



ANALISIS KONTEN GAME MOBILE TERHADAP ANAK USIA SD IMPLIKASI TERHADAP KEMAMPUAN KOGNITIF DAN PERKEMBANGAN SOSIAL DI SD SE KECAMATAN KUALUH SELATAN

Laura Andarini Pasaribu

^{1*,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

*Email: laurapasaribu376@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3077>

Article info:

Submitted: 14/05/25

Accepted: 09/08/25

Published: 30/08/25

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh konten game mobile terhadap kemampuan kognitif dan perkembangan sosial anak usia Sekolah Dasar di Kecamatan Kualuh Selatan. Menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini melibatkan observasi, wawancara, angket, dan tes pada siswa kelas V dari tiga sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game mobile memberikan dampak negatif terhadap kemampuan kognitif siswa, seperti penurunan daya ingat, konsentrasi, dan berpikir logis. Demikian pula, dalam aspek perkembangan sosial, ditemukan bahwa intensitas bermain game mobile menyebabkan berkurangnya interaksi sosial dan meningkatnya perilaku agresif. Penelitian ini menekankan pentingnya pengawasan dari orang tua dan guru dalam memilih jenis game yang sesuai untuk menunjang perkembangan anak secara optimal.

Kata Kunci: Game mobile, kemampuan kognitif, perkembangan sosial, anak usia SD, pengaruh teknologi, interaksi sosial, konsentrasi belajar.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era globalisasi sangat pesat (Prawiradilaga, 2013). Perkembangan teknologi yang pesat secara tidak langsung memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi (Nadia, 2014). Pemakaian telepon genggam yang berlebihan dan berkelanjutan tentunya akan menimbulkan dampak buruk terhadap perilaku kehidupan keseharian anak. Anak-anak yang sering bahkan selalu memakai telepon genggam membuat mereka menjadi ketergantungan. Sehingga hal tersebut menjadi kegiatan yang harus dilakukan setiap hari. Kecanggihan teknologi telepon genggam tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi manusia dapat mengambil foto, merekam video, bermain game, mendengarkan musik, dan mengakses internet dalam hitungan detik (Putri, 2014). Di era digital saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Salah satu manifestasi paling jelas dari perkembangan teknologi ini adalah munculnya *game mobile*, yang telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer, khususnya di kalangan anak-anak. *Game mobile*, yang dapat diakses dengan mudah melalui telepon genggam, menawarkan beragam jenis permainan yang menarik, mulai dari yang sederhana hingga yang kompleks. Fenomena ini sangat terlihat di Kecamatan Kualuh Selatan, di mana anak-anak usia Sekolah Dasar (SD) menghabiskan waktu yang signifikan untuk bermain game, baik secara individu maupun dalam kelompok. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara anak-anak



berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka. *Game mobile*, sebagai salah satu produk dari kemajuan teknologi ini, kini menjadi salah satu aktivitas yang paling digemari oleh anak-anak, termasuk di Kecamatan Kualuh Selatan. Meskipun *game mobile* menawarkan berbagai manfaat, seperti hiburan dan pengembangan keterampilan tertentu, ada sejumlah masalah yang perlu diidentifikasi dan dianalisis lebih lanjut.

Peningkatan penggunaan *game mobile* di kalangan anak-anak menimbulkan sejumlah pertanyaan mengenai dampaknya terhadap perkembangan mereka. Game tidak hanya berfungsi sebagai alat hiburan, tetapi juga memiliki potensi untuk mempengaruhi berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan kognitif dan sosial. Dalam konteks ini, penting untuk melakukan analisis mendalam terhadap konten game yang sering dimainkan oleh anak-anak, dengan mempertimbangkan berbagai elemen yang ada di dalamnya, seperti tema, game play, dan interaksi sosial yang ditawarkan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa permainan yang dirancang dengan baik dapat merangsang kemampuan kognitif anak, termasuk keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas. Game yang menuntut pemainnya untuk berpikir strategis atau menyelesaikan teka-teki dapat mengasah kemampuan analitis anak. Di sisi lain, aspek sosial dari permainan terutama yang melibatkan interaksi dengan pemain lain, baik secara langsung maupun online dapat membantu anak mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati. Namun, tidak semua game memiliki konten yang positif; banyak juga game yang mengandung elemen kekerasan, perundungan, atau perilaku negatif lainnya, yang dapat berdampak buruk pada perkembangan psikologis dan sosial anak. *Game mobile* berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak SD, baik dari segi kecanduan, pengurangan waktu belajar, hingga dampak sosial seperti isolasi dan perilaku agresif serta dampak positifnya memperbaiki kemampuan sosial mereka. Selain itu, tantangan lain adalah pemilihan konten game yang tidak sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak, serta kurangnya pengawasan dari orang tua dan sekolah dalam mengarahkan penggunaan game dengan bijaksana.

