah atau saat mereka bercanda pada temannya. Hasil uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perkembangan Kognitif pada Siswa di SDN Kedaung Barat IV Tahun 2023”.

METODE

Penelitian ini menggunakan survei kuantitatif dengan desain *analitik cross sectional*, yang akan dilaksanakan di SDN Kedaung Barat IV dengan populasi terdiri dari 189 siswa/i dalam rentang usia 11 hingga 12 tahun. Sampel yang diambil dalam penelitian ini, yaitu 143 responden dengan menggunakan metode *purposive sampling*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Isi Hasil dan Pembahasan

1. Karakteristik Responden

Berdasarkan hasil penelitian karakteristik responden memperoleh hasil mayoritas dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 50,3 % dengan umur responden 11 tahun sebanyak 81,1 % dengan lebih sebagian responden dengan lingkungan atau pengasuh orang tua kandung sebanyak 93,7 %.

Tabel 1.1
Distribusi Frekuensi Responden di SDN Kedaung Barat IV
Kelas 5 dan 6 (n = 129)

Variabel	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin :		
Laki-Laki	72	50,3
Perempuan	71	49,7
Total	143	100
Umur :		
11 Tahun	116	81,1
12 Tahun	27	18,9
Total	143	100
Lingkungan/pengasuh :		
Orang Tua Kandung	134	93,7
Saudara	8	5,6
Ayah/ibu tiri	1	0,7
Total	143	100

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas memperoleh hasil mayoritas dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 50,3% dengan umur responden 11 tahun sebanyak 81,1% dengan

lebih sebagian responden dengan lingkungan atau pengasuh orang tua kandung sebanyak 93,7%.

2. Kecanduan Game Online

Tabel 1.2
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kecanduan Game Online pada Anak Usia 11-12 Tahun di SDN Kedaung Barat IV Kelas 5 dan 6

Kecanduan Game Online	Frekuensi	Presentase (%)
Tinggi	14	9,8
Sedang	90	62,9
Rendah	39	27,3
Total	143	100

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan distribusi kecanduan game online mayoritas 90 responden (62,9 %) dengan kecanduan game online sedang dari 143 responden.

3. Perkembangan Kognitif

Tabel 1.3
Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 11-12 Tahun di SDN Kedaung Barat IV Kelas 5 dan 6

Perkembangan Kognitif	Frekuensi	Presentase (%)
Ringan	7	4,9
Sedang	94	65,7
Berat	42	29,4
Total	143	100

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan distribusi perkembangan kognitif mayoritas perkembangan kognitif sedang berjumlah 94 responden (65,7 %) dari 143 responden.

4. Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perkembangan Kognitif

Tabel 1.4
Hubungan Kecanduan Game Online dengan Perkembangan Kognitif di SDN Kedaung Barat IV Kelas 5 dan 6 (n = 129)

Kecanduan Game Online	Perkembangan Kognitif						Total	p-value
	Ringan		Sedang		Berat			
	f	%	f	%	f	%	f	%
Tinggi	0	0,0	10	7,0	4	2,8	14	9,8
Sedang	6	4,2	59	41,3	25	17,5	90	62,9
Rendah	1	0,7	25	17,5	11	7,7	39	27,3
Jumlah	7	4,9	94	65,7	42	29,4	143	100

Sumber: Output SPSS

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden mengalami kecanduan game online dengan frekuensi sedang sebanyak 90 responden (62,9) dan memiliki perkembangan kognitif sedang sebanyak 94 responden (65,7).

Analisis yang dilakukan menggunakan uji *spearman rank* dengan SPSS pada taraf kesalahan 5%. berdasarkan hasil uji *spearman rank* antara kecanduan game online dengan perkembangan kognitif pada anak usia 11 sampai 12 tahun di SDN Kedaung Barat IV kelas 5 dan 6, diperoleh nilai *p-value* = 0,568 dimana *p-value* lebih besar dari 0,05. Dimana semakin meningkat variabel kecanduan game online, perkembangan kognitif semakin menurun. Maka H_0 diterima yang artinya tidak ada hubungan kecanduan game online dengan perkembangan kognitif pada anak usia 11 sampai 12 tahun di SDN Kedung Barat IV kelas 5 dan 6.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan kesimpulan bahwa :

