



PENGARUH PERMAINAN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI TK SANTO MARKUS

No	Nama Penulis	Email
1	Maria Elestika Ngura	mariaelestika98@gmail.com
2	Chandra aprianshah	

^{1,2} Universitas Pancasakti Bekasi

 Mariaelestika98@gmail.com (Penulis Korespondensi)

Abstrak

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia berada dalam proses pertumbuhan dan berkembang. Pada usia tersebut para ahli menyebutkan sebagai masa emas (*Golden Ager*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. mengemukakan anak usia dini merupakan sosok yang sangat membutuhkan stimulasi dalam proses pertumbuhan dan berkembangnya secara maksimal. Untuk memaksimalkan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini diperlukan pendidikan yang menunjang. Maka dari itu, salah satu pendidikan yang sangat penting adalah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). Peneliti ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh signifikan permainan game online terhadap perkembangan anak usia dini. Jenis permainan ini adalah penelitian kuantitatif, dengan dua variabel yaitu permainan game online sebagai variabel Independen dan perkembangan sebagai variabel Dependen. Responden penelitian ini adalah TK B1 Santo Markus Jakarta Timur sebanyak 16 orang terkait pengumpulan data dengan kuesioner yang di olah menggunakan SPSS 25 Hasil penelitian di peroleh persamaan regresi linear sederhana yaitu $Y = 18,570 + 1,260 X$ berdasarkan hasil ujian koefisien pengaruh permainan game online terhadap perkembangan anak usia dini $r = 0,727$ dan R^2 sebesar 0,529, 47,1% di jelaskan oleh variabel lainya yang tidak dibahas dari penelitian ini. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa permainan game online berpengaruh positif dan signifikan terhadap perkembangan anak usia dini di TK Santo markus Jakarta Timur.

Kata Kunci: Game online ; Perkembangan anak; Permainan; emosional



©2022. Diterbitkan oleh Jurnal Edukasi Patriot. Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

1. Pendahuluan

Anak usia dini merupakan sekelompok manusia berada dalam proses pertumbuhan dan berkembang. Pada usia tersebut para ahli menyebutkan sebagai masa emas (*Golden Ager*) yang hanya terjadi satu kali dalam perkembangan kehidupan manusia. (mayar 2019) mengemukakan anak usia dini merupakan sosok yang sangat membutuhkan stimulasi dalam proses pertumbuhan dan berkembangnya secara maksimal. Untuk memaksimalkan stimulasi terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini diperlukan pendidikan yang menunjang. Maka dari itu, salah satu pendidikan yang sangat penting adalah lembaga pendidikan anak usia dini (PAUD). (Surya, 2014) menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada sejak usia dini yang dilakukan melalui pemberian

rangsangan pendidikan untuk membatu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar kehidupan tahap berikutnya .

Menurut Vanagosi ,2016 menjelaskan anak usia dini adalah untuk memfasilitasi tujuan dari program pertumbuhan dan perkembangan secara optimal serta juga menyeluruh yang sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai kehidupan yang dianut prinsip dasar pendidikan anak usia dini harus memperhatikan meteri dan metode pendidikan yang sesuai dengan tingkat perkembangan seorang anak (fajrwati ,2014)

adapun pengertian PAUD menurut (Madyawati ,2017) menjelaskan anak usia dini (PAUD) adalah pendidikan yang memberikan pelayanan, pengasuhan, dan perawatan, kepada anak usia lahir sampai enam tahun.

Perkembangan anak usia dini 0-8 tahun periode ini merupakan kelanjutan dari masa bayi (lahir samapi usia 4 tahun) yang ditandai dengan terjadinya perkembangan fisik ,motoric,dan kognitif (perubahan dalam sikap nilai dan perilaku)dan psikososial serta diikuti oleh perubahan-perubahan yang lain.

Menurut Beicheler Snowman(Dwi yulianti 2010:7) ,perkembangna anak usia dini adalah anak yang berusia antara0-8 tahun .Sedangkan hakikat anak usia dini (Agustus 2012) perkembangan anak yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam asepek fisik ,kognitif ,sosial emosional ,kreativitas ,bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahap yang sedang dilalui oleh anak tersebut . Dari berbagai defenisis ,penelitian menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan.