Di Kecamatan Kualuh Selatan, banyak orang tua dan pendidik yang masih mencemaskan dampak buruk dari permainan *game mobile*. Beberapa orang tua mungkin melihat game sebagai gangguan yang merugikan proses belajar anak, sementara yang lain berpendapat bahwa game dapat menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa *game mobile* dapat memiliki pengaruh positif maupun negatif terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak SD. Pemilihan jenis game yang tepat sangat menentukan dampaknya. Game edukatif dapat meningkatkan kemampuan belajar dan keterampilan kognitif anak, sementara game yang melibatkan interaksi sosial bisa memperbaiki kemampuan sosial mereka. Namun, game yang mengandung unsur kekerasan atau kecanduan berpotensi merugikan perkembangan sosial dan akademik anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau dan membimbing anak-anak dalam memilih game yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan mereka.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Analisis Konten Game Mobile Terhadap Anak Usia SD : Implikasi Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Perkembangan Sosial di SD Se Kecamatan Kualuh Selatan”**.

Pengertian Perkembangan Peserta Didik SD

Perkembangan adalah perubahan yang sistematis, progresif, dan berkesinambungan dalam diri individu sejak lahir hingga akhir hayatnya. Perubahan tersebut dijalani setiap individu khususnya sejak lahir hingga mencapai kedewasaan atau kematangan. Sistematis mengandung makna bahwa perkembangan itu dalam makna normal jelas urutannya. Progresif bermakna perkembangan itu merupakan metamorfosis menuju kondisi ideal. Berkesinambungan bermakna ada konsistensi laju perkembangan itu sampai dengan tingkat optimum yang bisa dicapai. Bisa pula istilah perkembangan



merujuk bagaimana orang tumbuh, menyesuaikan diri dan berubah sepanjang perjalanan hidup mereka, melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosional, perkembangan kognitif, dan perkembangan bahasa. (Robert E. Slavin, 2008, h. 40) Masing- masing anak dipandang sebagai orang yang unik dengan pola waktu pertumbuhan masing-masing. Dalam proses pendidikan kurikulum dan pengajaran idealnya harus tanggap dari perbedaan yang dimiliki setiap anak, baik dalam kemampuan dan minat. Tingkat kemampuan, perkembangan, dan gaya belajar yang berbeda sudah harus diperkirakan, diterima dan digunakan untuk merancang kurikulum. Anak-anak diharapkan untuk maju dengan keceptan mereka sendiri dalam mempelajari kemampuan-kemampuan yang penting, termasuk kemampuan menulis, membaca, mengeja, matematika , ilmu-ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, seni, musik, kesehatan, dan kegiatan fisik. Mereka harus berkembang sesuai dengan kecerdasan yang mereka miliki.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Sedangkan menurut Sugiyono, mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat pos positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti sebagai instrumen kunci. penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena yang dialami oleh subyek secara alamiah dengan menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivisme. Penelitian ini bersifat deskriptif, menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip oleh Moleong, menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang bermaksud mengadakan pemeriksaan dan pengukuran-pengukuran terhadap gejala tertentu. Menurut Cholid Narbuko dan Abu Achmadi Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis, dan menginterpretasi.

Penelitian ini dilaksanakan di tiga Sekolah Dasar yaitu di SD Negeri 112271 Siamporik, Mis Alwasliyah Desa Siamporik dan SD Negeri 112268 Gunung Lonceng, yang berada di Kecamatan Kualuh Selatan, Kabupaten LabuhanBatu Utara, Provinsi Sumatera Utara dengan kode pos 21457. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas VA SD Negeri 112271 Siamporik yang berjumlah 15 orang, siswa kelas VA Mis Alwasliyah Desa Siamporik yang berjumlah 18 orang dan siswa kelas IV SD Negeri 112268 Gunung Lonceng yang berjumlah 20 orang, dengan total populasi berjumlah 53 orang siswa SD Se Kecamatan Kualuh Selatan, Kabupaten Labuhan Batu Utara.(Populasi Terlampir).

