

**DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORAL ANAK
DI DESA MALILI KECAMATAN MALILI KABUPATEN LUWU TIMUR**

Oleh :

NURLAELA

Mahasiswa Jurusan PPKn FIS Universitas Negeri Makassar

SANGKALA IBSIK

Dosen PPKn FIS Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk : 1) mengetahui dampak game online terhadap moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur . 2) menegetahui upaya orang tua dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat seringnya memainkan game online di desa malili kecamatan malili kabupaten luwu timur. Untuk mencapai tujuan tersebut maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data deskripsi kualitatif dengan proses pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi . Dengan sumber primer sebanyak 10 orang tua anak dan 10 orang anak. Data yang di peroleh dari hasil penelitian diolah dengan menggunakan analisis kualitatif untuk mengetahui dampak game online terhadap moral anak di desa malili kecamatan malili kabupaten luwu timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. Bentuk perilaku moral pada anak yang di timbulkan akibat dari seringnya memainkan game online di desa malili kecamatan malili kabupaten luwu timur . meliputi (a). cenderung lebih malas belajar, (b) pikiran anak hanya focus pada game onliene , (c) perilaku emosional , (d) kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya dan (e) belajar menegenal dunia internet . 2. Upaya orang tua dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat seringnya memainkan game onlkine di desa malili kecamatan malili kabupaten luwu timur meliputi (a) meningkatkan pengawasan terhadap anak, (b) menerbitkan pengawasan terhadap anak , (c) memperketat peraturan di rumah ,(d) serta bekerja sama antara pihak sekolah.

Kata Kunci : **Game Online, Moral Anak**

ABSTRACT: This study aims to: 1) know the impact of online games on children's morals in Malili Village, Malili District, East Luwu Regency. 2) to know the efforts of parents in dealing with inappropriate behavior in children due to frequent play online game in malili village, malili sub-district, east luwu regency. To achieve these objectives, the researchers used qualitative data collection techniques with data collection process using observation, interview, and documentation. With a primary source of 10 parent children and 10 children. The data obtained from the results of the study processed by using qualitative analysis to determine the impact of online games on child morals in malili village, malili sub-district, east luwu regency. The results showed that 1. The form of moral behavior in children who caused due to frequent play online game in malili village, malili sub-district, east luwu regency. includes (a). tend to be less lazy to learn, (b) the child's mind focuses only on onliene games, (c) emotional behavior, (d) is less concerned with the surrounding environment and (e) learns about the internet world. 2. Parental efforts to overcome inappropriate behavior in children due to frequent play of onlkinе games in malili village, malili sub-district, east luwu regency, include (a) improving child control, (b) issuing supervision on children, (c) tightening regulations at home , (d) as well as working together between schools.

Keywords: Online Game, Child Morale

PENDAHULUAN

Perkembangan hidup manusia tidak terbatas pada pengertian pertumbuhan yang semakin membesar. Akan tetapi juga terkandung pada serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus-menerus dan bersifat tetapi dari fungsi-fungsi jasmaniah dan rohaniah, yang dimiliki individu menuju tahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar. Perkembangan hidup manusia menghasilkan bentuk dan ciri kemampuan baru yang berlangsung dari tahap aktivitas yang sederhana menuju tahap yang lebih tinggi. Perkembangan itu bergerak secara berangsur-angsur, tetapi pasti, melalui suatu bentuk (tahap) berikutnya, yang semakin hari semakin bertambah maju, mulai masa pembuahan dan berakhir dengan kematian.

Dari seluruh fase yang terjadi selama rentang kehidupan, salah satu fase yang bereperan penting dalam perkembangan individu adalah masa bayi. Di sebut terpenting karena selama masa ini individu mulai belajar dan memahami hal dan pengalaman baru tentang dirinya. Banyak macam tugas perkembangan yang harus diselesaikan seorang individu pada masa ini. Masa kanak-kanak merupakan masa perkembangan dan pertumbuhan fisik dan mental anak. Masa ini merupakan masa pengenalan tentang dunia kepada anak-anak, anak akan mempelajari apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

Perkembangan teknologi dan informasi yang kemudian mengundang adanya perkembangan anak pada sisi negatif semakin berdampak pada kehidupan sehari-hari anak tersebut, pengaruh teknologi dan informasi sangat berpengaruh dalam perkembangan anak sejak ia masih kecil, Teknologi informasi merupakan salah satu hal yang tidak akan

lepas dalam kehidupan manusia. Karena teknologi informasi ini sudah ada sejak berabad-abad lalu dan hingga kini masih berkembang. Tanpa adanya teknologi informasi, manusia akan kesulitan berkomunikasi dan menyampaikan informasi. Kini teknologi informasi berkembang begitu cepat seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan. Teknologi informasi dan komunikasi ini memiliki banyak sekali peranan dan dampaknya dalam berbagai bidang, terutama pada hiburan.