Perkembangan anak usia dini dapat dipaparkan sebagai berikut :

- a. Perkembangan fisik motorik pertumbuhan fisik pada masa ini (kurang lebih usia 4 tahun) lambat dan relative seimbang .Peningkat berat badan anak lebih banyak dari pada panjang badanya . Peningkatan berta badan terjadi karena bertambahnya ukuran system rangka ,otot dan bebrapa oragan tubuh lainnya .
- b. Perkembangan bahasa yang sangat penting untuk anak usia dini pada periode ini anak usia dini sangat memerlukan perkembangan bahasa dan daya pikir anak ,anak harus belajar mengerti semua proses ini berusaha meniruh dan kemudia
- c. baru mencoba game online .Perkembangan bahasa anak meliputi perkembangan fonologis ,perkembangan kosa kata ,perkembangan makana kata perkembangan penyusunan kalimat dan perkembangan pagmatik.
- d. Perkembangan sosial anak ,anak mulai mendekatkan diri pada orang lain disamping anggota keluarganya meluasnya lingkunganya sosial anak

Tingginya tingkat bermain game akan menjadi permasalahan khususnya bagi perkembangan anak usia dini .Dikarenakan anak pada usia ini masuk dalam fase *galden age* ,fase ini sangat penting untuk diperhatikan oleh

orang tua karena pada fase ini pertumbuhan anak berkembang begitu pesat . Penelitian mengatakan sekitar 50% kecerdasan orang dewasa mulai terbentuk dari usia 4 tahun ,mengacu dari permasalahan tersebut ,maka fokus penelitian ini yaitu sampak game digital terhadap tumbuh kembang anak usia dini . Permasalahan kecanduan game online bahwa orang tua yang memiliki anak usia dini kebiasaan yang buruk ,seperti gaya hidup yang kurang beraktifitas di luar rumah kecenderungan didalam rumah ,serta kurangnya bergaul atau menghabiskan waktu di luar rumah dengan teman sebayanya .Dengan awal mulanya anak usia dini bisa menimbulkan pecanduan di dunia game online .

Untuk mencegah dari permasalahan kecanduan game online ,dan permasalahan untuk bisa orang tua mengatasi permasalahan yang sudah mulai menonjolkan tingkat tinggi di berbagai anak usia dini sekarang .

Pada tahun 2017 tadi penelitian kualitatif yang dilakukan oleh Wan dan Choin (menunjukkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi bermain game online diantaranya : kontrol diri motivasi kebutuhan psikologi (keinginan berkuasa)

keinginan beradaptasi , dan kesepian . Frekuensi bermain game online juga menjadi penyebab seorang semakin terikat dan menjadi pecandu (Griffiths ,Davies & Chappell 2014) .

Menurut Penelitian Supendi (2012) juga menyatakn bahwa ada dua faktor penyebab anak usia dini bisa Kecanduan bermain game online ,yaitu faktor eksternal dan faktor internal yitu keinginan yang kuat dari diri anak untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam game online ,rasa bosan yang dirasakan oleh anak usia dini ketika berada dirumah atau di sekolah ,ketidak mampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas pentingng lany ,dan kurangnya self control dalam diri anak .Faktor eksternal berupa

- a. lingkungan yang kurang kontrol karena teman-teman anak juga banyak bermain game online ,kurang memiliki hubungan sosial yang baik ,dan harapan orang tua yang terlalu tinggi terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai les atau kegiatan.
- b. Kurang memiliki hubungan social yang baik, sehingga anak memilih alternative bermain game sebagai aktifitas yang menyenangkan
- c. Harapan orang tua yang melambung teradap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus-kursus atau les-les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.
- d. Keluarga

Kelemahan yang terdapat dalam lingkungan keluarga adalah kurangnya pengawasan yang dilakukan dari kedua orang tua dan juga dari anggota keluarga yang ada dalam lingkungan rumah tersebut . Jam bermain *smartphone* sudah ditentukan oleh orang tua akan tetapi dikarenakan orang tua bekerja hingga sore hari bahkan sering kali lembur maka yang terjadi adalah melanggar peraturan yang telah dibuat oleh orang tua dan berakibat fatal

dikarenakan dalam kahusus ini menjadi kecanduan dalam bermian *game online* .

