

# HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE DAN PERHATIAN ORANGTUA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL (SOCIAL SKILL) ANAK SEKOLAH DASAR

Oleh: Dr. Haryanto, M.Pd., dkk

## ABSTRAK

### ABSTRAK

Game online yang berkembang pesat dan menjadi kegemaran anak-anak ternyata memberikan dampak positif dan negatif. Banyak permasalahan yang ditimbulkan dengan adanya media tersebut. Jika orang tua abai dalam mengawasi anak, tentu akan berakibat pada kecanduan game tersebut. Anak yang sudah memiliki candu terhadap game online akan mengalami beberapa efek penyerta. Efek tersebut berpengaruh pada motivasi anak, prestasi belajar, bahkan keterampilan sosial. Padahal hal-hal tersebut hendaknya ada pada diri anak-anak di masa perkembangannya saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan intensitas bermain *game online* dan perhatian orangtua terhadap keterampilan sosial (*social skill*) anak sekolah dasar.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode survey. Adapun subjek penelitian ini adalah 246 siswa SD yang tersebar di Kota Yogyakarta. Pengambilan sampel dari populasi penelitian dilakukan dengan teknik pengambilan sampel *proporsional random sampling*, yaitu cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan cara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi tersebut. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan teknik statistik Regresi.

Hasil penelitian menyatakan bahwa; 1) Game online memberikan pengaruh yang sangat lemah terhadap ketrampilan sosial dengan kontribusi sebesar 0,011 atau 1,1% terhadap ketrampilan sosial seorang siswa, sedangkan sisanya 98,9% ketrampilan sosial siswa dipengaruhi oleh faktor lain; 2) Perhatian orang tua memberikan pengaruh yang sangat lemah terhadap ketrampilan sosial dengan kontribusi sebesar 0,005 atau 0,5% terhadap ketrampilan sosial seorang siswa, sedangkan sisanya 99,5% ketrampilan sosial siswa dipengaruhi oleh faktor lain; 3) Game online dan perhatian orang tua memberikan pengaruh yang sangat lemah terhadap ketrampilan sosial dengan kontribusi sebesar 0,016 atau 1,6% terhadap ketrampilan sosial seorang siswa, sedangkan sisanya 98,4% ketrampilan sosial siswa dipengaruhi oleh faktor lain.

Kata Kunci: *Game online, Perhatian Orang Tua, Keterampilan Sosial*