No	Kelas /Asal Sekolah	Populasi
1	V A SD N 112271 Siamporik	15
2	V A Mis Alwasliyah Desa Siamporik	18
3	V A SD N 112268 Gunung	20



Jumlah	53
--------	----

Rancangan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh game mobile terhadap perkembangan kognitif dan sosial anak usia Sekolah Dasar di Kecamatan Kualuh Selatan. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kuantitatif. Data kuantitatif akan diperoleh melalui penyebaran angket kepada siswa, guru, dan analisis konten game populer. Variabel yang akan diteliti meliputi karakteristik responden, jenis game yang dimainkan, konten game, perkembangan kognitif, perkembangan sosial, dan prestasi akademik. Analisis data akan menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel-variabel tersebut. Penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan program intervensi yang efektif untuk memaksimalkan manfaat game mobile dan meminimalkan dampak negatifnya. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan informasi yang berharga bagi para pengembang game untuk menciptakan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak. Pada penelitian kualitatif sebuah informasi didapatkan dengan berbeda-beda sumber dilakukan dengan cara menerapkan metode pengumpulan data berbeda, hal tersebut dibuat secara berkala hingga informasi yang diperlukan terpenuhi. Maka dari itu, analisis data merupakan sebuah proses yang mana informasi didapatkan berdasarkan hasil dari sebuah angket, observasi, Wawancara, tes dan dokumentasi ditemukan kemudian disusun dengan cara sistematis dengan mengelompokkan data ke dalam kategori-kategori, menceritakannya ke dalam unit-unit, mensintesakannya, menggabungkannya ke dalam pola-pola dan memilihnya, serta menyimpulkannya agar mudah untuk dimengerti. Terdapat 3 tahap pengumpulan data:

1. Reduksi Data (Data Reduction)

Mereduksi data sama dengan meringkas, memilih yang hakiki, terfokus pada hal penting, mencari pola dan tema, serta menghilangkan hal-hal yang tidak bermanfaat, dimana data yang direduksi memberikan gambaran yang jelas dan memudahkan pengumpulan data serta pengembangan lebih lanjut oleh peneliti dan pengambilan kembali, jika diperlukan.

Untuk melakukan analisis dengan reduksi data langkah yang dilakukan adalah memilih dan menyeleksi data yang relevan dan penting untuk menjawab rumusan penelitian.

2. Penyajian Data (Data Display)

Setelah memilih data, peneliti membuat sebuah data secara jelas dan terstruktur, seperti tabel, siagram, atau cerita. Dalam penelitian kualitatif, yang selalu dipakai dalam penyajian data ialah dengan membuat teks naratif.

3. Kesimpulan Data (Verification)

Kesimpulan data adalah bagian dari kegiatan dalam konfigurasi yang utuh. Hal ini memungkinkan verifikasi untuk memastikan bahwa ada kebenaran dan persetujuan sehingga validitas dapat dicapai. Data yang disajikan akan digunakan untuk menyimpulkan data tentang bagaimana dampak konten game mobile ligend dan free fire terhadap kemampuan kognitif dan perkembangan sosial siswa Sekolah Dasar.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini telah selesai dilakukan di SD Negeri 112271 Siamporik, Mis Alwasliyah Desa Siamporik dan SD Negeri 112268 Gunung Lonceng, yang berada di Kecamatan Kualuh Selatan, Kabupaten LabuhanBatu Utara, Provinsi Sumatera Utara. Pada penelitian ini akan dilakukan menganalisis hubungan antara jenis jenis konten game mobile yang digunakan oleh anak-anak usia SD di Kecamatan Kuala Selatan, khususnya Mobile Legend dan Free Fire, dengan perkembangan kognitif,



seperti daya ingat, kemampuan berpikir kritis, dan pengurangan waktu belajar, serta perkembangan sosial, seperti kemampuan berinteraksi, kerja sama, dan membangun hubungan dalam konteks permainan. Hasil yang telah diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hasil Data Angket Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Sosial