e. Masyarakat

Faktor yang mempengaruhi kahusus ini juga terdapat dari segi masyarakat ,dikarenakan sampe sekarang masyarakata beranggapan bahwa hal yang wajar jika anak-anak bermain *game online* dikarenakan masa anak-anak adalah waktu untuk mereka bermain , ,akan tepati masyarakat masih belum sadar akan dampak dari bermain *game online* apa bila dimainkan secara terus menerus akan mengakibatkan anak mencadi kecanduan ,bahkan bukan hanya *game online* saja tetapi saat ini anak dapat dengan mudahnya menonton felem kartun atau anlimasi favoritnya di aplikasi *youtube* dank arena mudahnya akses yang didapat hal ini dapat menjadi salah satu faktor yang mengakibatkan anak kecanduan dalam memenggang *smartphone* terus menerus .

Banyak faktor yang menyebabkan anak sering bermain *game online* salah satunya adalah kurangnya pengawasan dari orang tua ataupun keluarga terdekat sehingga anak menjadi candu dan sering meluangkan waktu untuk bermain *game online*. Anak yang memiliki ketergantungan papada aktivitas games , akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan menyebabkan prestasi belajar akan menurun serta mengurangi pula waktu untuk sosialisasi dengan teman sebayanya, jika hal ini di biarkan secara terus menerus maka anak akan menarik diri dari pergaulan sosial dan anak tidak mempunyai kemampuan kemampuan beradaptasi membuat para pecandu game

online menurunkan minat belajar mereka yang mengakibatkan prestasi mereka turun, minat belajar turun serta menyebabkan kemalasan. Dalam hal ini sekolah juga dapat berperan aktif untuk meningkatkan peserta didik akan bahanyanya pengaruh *game online* jika sering dimainkan .Sekolah juga dapat memberi pengawasan atau pengontrolan untuk anak-anak yang sering bermain *game online* mungkin dengan cara memberi bermain *game online* mungkin dengan cara memberi punsmet atau nasehat . Ataupun sekolah memintah serta meningkatkan agar orang tua selalu memberi pengawasan yang maksimal terhadap anaknya yang sering bermain *game online* di rumah atau di lingkunganya masing -masing .

Maraknya *game online* sekarang ini ,membuat para games bisa menghabiskan waktu berjam-jam untuk menatap layar *smartphone* .Seakan tidak mengenal usia game online hampir menjadi sebuah adiktif bagi banyak anak-anak ,remaja ,hingga orang dewasa . Game online sudah seperti kebutuhan gaya hidup dan hal ini akan berdampak burup apabila terhadap anak usia dini dampak buruk yang terjadi seperti gangguan kesehatan dan psikologis serta merusak organ tubuh bagian dalam dan merusak otak anak .

a. Dampak terhadap kesehatan

Banyak dampak buruk terhadap kesehatan bagi anak usia dini pecandu game online seperti contoh memicu autism seperti yang kita ketahui bahwa organisasai kesehatan dunia atau World Healt Organizations (WHO)

menetapkan kecanduan game atau game disorder (ICD) sebagai penyakit gangguan mental . Dampak kesehatan seperti ini sangat berpengaruh dalam proses belajar anak dalam menerima materi di sekolah maupun belajar di rumah .Karena hal ini berpengaruh pada penurunan konsentrasi otak mengganggu fungsi daya ingat yang juga dapat menyebabkan penyusutan otak karena adanya kelainan fungsi dan respon otak . Game online juga dapat memicu halusinasi apa bila tingkat kecanduan yang dialami sangat tinggi terhadap anak usia dini . Dampak lainya seperti mata merah atau berair bahkan bisa sampai pada kerusakan mata dalam fungsi pengelihatan ,karena terlalu lama memandangi layar smartphone saat bermain game online . Masalah pencernaan juga dapat terjadi pada anak terlebih daya tahan tubuh anak masih sangat lemah di bandingkan orang dewasa . Hal ini bisa disebabkan karena menunda makan atau pola makan yang menjadi tidak teratur saat bermain game online di tambah lagi dengan menu yang tidak sehat yang dapat memicu penyakit maag .

b. Dampak terhadap psikologi

Kesulitan mengontrol emosi berkaitan dengan sulit diatur si anak yang sudah kecanduan akan *game online* . Apabila waktu si anak di batasi dengan tidak kesesuaian kemaunan si anak maka anak akan menjadi mudah marah . Anak-anak masih belum bisa mengontrol emosinya dengan stabil ,maka dari itu dampak terhadap larangan atau batasan yang diberikan kepada anak dalam bermain *game online* dapat mempengaruhi .Anak yang kecanduan game online menjadi cenderung (ingin) menyerang sesuatu yang di pandang sebagai hal tau suatu situasi yang mengecewakan ,menghalangi ,atau menghambat .