Kemajuan teknologi saat ini tidak bisa di pisahkan dari kehidupan masyarakat. Berbagai informasi yang terjadi berbagai belahan dunia kini telah dapat langsung kita ketahui berkat kemajuan teknologi saat ini dunia sudah terasa semakin sempit karena cepatnya akses informasi di berbagai belahan dunia membuat dunia ini seolah semakin sempit di karenakan kita dapat melihat apa yang terjadi di seluruh belahan dunia, meskipun kita berada di Indonesia.

Tentu kemajuan teknologi ini meyebabkan perubahan yang begitu besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar terhadap transformasi nilai-nilai yang ada di masyarakat. Khususnya masyarakat dengan budaya dan adat ketimuran seperti Indonesia. Saat ini, di Indonesia dapat kita saksikan begitu besar pengaruh kemajuan teknologi terhadap nilai-nilai kebudayaan yang di anut masyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun pedesaan (modernisasi) kemajuan teknologi seperti televisi, telepon dan handphone (HP), bahkan internet bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga telah dapat dinikmati oleh masyarakat di pelosok desa.

Setiap anak tidak terlepas dari kegiatan bermain, bentuk permainannya pun bermacam-macam mulai dari yang tradisional yang sifatnya turun temurun sampai pada permainan canggih yang menggunakan mesin. Saat ini sudah banyak jutaan anak dan remaja masuk ke dalam era digital melalui kehidupan dunia maya di internet. Industri web komunitas-entertainment pun berkembang dengan sedemikian pesatnya. Akun-akun yang menjadi situs untuk permainan game pun bermacam-macam seperti *Coc*, *Poker*, *Gatrich* dan permainan game online yang masih banyak lagi bahkan adapula yang menggemari game online dalam bentuk kekerasan.

Kebanyakan penggemar website ini adalah anak-anak usia sekolah hingga mahasiswa. Permainan game online sangat di senangi oleh anak-anak hal ini merupakan sebuah fakta baru bahwa ternyata anak-anak merupakan sasaran empuk yang banyak di incar oleh pembuat game.

Kreativitas manusia dalam memanfaatkan teknologi komunitas untuk kepentingan hiburan maupun komersial memang luar biasa. Mulai dari perkembangan teknologi di bidang pertelevisian sampai pada penciptaan video game, video watch, dan lain-lain. Hal ini karena sebagai bentuk dari modernisasi yang memang kita sebagai manusia harus mengatasi dengan catatan harus membatasi sejauh mana faktor-faktor negatif yang mempengaruhinya.

Kehadiran game online dapat menumbuhkan apresiasi anak maupun remaja pada teknologi karena permainan ini dapat pula merangsang kreativitas maupun daya reaksi anak sepanjang anak itu tidak memainkan permainan yang berulang-ulang. Dampak negatif dari permainan ini akan sangat terasa mana kala

permainanannya tidak dapat mengendalikan diri. Pada saat seseorang mulai merasa, bahwa permainan ini sekedar untuk di nikmati dalam waktu senggang sebagai aktivitas rekreasi, maka bencana mulai menghangat.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Pengertian Game Online

Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang di dalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Dalam pengertian yang luas game berarti "hiburan". Game juga merujuk pada pengertian sebagai "kelincahan intelektual" (intellectual playability). Sementara kata game bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Ada target-target yang dimainkan secara maksimal.

Adapun definisi game yang lain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebastanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.

Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan-peraturan menentukan

kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan bermain, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi.

Menurut Sigmund Freud dan Adler bahwa :

“permainan adalah dorongan kejiwaan sebagai ekspresi dari keinginannya untuk menang dan berkuasa. Sehingga permainan merupakan sarana untuk menyalurkan kompleks-kompleks terdesak yang ada pada alam bawah sadar dalam jiwa seseorang.”