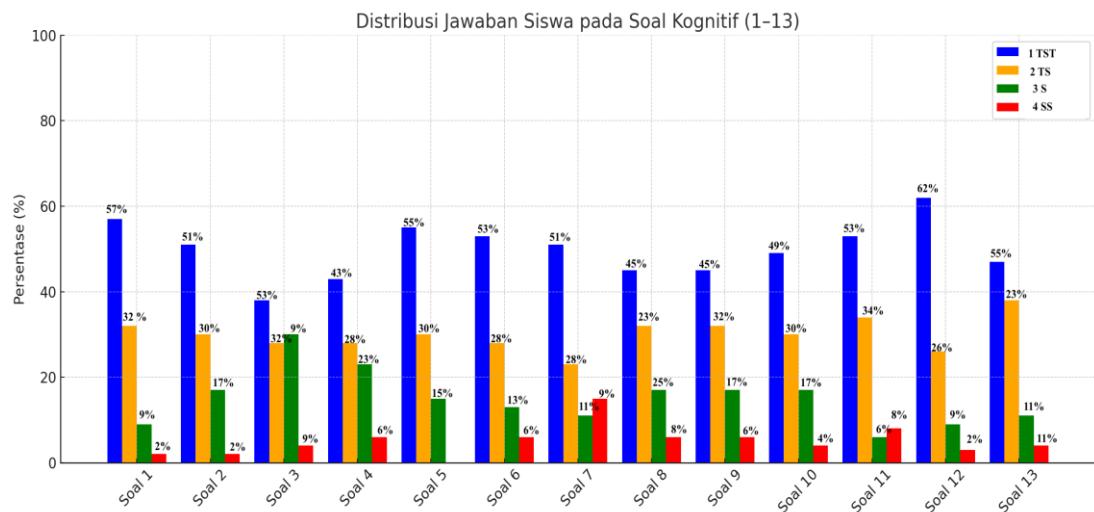
1. Angket Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif

Penyebaran angket ini dilakukan agar peneliti mampu menggali data tentang pengaruh konten game mobile terhadap kemampuan kognitif pada siswa yang menjadi sampel penelitian. Angket yang disebarluaskan kepada responden atau siswa kelas V yang berjumlah 53 orang. Setelah data terkumpul selanjutnya akan dipresentasikan dan diuraikan kedalam bentuk penjelasan, sehingga hasil data angket dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 4. 1 Hasil Data Angket Kemampuan Kognitif

	Analisis	1	2	3	4
Kognitif	soal 1	57%	32%	9%	2%
	soal 2	51%	30%	17%	2%
	soal 3	53%	32%	9%	6%
	soal 4	43%	28%	23%	6%
	soal 5	55%	30%	15%	0%
	soal 6	53%	28%	13%	6%
	soal 7	51%	28%	11%	9%
	soal 8	45%	23%	25%	8%
	soal 9	45%	32%	17%	6%
	soal 10	49%	30%	17%	4%
	soal 11	53%	34%	6%	8%
	soal 12	62%	26%	9%	2%
	soal 13	55%	23%	11%	11%

Dari tabel 4.1 data angket kemampuan kognitif pada siswa SD Se Kecamatan Kualuh Selatan diperoleh hasil bahwa pada masing-masing pertanyaan siswa mayoritas memilih pada skala 1 yaitu Sangat Tidak Setuju. Pada angket kemampuan kognitif terdapat 5 indikator yaitu daya ingat, konsentrasi, berpikir logis, pemecahan masalah dan perubahan cara berpikir. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meskipun siswa bermain game akan tetapi pada kemampuan kognitif nya masih tergolong rendah. Untuk melihat lebih jelas perbandingan jumlah persentase responden pada angket kemampuan kognitif dapat dilihat pada grafik berikut ini :

**Gambar 4. 1 Persentase hasil angket kemampuan kognitif**

Berdasarkan gambar 4.1 yang menunjukkan persentase hasil angket kemampuan kognitif siswa SD se-kecamatan Kualuh Selatan, diketahui bahwa mayoritas siswa memberikan respons pada skala 1 (Sangat Tidak Setuju) dengan rata-rata persentase sebesar sekitar 50-60% dihimpun semua butir soal. Misalnya pada soal 1 (57%), soal 5 (55%), dan soal 12 (62%). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempunyai tingkat kemampuan kognitif yang rendah. Temuan ini mendukung hipotesis awal bahwa konten game mobile tidak serta merta ada pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa SD.