Menurut Anwar dan Wingnisi (2022) ,*game online* dapat menimbulkan dampak negatif Kecanduan merupakan dampak yang timbulkan dari bermain game online secara berlebihan . Berdasarkan pendapat dari beberapa pemain game online mereka tidak tau kapan harus menyelesaikan permainan tersebut dikarenakan sudah kecanduan .Kondisi ini kecanduan adalah suatu keadaan dimana individu sudah tergantung terhadap suatu hal yang telah disenangi akibatnya kurang kontrolan atau perhatian terhadap perilaku secara terus menerus ingin mengulanginya kembali (Anwar & Winingsi ,2022) . Selain memberikan dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negative. Dampak positif dalam bermain game online ini yaitu dampak yang dapat dikatakan memberi manfaat/ pengaruh baik bagi penggunaanya. Dampak positif *game online* adalah sebagai berikut :

- a. Dengan bermain *game online* secara langsung dapat mengerti berbahasa inggris yang di pergunakan pada *game* yang tak jarang pemain harus mengerti sendiri dari kata yang mereka tidak ketahui
- b. Anak dapat mengetahui pembelajaran dari dunia *internet*
Sementara itu dampak negative dari bermain *game online* yaitu dampak yang kurang baik bagi para pengguna *game online* seperti
 - a. Bermain *game online* membuat anak menjadi ketagihan dan berlama-lama bermain *game online*

- b. Dengan bermain *game online* tersebut anak juga bias lupa waktu untuk makan.
- c. Dengan terlalu sering berhadapan dengan layar *smartphone* secara mata telanjang dapat membuat mata menjadi minus, Jurnal RAP UNP, Vol 8, (Mei 2017)

Berdasarkan uraian di atas maka dampak yang timbul dari bermain *game online* ada dua yaitu dampak positif dan dampak negative. Adapun dampak positif dari bermain *game online* antara lain: dapat menguasai *Smartphone* , dapat mengerti bahasa inggris, dari *game online* ini dapat menambah teman. Sedangkan dampak negative dari *game online* membuat anak menjadi ketagihan ,anak juga bisa lupa waktu , dan dapat membuat mata menjadi minus .

2. Metode

Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian deskripsi korelasi dan *cross sectional*. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia ,suatu objek ,suatu system pemikiran atau suatu kelas peristiwa pada masa sekarang . Metode deskriptif ini mengadakan klarifikasi terhadap fenomena-fenomena dengan menetapkan suatu standar atau suatu norma tertentu .Sedangkan Whitney berpendapat ,bahwa metode deskriptif adalah untuk mencari fakta dengan interpretasi yang tepat . Penelitian kuantitatif deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam lingkungan masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan ,dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena (Mustamin ,ddk ,2009 : 19)

Variabel	Devenisi	Indikator
Permainan <i>Game online</i> (x)	Game online adalah sebuah game atau permainan yang harus dimainkan secara online dengan bantuan jaringan internet sehingga game tersebut dapat di mainkan ,baik menggunakan gadget atau <i>smartphone</i> ,PC (personal Computer) maupun di game central	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dorongan untuk melakukan terus menerus (kecanduan game online) 2. Penarikan diri dari lingkungan sosial 3. Toleransi pada lingkungan sosial 4. Masalah kesehatan
Perkembangan anak (Y)	Perkembangan adalah melalui beberapa tahap berlangsung dan dalam tempo pertekmabngan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berhubungan dengan kebiasaan 2. Berhungungan dengan potensi

	tertentu dimana pada masa itu seorang anak sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat secara fisik anak yang kecanduan game online .	belajar 3. Anak untuk memahami lingkungannya 4. Berhubungan dengan teori belajar sosial .
--	---	---

A. Jenis dan sumber data

1. Jenis data

Adapun jenis dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Data kuantitatif ,yaitu data yang di peroleh dalam bentuk angka-angka dan berkaitan dengan masalah-masalah yang akan di bahas seperti dengan membagi kn angke (kuesioner)
- b. Data kualitatif yaitu data yang tidak dapat dihitung atau bukan berupa angka yang diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan penelitan serta informasi-informasi yang di peroleh dari piak lain yang berkaitan dengan masalah yang akan di bahasa.