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan Komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer. *Game* dapat berupa konsol, *handed*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang.

Game Online atau sering disebut Online Games adalah sebuah permainan yang dimainkan di dalam suatu jaringan. Perkembangan game online tidak lepas dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri. Meledaknya game online sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi internet dan terus berkembang sampaisekarang. Game Online saat ini tidaklah sama seperti ketika games onlinediperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 orang saja

untuk bermain game. Lalu muncullah komputer dengan kemampuan time-sharing sehingga pemain yang bisa memainkan game tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama.

B. Dampak Game Online

Dampak positif game online antara lain adalah sebagai berikut:

1) Dapat Membuat Orang Menjadi Pintar

Penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University membuktikan bahwa gamer yang bermain game 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet.

2) Meningkatkan Konsentrasi

Dr. Jo Bryce, kepala penelitian di suatu universitas di Inggris menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas.

3) Meningkatkan Ketajaman Mata

Penelitian di Rochester University mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game.

4) Meningkatkan Kinerja Otak Dan Memacu Otak Dalam Menerima Cerita

Sama halnya dengan belajar, bermain game yang tidak berlebihan dapat meningkatkan kinerja otak bahkan memiliki kapasitas jenuh yang lebih sedikit dibandingkan dengan belajar dan membaca buku

5) Meningkatkan Kemampuan Membaca

Psikolog di Finland University menyatakan bahwa video game bisa membantu anak-anak untuk

meningkatkan kemampuan baca mereka. Jadi, keluhan soal bermain game yang dapat menurunkan budaya membaca tidaklah beralasan.

6) Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

Riset di Indonesia membuktikan bahwa banyak pria yang mahir bahasa Inggris di sekolah ataupun di universitas tanpa melalui kursus adalah mereka yang suka bermain game.

7) Menumbuhkan Interaksi Sosial

Beberapa profesor di Loyola University, Chicago telah mengadakan penelitian dan menurut mereka game online dapat menumbuhkan interaksi sosial yang menentang stereotip gamer yang terisolasi, friendship, brotherhood, organisasi (guild), menghadapi conflict bersama (guild wars), managing people (jika menjadi guild leader), kontrol emosi dan politik.

8) Mengusir Stress

Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game dapat mengendurkan ketegangan syaraf.

9) Memulihkan Kondisi Tubuh

Dr. Mark Griffiths, psikolog di Nottingham Trent University melakukan penelitian sejauh mana manfaat game dalam terapi fisik.

10) Melatih Kemampuan Berdagang

Meningkatkan kecepatan dalam mengetik karena beberapa game online mengharuskan player untuk mengetik ketika berkomunikasi dengan lawan bicara.

Adapun dampak positif lainnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Melalui jaringan internet, memungkinkan pemain untuk melakukan sosialisasi virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu.
- 2) Game online seringkali menuntut pemainnya untuk menyusun strategi dalam waktu singkat sehingga

permainan yang tepat dapat melatih respon dan kecepatan berpikir seseorang.

- 3) Game online jika dimanfaatkan dapat membuka peluang bisnis dan lahan mendapatkan penghasilan tambahan.

Dampak Negatif

Adapun dampak negative dari game online yaitu :

- 1) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri.
- 2) Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.
- 3) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir. Pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya.
- 4) Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.

C. Perilaku Menyimpang

Perilaku menyimpang yang juga biasa dikenal dengan nama penyimpangan sosial adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan atau kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan (agama) secara individu maupun pembedaannya sebagai bagian dari pada makhluk sosial. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia perilaku menyimpang diartikan sebagai tingkah laku, perbuatan, atau tanggapan seseorang terhadap lingkungannya yang bertentangan dengan norma-norma dan hukum yang ada di dalam masyarakat.

Dalam kehidupan masyarakat, semua tindakan manusia dibatasi oleh aturan (norma) untuk berbuat dan berperilaku sesuai dengan sesuatu yang dianggap baik oleh masyarakat. Namun di tengah kehidupan masyarakat kadang-kadang masih kita jumpai tindakan-tindakan yang tidak sesuai dengan aturan (norma) yang berlaku pada masyarakat, misalnya seorang siswa menyontek pada saat ulangan, berbohong, mencuri, dan mengganggu siswa lain.