1. Kecanduan game online di SDN Kedaung Barat IV kelas 5 dan 6 mayoritas dikategorikan sedang sebesar 90 responden (62, 9 %), sedangkan 14 responden (9,8%) dikategorikan kecanduan game online tinggi dan 39 responden (27,3%) kecanduan game online rendah.
2. Perkembangan kognitif di SDN Kedaung Barat IV kelas 5 dan 6 mayoritas sedang sebesar 94 responden (65, 7 %), sedangkan 7 responden (4,9%) dengan perkembangan kognitif ringan dan 42 responden (29,4%) perkembangan kognitif berat.
3. Tidak ada hubungan kecanduan game online dengan perkembangan kognitif pada siswa di SDN Kedaung Barat IV kelas 5 dan 6 dengan nilai *p value* 0. 558 atau >0.05.

DAFTAR PUSTAKA

- Balakrishnan, Janarthanan, And Mark D. Griffiths. 2018. "Loyalty Towards Online Games, Gaming Addiction, And Purchase Intention Towards Online Mobile In-Game Features." *Computers In Human Behavior* 87:238–46. Doi: 10.1016/J.Chb.2018.06.002.
- Burneo-Garcés, Carlos, Francisco Cruz-Quintana, Miguel Pérez-García, Manuel Fernández-Alcántara, Ahmed Fafous, And M^a Nieves Pérez-Marfil. 2019. "Interaction Between Socioeconomic Status And Cognitive Development In Children Aged 7, 9, And 11 Years: A Cross-Sectional Study." *Developmental Neuropsychology* 44(1):1–16. Doi: 10.1080/87565641.2018.1554662.
- Estuti, E. P., W. Fauziyanti, And S. Hendrayanti. 2021. *Analisis Deskriptif Dan Kuantitatif Produktivitas Garam Indonesia: Studi Kasus Pada Petani Garam Kabupaten Pati*. Penerbit Nem.
- Hakim, Lukman Nul. 2020. "Urgensi Revisi Undang-Undang Tentang Kesejahteraan Lanjut Usia The Urgency Of The Elderly Welfare Law Revision." 11(1):43–55. Doi: 10.22212/Aspirasi.V11i1.1589.
- Manggena, Theresita Febriane, Kuku Pambuka Putra, And Theresia Pratiwi Elingsetyo Sanubari. 2017. "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun." *Satya Widya* 33(2):146–53. Doi: 10.24246/J.Sw.2017.V33.I2.P146-153.
- Marinda, Leny. 2020. "Piaget Dan Problematikanya." *Jurnal An-Nisa :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman* 13(1):116–52.
- Meiri K, Eka, Emdat Supriyatno, Cory Nelia Damayanti, And Akhmad Feri Fatoni. 2020. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun Di Sdn Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep." *Infokes : Info Kesehatan* 10(2):259–66.

- Oktasella, Nikie Rizka Eagle. 2019. "Dampak Negatif Game Online Bagi Anak." (2477–1686).
- Ririn Prastia Agustin. 2019. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Emosional Pada Anak Prasekolah." *Progress In Retinal And Eye Research* 561(3):S2–3.
- Sri Wahyuni. 2021. "Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak Sd Inpres Buttatianang Ii, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar." *Frontiers In Neuroscience* 14(1):1–13.
- Tarbiyah, Fakultas Ilmu, Memenuhi Persyaratan, Akademik Program, Mencapai Gelar, And Sarjana Pendidikan. 2022. "Skripsi Amalia Nur Fariha."
- Wiguna, Reza Indra, H. Menap, Deby Ayu Alandari, And Lalu Hersika Asmawariza. 2020. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun." *Jurnal Surya Muda* 2(1):18–26. Doi: 10.38102/Jsm.V2i1.48.
- Khalilurrahman, M. 2017. "Hubungan Lama Bermain Game Online Dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 7-11 Tahun."
- Yunita, Tastrya Nur. 2021. "Pengaruh Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah Di Sd N 2 Tambaknegara." *Universitas Harapan Bangsa* 201–7.
- Agustin, Nirwana Dewi. 2019. "Hubungan Kekerasan Verbal Orang Tua Dengan Perkembangan Kognitif Anak." *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53(9):1689–99.
- Faridah, Ida, Wili Sulfiah, And Asep Panji Nugraha. 2019. *Instrumen Penelitian*. Penerbit Nem.
- Masriadi, H., Alfina Baharuddin, And Samsualam. 2021. *Metodologi Penelitian*. Cv Trans Info Media.