2. Sumber data

Adapun sumber data yang digunakan penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Data primer adalah sumber data utama yang digunakan untuk menjangring berbagai data dan informasi yang terkait dengan fokus yang di kaji .Hal ini dilakukan melalui metode observasi dan persedian kuesioner .
- b. Data skunder adalah sumber data pendukung yang di perlukan untuk melengkapi data primer .hal ini di upayakan menyesuaikan dengan kebutuhan data lapangan yang terkait dengan objek yang di kaji dan skunder memperoleh melalui dokumentasi .

B. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan data primernya

yaitu data yang di ambil langsung dari sumbernya yang di rumuskan melalui kuisisioner dan angket (Susilo,2013). Instrument penelitian pada penelitian ini adalah kuisisioner dengan menggunakan software akan google forms di sebarakan oleh peneliti kepada anak TK Santo Markus Jakarta Timur . Kuisisioner yang di buat sudah cukup semua komponen variable independen: game online serta mencakup variabel dependen yaitu perkembangan pada anak . Kuisisioner peneliti ini terdiri dari 3 bagian yaitu :

- a. Kuesioner yaitu teknik pengumpulan data dengan megajukan daftar pertanyaan kepada responden

- b. Observasi yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung untuk melihat interaksi antara pemimpin dan pegawai .
- c. Dokumentasi suatu cara untuk mendapatkan data yang ada dalam catatan instansi struktur organisasi pembagian tugas dan wewenang pegawai serta studi pustaka dan sumber dari internet .

C. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi merupakan kumpulan dari seluruh elemen yang di jadikan sasaran atau objek penelitian (Suprtanto .,2021:87) . Populasi dalam penelitian ini adalah siswa/siswa TK Santo Markus jakrta Timur . Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswaTK santo markus Jakarta Timur . Jumlah populasi yang ada sebanyak 71 orang.

Tabel 3.1 Data Siswa TK Santo Markus

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah
		L	P	
1.	Kelas A1	6	7	13
2.	Kelas A2	5	6	11
3.	Kelas B1	9	7	16
4.	Kelas B2	9	6	15
5.	Kelas B3	8	8	16
Jumlah siswa keseluruhan		37	34	71

Sumber data : TK Santo Markus jakarta timur

2. Sampel

Sampe adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiono ,2014: 81) karena jumlah sampel yang akan di angkat hanya sebanyak 29 responden siswa /siswi kelas TK B Santo Markus yang bermain game online ,maka tekniks pengambilan sampel menggunakan teknik *porpusive sampling*. Adapun kriteria inklusi pada penelitian ini adalah: TK Santo Markus yang menjadi responden, anak yang bersedia untuk di teliti. Peneliti menentukan subjek penelitian (sampel penelitian) TK B karena sesuai dengan kriteria peneliti ,berdasarkan rutinitas dan perilaku anak yang banyak berain *game online* ketimbang belajar.

D. Metode analisa data

Suatu penelitian yangmelakukan analisis data yang bertujuan untuk menjawab pertanyaan pertanyaan peneliti dalam rangka mengungkap fenomena sosial tertentu . Sebelum dilakukan penelitian akan melakukan uji coba kuesioner kepada 30 orang siswa yang memiliki kriteria sama dengan subjek penelitian (susilo,2013). Dengan metode analisis yang di gunakan dalam penelitian agar dapat dengan mudah di pahami adalah :

- 1. Statistik Deskriptif menggunakan SPSS

Statistik deskriptif di gunakan untuk meberikan gambaran mengenai demografis responden penelitian

2. Analisis regresi linear sederhana

Yaitu persamaannuntuk menunjukkan garis regresi dan hubungan antra variabel gaya ke pemimpinan dan produktivitas kerja adalah sebagai berikut :

$$Y = \delta + bx$$

Dimana

Y = Perkembangan anak

δ = Konstata

X = permainan game online

B = koefisien X

3. Hasil dan Pembahasan

hasil penelitian yang di peroleh peneliti yang telah terkumpul secara lengkap mengenai dampak game online terhadap perkembangan anak usia dini siswa TK Santo Markus Jakarta Timur ,maka selanjutnya yang dilakukan penulis yaitu menyusun laporan dengan menganalisis data untuk memastikan bahwa data yang di gunakan dalam penelitian ini bersifat empiris dan teruji keabsahanya .