Penyimpangan terhadap norma-norma atau nilai-nilai masyarakat disebut deviasi (*deviation*), sedangkan pelaku atau individu yang melakukan penyimpangan disebut *devian* (*deviant*). Kebalikan dari perilaku menyimpang adalah perilaku yang tidak menyimpang yang sering disebut dengan konformitas. Konformitas adalah bentuk interaksi sosial yang di dalamnya seseorang berperilaku sesuai dengan harapan kelompok.

D. Hakikat Moral

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari manusia selalu dihadapkan dengan pilihan. Manusia bebas untuk memilih sesuai dengan kehendaknya, apakah pilihan tersebut mengarah pada suatu perbuatan baik ataupun perbuatan buruk. Hal itu tergantung dari bagaimana manusia itu menentukan pilihannya. Berbicara mengenai perbuatan baik dan perbuatan buruk maka kita akan membahas lebih jauh mengenai moral.

Kata moral berasal dari kata latin "*Mos*" yang berarti kebiasaan, kata *mos* juga akan dijadikan kata keterangan atau kata nama sifat lalu mendapat perubahan pada belakangnya, sehingga misalnya kebiasaan jadi *moris*". Kata moral ini juga berasal dari Bahasa Belanda, misalnya dalam hubungan *mooreleverplichtingen*, *morele deugden*, artinya kewajiban-kewajiban susila.

"Secara etimologis perkataan moral berasal dari bahasa latin, yaitu "Mores" yang berasal dari suku kata *Mos*, *Mores* berarti adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, akhlak". Dalam perkembangannya kemudian, mores diartikan sebagai kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik, yang susila. Oleh karena itu, moral diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Moralitas berarti hal mengenai kesusilaan. Kesusilaan berarti kesopanan, sopan santun, keadaban".

Magnis suseno, dalam buku Arsi Budiningsih, menyatakan bahwa:

"Kata moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia, sehingga bidang moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari segi kebajikannya sebagai manusia. Norma-norma moral adalah tolak ukur yang dipakai masyarakat untuk mengukur kebaikan seseorang. Sikap moral yang sebenarnya disebut moralitas. Moralitas sebagai sikap hati orang yang terungkap dalam tindakan lahiriah. Moralitas terjadi apabila orang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan kewajiban dan tanggung jawabnya dan bukan karena ia mencari keuntungan. Moralitas adalah sikap dan perbuatan baik yang betul-betul tanpa pamrih. Hanya moralitaslah yang bernilai secara moral".

Berbeda dengan Magnis Suseno, Kohleberg, tidak memusatkan perhatian pada perilaku moral, artinya apa yang dilakukan oleh seseorang tidak menjadi pusat pengamatannya, ia menjadikan penalaran moral sebagai pusat kajiannya, menurutnya bahwa:

"Mengamati perilaku tidak menunjukkan banyak mengenai kematangan moral, seseorang dewasa dengan seorang anak kecil barangkali perilakunya sama, tetapi seandainya kematangan moral mereka berbeda, tidak akan tercermin dalam

perilaku mereka, dalam menjelaskan pengertian moral Kohlberg menggunakan istilah-istilah seperti *moral-reasoning*, *moral-Thinking*, dan *moral judgement*, sebagai istilah yang mempunyai pengertian samad digunakan secara bergantian, istilah tersebut dialih bahasakan menjadi penalaran moral”.

Dari defenisi di atas penalaran moral dipandang sebagai suatu struktur pemikiran bukan isi, alasannya seseorang dewasa dengan seorang anak kecil mungkin akan mengatakan sesuatu yang sama, maka disini tidak tampak adanya perbedaan antara keduanya, penalaran moral bukanlah tentang apa yang baik atau yang buruk, tapi tentang bagaimana seseorang berpikir sampai pada keputusannya bahwa sesuatu adalah baik atau buruk.

Selain itu, Helden dan Richards, mengemukakan bahwa: “Moral sebagai suatu kepekaan dalam pikiran, perasaan, dan tindakan dibandingkan dengan tindakan lain yang tidak hanya berupa kepekaan terhadap prinsip dan aturan”.