1. Angket Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Perkembangan Sosial

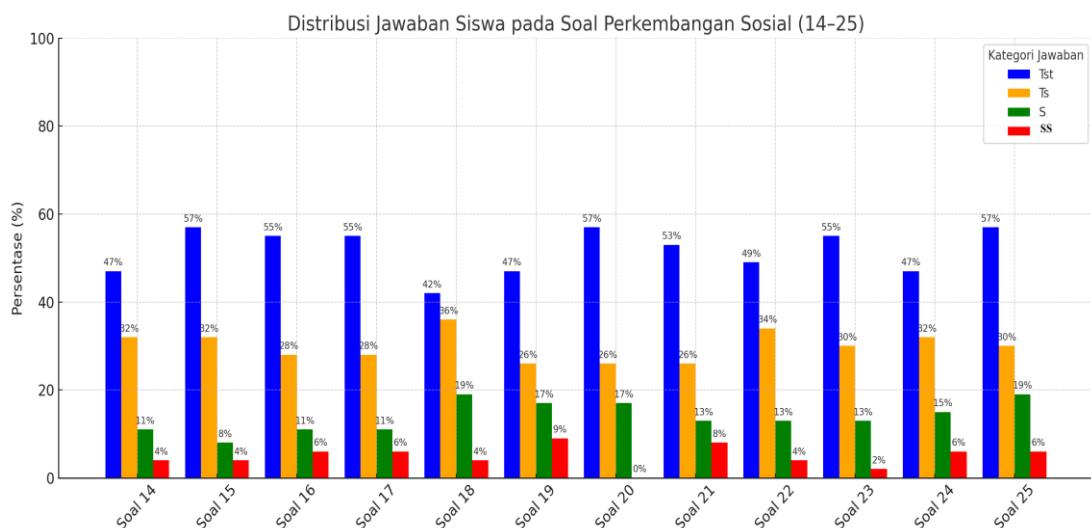
Penyebaran angket ini dilakukan agar peneliti mampu menggali data tentang pengaruh konten game mobile terhadap perkembangan sosial pada siswa yang menjadi sampel penelitian. Angket yang disebarluaskan kepada responden atau siswa kelas V yang berjumlah 53 orang

Tabel 4. 2 Hasil Data Angket Perkembangan Sosial

	Analisis	1	2	3	4
Sosial	soal 14	47%	38%	11%	4%
	soal 15	57%	32%	8%	4%
	soal 16	55%	28%	11%	6%
	soal 17	42%	36%	19%	4%
	soal 18	47%	26%	17%	9%
	soal 19	57%	32%	8%	4%
	soal 20	53%	26%	13%	8%
	soal 21	49%	34%	13%	4%
	soal 22	55%	30%	13%	2%
	soal 23	47%	32%	15%	6%
	soal 24	57%	19%	15%	9%
	soal 25	43%	30%	21%	6%
	soal 14	47%	38%	11%	4%



Dari tabel 4.2 data angket perkembangan sosial pada siswa SD Se Kecamatan Kualuh Selatan diperoleh hasil bahwa pada masing-masing pertanyaan siswa mayoritas memilih pada skala 1 yaitu Sangat Tidak Setuju. Pada angket kemampuan kognitif terdapat 5 indikator yaitu interaksi dengan teman, empati, sikap terhadap aturan, perilaku sosial, menyelesaikan konflik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa meskipun siswa bermain game pada perkembangan sosial masih tergolong rendah. Untuk melihat lebih jelas perbandingan jumlah persentase responden pada angket perkembangan sosial dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar 4. 2 Persentase hasil angket perkembangan sosial

Sementara itu, pada gambar 4.2 yang menggambarkan hasil angket perkembangan sosial siswa, terlihat pola hampir sama. Skala 1 (Sangat Tidak Setuju) menjadi pilihan yang dominan pada sebagian besar soal, seperti pada soal 15 (57%), soal 20 (57%). Meskipun terdapat peningkatan kecil pada skala 3 dan skala 4 pada beberapa pertanyaan, hal ini belum cukup menunjukkan bahwa terjadi perkembangan sosial yang optimal pada siswa. Hal ini juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mempunyai tingkat perkembangan sosial yang rendah. Temuan ini mendukung hipotesis awal bahwa konten game mobile tidak serta merta ada pengaruh positif terhadap perkembangan sosial siswa SD.