Data penulis dalam sebuah laporan yang merupakan segala sesuatu yang dilakukan selama penelitian meliputi tahapan persiapan dan tahap penelitian yang termaksud didalamnya terdapat pengujian validitas dan rebilitas instrument .

pengumpulan data,penyajian data ,penegelolaan data dan pembahasan hasil peneliti yang dapat di sajikan secara sistematis . Penyajian data tersebut terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan penulis sehingga analisis yang diberikan dapat secara akurat dan konkrit ,beberapa langkah yang haruis dilakukan penulis dalam menyusun laporan ini adalah :

1. Deskripsi data

Data -data yang penulis kumpulkan dalam penelitian ini bebrapa data hasil angket yang sebelumnya telah dilakukan uji coba terlebih dahulu dengan uji instrument . Ujian instrument bertujuan untuk mengetahui atau menguji validitas dan reabilitas instrument . Kegiatan tersebut terangkum dalam tahap persiapan untuk melaksanakan penelitian , tahap persiapan ini dilakukan penulis dengan melakukan pengujian analisis data ,sebagai persyaratan salam penguji instrument yang diberikan kepada responden .

a. Hasil uji Validitas Instrumen

Instrumen penelitian ini dibuat dalam bentuk pernyataan yang terdiri dari 8 item pertanyaan game online (variabel X) dan 8 item pernyataan perkembangan pada anak usia dini (variabel Y) ,serta 5 item pernyataan tidak wajib mengenai dampak pada kesehatan yang di jawab melalui google from

.Perhitungan uji validitas menggunakan korelasi produk moment , pengujian analisis data menggunakan SPSS . Dari hasil sampel yang dilakukan peneliti sesuai dengan arahan pembimbing sebanyak 29 sampel (N=0,367), maka nilai N diambil dari tabel III nilai r Product Moment (Sugiyono, 2017:333) maka di dapatkan hasil penghitungan yang dapat nantinya akan di konsultasikan dengan tabel jumlah responden 29 pada uji instrument yaitu N = 0,367 dengan taraf signifikansi 5% maka di ketahui r Tabel sebesar 0,367 .

Maka dapat disimpulkan bahwa item angket dikatakan valid apa bila perhitungan di peroleh r Hitung > r tabel ,dan dikatakan item tidak valid jika r hitung < r tabel. Adapun hasil perhitungan uji validitas dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4.3 Rekapitulasi Uji Validitas variabel X (Intesitas bermain game online)

No item	r hitung	r tabel Signifikan 5%	Keterangan
P1	0,407	0,367	VALID
P2	0,532	0,367	VALID
P3	0,463	0,367	VALID
P4	0,747	0,367	VALID
P5	0,799	0,367	VALID
P6	0,778	0,367	VALID
P7	0,787	0,367	VALID
P8	0,952	0,367	VALID

Sumber data : hasil olah data SPSS

Dari rekapitulasi hasil uji validitas variabel X ,di peroleh bahwa secara keseluruhan nomor item dinyatakan valid karena r hitung > r tabel dan melihat nilai signifikan ,maka secara keseluruhanya nomor item dinyatakan valid karena nilai signifikan < 0,000

Tabel 4.4 rekapitulasi uji validitas instrument Variabel Y (dampak perkembangan anak usia dini)

No item	r hitung	r tabel Signifikan 5%)	Keterangan
P9	0,459	0,367	VALID
P10	0,394	0,367	VALID
P11	0,714	0,367	VALID
P12	0,841	0,367	VALID
P13	0,890	0,367	VALID
P14	0,937	0,367	VALID
P15	0,855	0,367	VALID
P16	0,801	0,367	VALID

Sumber data : hasil olah data SPSS

Dari rekapitulasi hasil uji validitas variabel Y, di peroleh bahwa secara keseluruhan nomor item yang dinyatakan valid karena r hitung $>$ r tabel, serta nilai signifikasi yang lebih kecil ($>$) dari 0,05.