Selanjutnya Cohrane defenisi moral dari segi pendidikan bahwa : “Moral atau moralitas adalah kemampuan untuk mengetahui apakah yang seharusnya diperbuat oleh seseorang, moral dalam kaitan dengan pendidikan moral tidak hanya berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk saja melainkan seyogyanya berkaitan dengan apa dan mengapa. Artinya secara rasional dicari alasan mengapa suatu perbuatan itu dinamakan perbuatan baik yang seharusnya dilakukan, dan mengapa suatu perbuatan disebut perbuatan yang buruk dan tidak boleh dilakukan”.

Berdasarkan apa yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa moral itu merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan. Moral mempunyai pengetahuan yang sama dengan

kesusilaan, memuat ajaran tentang baik buruknya suatu perbuatan. Jadi perbuatan itu dinilai sebagai suatu perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang dilakukan dengan sengaja. Moral dikatakan sebagai suatu perbuatan yang disengaja karena moral merupakan perbuatan yang dilakukan dengan kesadaran akan arti dan akibat perbuatannya. Perbuatan itu diketahui terlebih dahulu akibat-akibat apa yang mungkin ditimbulkannya. Perbuatan itu dan akibatnya tidak saja diketahui melainkan juga dikehendaki. Perbuatan itu timbul dari keputusan dan kehendak bebas manusia.

HASIL PENELITIAN

Perilaku Moral Pada Anak Yang Di Timbulkan Akibat Dari Seringnya Memainkan Game Online
rasa malas merupakan keengganan seseorang untuk melakukan sesuatu yang seharusnya atau sebaiknya dia lakukan. Salah satu perilaku yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online yaitu malas belajar. Dengan mengenal permainan game online anak jarang meluangkan waktu untuk belajar, tidak ada semangat untuk belajar dan mengerjakan tugasnya.

Analisis peneliti bahwa dampak dari permainan game online selalu memberikan efek negative kepada anak yang mendatangkan akibat kurang baik. Perkembangan teknologi saat ini semakin maju dengan pesat termasuk *game online*. Akibat perkembangan tersebut berdampak pada generasi mudasalah satu dampaknya adalah malas belajar. Apabila seorang anak terus-terusan bermain game online tanpa adanya pengawasan dan batasan dari orang tua maka akan berakibat buruk untuk anak itu. Misalnya saja anak tidak lagi pergi ke sekolah

melainkan pergi ke warnet untuk bermain game online.

Dampak psikis dari *Game online* membuat anak menjadi ketagihan dan selaluingin memainkan permainan tersebut. Anak akan melakukan berbagai cara untuk memuaskan keinginannya dengan pergi ke warnet dan jarang berada dirumah setelah pulang sekolah.

Sehubungan dengan hal tersebut Analisis peneliti bahwa dampak dari permainan game online yaitu pikiran Anak Hanya Fokus Pada Game Online. Anak belum merasakan dampak fisik secara langsung dari bermain game online secara terus menerus, hal ini dikarenakan usia anak yang masih dalam masa pertumbuhan, sehingga belum bisa merasakan dampak jangka panjangnya. Selain itu karena pikiran anak hanya fokus pada game online sehingga mereka tidak fokus lagi untuk belajar melainkan selalu mencari cara untuk pergi ke warnet terkadang lebih merelakan sekolahnya untuk bermain game online dan membuat anak ketagihan untuk selalu bermain game online.

1. Perilaku Emosional

Bermain game online tidak seharusnya dilakukan secara rutinitas, karena akan berpengaruh terhadap psikologis anak, akademik, social dan emosional. Permainan game online dapat berpengaruh negative jika dilakukan dalam waktu yang terus menerus dengan frekuensi yang lama.

Analisis peneliti bahwa perilaku moral pada anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online yaitu perilaku emosi. segala sesuatu yang berlebihan dapat mengakibatkan dampak yang negatif. Dengan bermain game online yang bersifat kekerasan atau menjadi seorang penguasa dalam permainannya maka hal tersebut akan

menimbulkan sikap dan perilaku yang tidak baik pada anak. Emosi seseorang apabila sedang tidak stabil mampu melakukan segala sesuatu yang diluar pikiran. Karena terus menerus kalah dalam permainan sehingga mengundang emosional seseorang menjadi meningkat. contohnya melawan orang tua, menyepelekan pendapat orang lain, menjadi penentang dan selalu emosi kepada orang-orang yang ditemuinya.