a. Hasil uji Reabilitas instrument

Uji Reliabilitas merupakan ukuran yang menunjukkan ukuran mana yang dapat dipercaya atau menunjukkan ukuran mana yang harus dilakukan jika dilakukan pengukuran 2 (dua) kali atau lebih terhadap gejala yang sama. Uji reliabilitas menurut sugiyono (2020:185), adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji

reliabilitas dilakukan secara simultan terhadap seluruh pernyataan. Untuk uji reliabilitas digunakan metode Cronbach Alpha, yaitu metode yang mengkorelasikan atau menghubungkan antara total skor pada item pernyataan yang ganjil dengan total skor pernyataan yang genap.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan menggunakan SPSS. Suatu reliabilitas jika nilai alpha lebih besar dari 0,6 sedangkan nilai alpha lebih kecil dari 0,6 maka tidak reliabel. Rumus Cronbach Alpha adalah sebagai berikut:

$$a = \frac{K}{(K-1)} \left[1 - \frac{\sum S_i}{S_i} \right]$$

Keterangan :

K : Jumlah Instrument Pertanyaan

S : Varians Keseluruhan Instrument

$\sum S_i$: Jumlah Varians dalam Setiap Instrument

Suatu instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai yang diperoleh $\geq 0,60$ (Ghozali, 2002:133). Jadi tujuan dari validitas dan reliabilitas kuesioner adalah untuk meyakinkan bahwa kuesioner yang kita susun benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang valid.

Berikut ini adalah uji reliabilitas Nilai Cronbach Alpha dari kedua variabel :

Reliability Statistics

Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
.891	8

Reliability Statistics Variabel

Y

Cronbach's Alpha	N of Items
.894	8

Uji Reliabilitas Game Online dan Perkembangan anak

Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan
Game Online (X)	0,891	Reliabel
Perkembangan Anak (Y)	0,894	Reliabel

Dari hasil mini sampel yang dilakukan peneliti didapatkan hasil dari uji reabilitas semua nilai dari hasil variable X dan Y semuanya menghasilkan nilai *Cronbach Alpha* variabel X 0,904 dan variabel Y 0,886 diatas nilai 0,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil mini sampel dari 29 orang untuk semua instrument adalah reliabel.

Analisis data

Setelah melakukan uji coba kemudian di ketahui bahwa angket tersebut valid atau reliabel berarti angket tersebut layak di gunakan untuk penelitian . Langkah selanjutnya yaitu melaksanakan penelitian lanjutan pada siswa Tk santo Markus Jakarta Timur yang berjumlah 16 orang berikut daftar sampel penelitian :

Tabel 4.6 Daftar Nama / inisial Sampel penelitian

No	Nama /Inisial Responden	Jenis kelamin
1.	Amora	P
2.	Emma	P
3.	Catlin	P
4.	Renata	P
5.	Gio	L
6.	Leon	L
7.	Jojo	L
8.	Mika	P
9.	Muller	L
10.	Sheera	P
11.	Chelsea	L
12.	Terry	L
13.	Gracella	P
14.	Zhee	L
15.	Tito	L
16	Allex	L

Untuk mendeskripsikan data diperoleh skoring diatas ,dapat di tempuh dengan cara sebagai berikut :

- 1) Deskriptif presentase Variabel X Game online

Berikut rekapitulasi nilai jawaban responden dalam penelitian angket intensitas bermain **game online** adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil perolehan pengukuran intensitas bermain
 Game online (variabel x)**

No	Kode responden	x
1.	Amora	43
2.	Emma	43
3.	Catlin	43
4.	Renata	38
5.	Gio	40
6.	Leon	40
7.	Jojo	44
8.	Mika	38
9.	Muller	38
10.	Sheera	36
11.	Chelsea	10
12.	Terry	33
13.	Gracella	20
14.	Zhee	45
15.	Tito	44
16.	Allex	35

Sumber Data : hasil data kusioner

Untuk mengetahui deskripsi atau gambaran tentang tingkat kecanduan game online pada anak TK Santo Markus Jakarta Timur berdasarkan hasil data skor angket variabel x didapat dalam data sebagai berikut :

N = 16
 Nilai minimal = 10
 Nilai maksimal = 50
 Kriteria (k) = 5
 Interval
 $i = \text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal} (/k)$
 $i = 50 - 10$
 $i = 16 / 5 = 3,2$

Tabel 4.8 Distribusi Frekuensi

Interval skor	Frekuensi	presentase	Kriteria
42-50	5	10%	Sangat tinggi
36-42	10	20%	Tinggi
28-34	2	4%	Sedang
19-27	19	39%	Rendah

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan pembahasan hasil penelitian ,maka dapat di peroleh kesimpulan bahwa :

1. Permainan game online berpengaruh positif signifikan terhadap perubahan perilaku perkembangan anak usia dini di TK Santo Markus Jakarta Timur, dengan persamaan regresi mengenai pengaruh permainan game online $Y = 18,570 + 1,260X$ nilai signifikan $0,000 < 0,05$ serta nilai t hitung $> t$ tabel ($6,530 > 2,02439$). ,sehingga dapat disimpulkan permainan game online berpengaruh terhadap perkembangan anak usia dini di TK Santo Markus Jakarta timur yang berarti hipotesis (H1) diterima .
2. Perubahan perilaku TK Santo Markus khususnya mengenai perkembangan terhadap anak mungking tidak dapat dilihat secara langsung ,namun dapat disarangkan oleh orang di sekitr lingkunganya terutama pada orang tua anak . Pada dasarnya perilaku manusia di bentuk oleh lingkungan sosial.

Daftar Pustaka

- JCE (Journal of Childhood Education) Vol. 6 No. 2 Tahun 2022 | Hal. 389 – 404
2620-3278 (E-ISSN), 2598-2184 (P-ISSN)(Jurnal Tadkiroatun Musfiroh.
Bercerita Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. 2005, h. 6).
- ISSN:2962-3545 Proseding SAITEK : sains dan teknologi Vol .1 No .1 Tahun 2022
- Call fof pepers dan seminar Nasional Sains dna Teknologi ke -1 2022 Fakultas Teknik ,Universitas Pelita Bangsa ,jilid 2022
- Hurlock B. (1993) . Psikologi perkembangan ,jurnal sisiologi Universitas erlangga ,jakarta
- Winkle ,psikologi pengajaran ,(Yogyakarta: Media Abadi,2004). 17 Slameto,Belajar dari Faktor-Faktor yang mempengaruhinya ,(Jakarta : Rineka Cipta ,2010),hal .2.dalam AMALIA NUR FARIHA (2022)
- Pitaloka A.A (2013) .Perilaku Kosumsi Game Online Pada Pelajar (Studi Fenomenologi tentang Perilaku Kosumsi Game Online Pada Pelajar di Kelurahan Gemolong ,Kabupaten Sragen). *Jurnal ilmiah Pend .Sos Ant* ,3(1) .10
- Martika & Mariana ,D (2020) .Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar .*Journal of education Review Research* .Vol .3 No 2, 99-140
- Azni ,Fithri .(2017) .Pengaruh Permainan Game online Terhadap Perkembangan Emosional anak .*Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* .5(2)
- Gunawan ,A.C.,Agung Suwasono ,A.,&Chayadi,J.(2016). Perancangan Kampanye Iklan Layanan Masyarakat Berhenti Berbicara Kasar Untuk Kalangan Anak Usia 7-12 tahun . *Jurnal Program studi Desain Komunikasi Visual fakultas Seni Dan Desain* ,1(8) ,11
- Educativo: jurnal Pendidikan 1 (1) ,Mei 2022- Yusufroni Zendrato,Hendrikus Otniel Nasazaro Harefa 141 ISSN: 2656-6141 (Jurnal Game Online) volume 11 Nomor 2 September 2022
- Jurnal RAP UNP*,Vol 8, (Mei 2017) Sri wahyuni : Pengaruh permainan game online terhadap perilaku anak 2021

- Muhamad ,Yayah .2017 .*Jurnal : pengaruh game online terhadap presentasi belajar siswa .kurikulum dan Teknologi pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan ,Universitas Negri Semarang*
- Dina Ulfiana: Pola asuh orang tua pada anak usia dini yang menjadi pecandu game online 2018
- Wirawan Sarlito ,Sarlito . (2016) . *psikologi Remaja .Edisi Revisi Cetakan 18. Depok : Rajawali Pres*
- Annisa Thahara, Farida Mayar. (2022) . Dampak Game Online Terhadap Perkembangan Sosial Emosioanl Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Tamn Kanak- Kanak . *Journal of Childhrood Education Vol,6 No .2 Tahun 2022 | Hal .389-404,2620-3278(E-ISSN) ,2598-2184 (P-ISSN)*