2. Kurang Peduli Dengan Lingkungan Sekitarnya.

Berdasarkan hasil wawancara di lapangan analisis peneliti bahwa perilaku pada anak akibat dari seringnya memainkan game online yaitu kurang pedulinya dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Apabila seorang anak terus-terusan bermain game online di warnet tentunya dia akan jarang terlihat. Situasi lingkungan bermain akan mempengaruhi seorang anak, hal tersebut membentuk pola permainan anak. Anak lebih sering berada di warnet di banding berada dalam lingkungannya baik di rumah maupun di lingkungan lainnya. Sehingga anak tidak lagi peduli dengan lingkungan di sekitarnya.

3. Belajar Mengenal Dunia Internet

Perilaku yang sering muncul pada anak akibat dari seringnya memainkan game online tidak semuanya negative melainkan ada juga dampak positifnya yaitu belajar mengenal dunia internet.

Analisis peneliti bahwa dampak game online tidak semuanya negative melainkan ada juga dampak positifnya yaitu belajar mengenal dunia internet. Dalam permainan game online terkadang memberikan rasa rileks dan hiburan bagi anak yang memainkannya. Karena dengan bermain game membuat anak merasa terhibur tetapi tidak jarang juga

anak yang menyalahgunakannya. salah satu alasan anak ingin selalu ke warnet karena Ingin bertemu dan bermain dengan teman sebayanya, selain itu bagi seorang anak bermain game online dapat melatih mengenal bahasa inggris. Karena dalam permainan game online hampir semua bahasa yang digunakan adalah bahasa inggris.

Upaya dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada dalam hal pembentukan prilaku seorang anak, keluarga adalah orang yang memiliki andil yang sangat berpengaruh untuk perilaku yang ditimbulkan oleh anak. Sehingga peran orang tua mendidik seorang anak sangat dibutuhkan terutama dalam hal mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak.

Analisis peneliti bahwa upaya dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat dari seringnya bermain game online adalah meningkatkan pengawasan terhadap anak. Meningkatkan pengawasan kepada anak sangat diperlukan baik dalam pergaulannya maupun dengan kebiasaannya untuk memainkan game online. Peran orang tua merupakan hal yang penting dalam pembentukan perilaku seorang anak, kasih sayang dan perhatian yang besar harus diberikan kepada anak sehingga anak juga tidak menutup diri kepada orangtuanya. Adapun bentuk pengawasan yang diberikan kepada anak berupa perhatian dalam berbagai hal misalnya mengetahui kegiatan yang dilakukan oleh anak dan bersikap tegas kepada anak baik dalam keputusan maupun pemberian sanksi apabila melakukan kesalahan.

1. Memberikan Pengertian Tentang Penggunaan Game Online

Penggunaan game online tanpa adanya pengawasan dan pengertian yang diberikan dari orang tua maka akan

memberikan dampak negative bagi anak. Analisis peneliti bahwa salah satu upaya dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak yaitu memberikan pengertian tentang penggunaan game online. Kehadiran dunia internet di kalangan anak sekarang ini menjadikan boomerang tersendiri bagi anak. Pengawasan kepada anak tentang bahaya game online haruslah dilakukan dengan memberi pengertian dan masukan langsung kepada anak. Pengertian yang diberikan kepada anak pengertian yang positif tentang manfaat (game online), dan bahaya yang ditimbulkan dari seringnya memainkan game online serta larangan yang tegas terhadap jenis permainan game online.

2. Memperketat Peraturan Di Rumah

Adanya jadwal dan memperketat peraturan merupakan hal yang sangat penting bagi anak agar waktu yang dilakukan sehari-harinya lebih mudah dikontrol oleh orang tua. Analisis peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa upaya yang dilakukan dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak yaitu memperketat peraturan di rumah. Memberikan waktu yang terjadwal kepada anak untuk bermain agar biasa memanfaatkan waktu bukan hanya bermain, melainkan ada waktu untuk belajar. Sehingga tidak memberikan kebebasan sepenuhnya kepada anak untuk melakukan hal-hal yang diinginkannya. Karena adanya kesepakatan yang sudah dibuat antara orang tua dan anak sehingga anak harus mematuhi aturan-aturan yang telah dibuat.

3. Bekerja Sama Dengan Pihak Sekolah

Di sekolah sangat mungkin ditemukan siswa yang bermasalah, dengan menunjukkan berbagai gejala penyimpangan perilaku yang merentang dari kategori ringan sampai dengan berat

Analisis peneliti berdasarkan hasil wawancara bahwa upaya yang dilakukan dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak yaitu dengan adanya kerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua. Karena sekolah memiliki peranan penting dalam pembentukan karakter anak sehingga orang tua sangat membutuhkan kerja sama dengan pihak sekolah terutama dalam perilaku anak selama di sekolah. Oleh karena itu besar harapan orang tua terhadap pihak sekolah dalam hal mengatasi perilaku anak yang tidak sesuai terutama disaat anak di sekolah. Adapun bentuk kerja sama antara pihak sekolah dengan orang tua pada saat terjadi suatu masalah dengan anak sehingga pihak sekolah wajib memberitahukan kepada orang tua sehingga permasalahan yang terjadi pada anak dapat di selesaikan bersama.

Berdasarkan hal tersebut diatas tidak bertentangan dengan hak-hak anak secara umum yang telah diatur dalam undang-undang No.23 tahun 2002 tentang perlindungan anak. Sebagaimana bunyi poin L bahwa Setiap anak berhak untuk diasuh oleh orang tuanya sendiri, kecuali jika ada alasan dan/atau aturan hukum yang sah menunjukkan bahwa pemisahan itu adalah demi kepentingan terbaik bagi anak dan merupakan pertimbangan terakhir. Jadi hal-hal yang dilakukan oleh orang tua demi kebaikan seorang anak tidak mendapatkan pertentangan selama cara dan hal-hal yang dilakukan wajar dan tidak melanggar hukum yang ada.

PENUTUP

Bentuk perilaku moral pada anak yang ditimbulkan akibat dari seringnya memainkan game online di Desa malili, Kecamatan malili, Kabupaten luwu timur meliputi (1) cenderung lebih malas belajar, (2) pikiran anak hanya fokus pada game online, (3) perilaku emosional, dan (4) kurang peduli dengan

lingkungan sekitarnya dan (5) belajar mengenal dunia internet.

Upaya orang tua dalam mengatasi perilaku yang tidak sesuai pada anak akibat seringnya memainkan game online di Desa malili, Kecamatan malili, Kabupaten luwu timur meliputi (1) meningkatkan pengawasan terhadap anak baik dalam bentuk perhatian maupun sikap tegas kepada anak, (2) memberikan pengertian tentang penggunaan game online baik dari sisi manfaat maupun bahaya dari seringnya memainkan game online, (3) memperketat peraturan dirumah yang harus dipatuhi oleh seorang anak untuk membatasi waktunya dalam bermain game online, (4) serta bekerja sama antara pihak sekolah tentang perkembangan yang dilakukan anak pada saat berada di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh. 2005. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Andi Kasmawati. 2011. *Dasar dan Konsep Pendidikan Moral*. Makassar: Universitas Negeri Makassar.
- Asri budningsih. 2008. *Pembelajaran Moral Berpijak Pada Karakteristik Siswa dan Budayanya*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Burhanuddin Salam.2000. *Etika Individual Pola Dasar Filsafat Moral*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Sjarkawi. 2006. *Pembentukan Kepribadian Anak Peran Moral Intelektual, Emosional, Dan Sosial Sebagai Wujud Integritas Membentuk Jati Diri*. Jakarta:Bumi Aksara
- KBBI. *Edisi Ke Tiga*. Departemen Pendidikan Nasional:Balai Pustaka

- M. Nasir Djamil.2013. *Anak Bukan Untuk Dihukum : Catatan Pembahasan Uu System Peradilan Pidana Anak (Uu-Sppa)*. Jakarta:Sinar Grafika
- Waluyadi. 2009. *Hukum Perlindungan Anak*. Bandung:CV. Mandar Maju

Internet

- Yahya muhammad, jurnal :Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa. Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang
- <http://ranggaxhunter.blogspot.co.id/2011/06/contoh-karya-ilmiah-dampak-game-online.html> diakses pada tgl 26 januari 2016