Hasil Data Observasi Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Sosial

1. Observasi Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif

Peneliti juga melakukan observasi terhadap siswa sebagai instrumen pendukung dalam mengumpulkan data. Melalui lembar observasi peneliti akan memperoleh data objektif yang dapat melengkapi data yang telah diperoleh melalui angket, sehingga peneliti mampu memberikan Gambaran secara lebih menyeluruh. Pada aspek kognitif peneliti menggunakan 11 sub indikator dan menggunakan skor dengan skala Likert (1-5). Berikut merupakan hasil persentase dari pengisian angket yang telah dilakukan oleh peneliti :

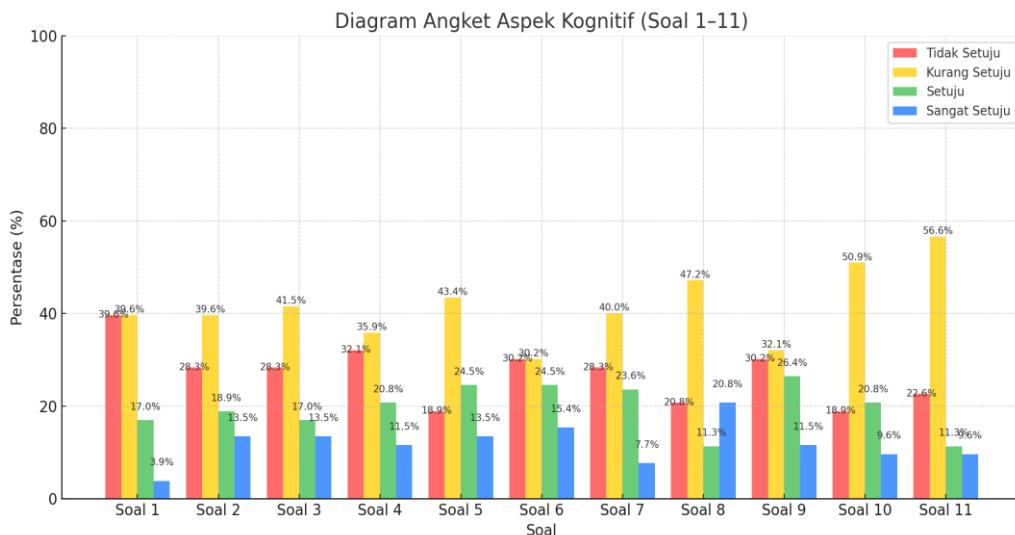
Tabel 4. 3 Hasil Data Observasi Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif

Analisis	1	2	3	4	Total
Soal 1	39,62%	39,62%	16,98%	3,85%	100%



Soal 2	28,30%	39,62%	18,87%	13,46%	100%
Soal 3	28,30%	41,51%	16,98%	13,46%	100%
Soal 4	32,08%	35,85%	20,75%	11,54%	100%
Soal 5	18,87%	43,40%	24,53%	13,46%	100%
Soal 6	30,19%	30,19%	24,53%	15,38%	100%
Soal 7	28,30%	39,62%	24,53%	7,69%	100%
Soal 8	20,75%	47,17%	20,75%	11,54%	100%
Soal 9	30,19%	32,08%	26,42%	11,54%	100%
Soal 10	18,87%	50,94%	20,75%	9,62%	100%
Soal 11	22,64%	56,60%	11,32%	9,62%	100%

Berdasarkan tabel 4.2 diatas dapat dilihat distribusi persentase dari lembar observasi terkait analisis konten game mobile terhadap kemampuan kognitif siswa. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa responden cenderung memperoleh skor pada kategori 2 (Cukup) seperti pada soal 11 (56,60%), soal 10 (50,94%), soal 8 (47,17%). Untuk melihat lebih jelas hasil data pada lembar observasi pada aspek kognitif dapat dilihat pada grafik berikut ini :



Gambar 4. 3 Hasil Data pada Lembar Observasi Kemampuan Kognitif

Pada gambar 4.3. yang menggambarkan hasil observasi pada kemampuan kognitif siswa dapat dilihat siswa kategori kurang setuju seperti pada soal 8 (47,2%), soal 10 (50,9%) dan soal 11 (56,6%). Hal ini juga menunjukkan bahwa melalui observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa siswa memiliki kemampuan kognitif yang rendah. Temuan ini mendukung hipotesis awal bahwa konten game mobile tidak serta merta ada pengaruh positif terhadap kemampuan kognitif siswa SD.

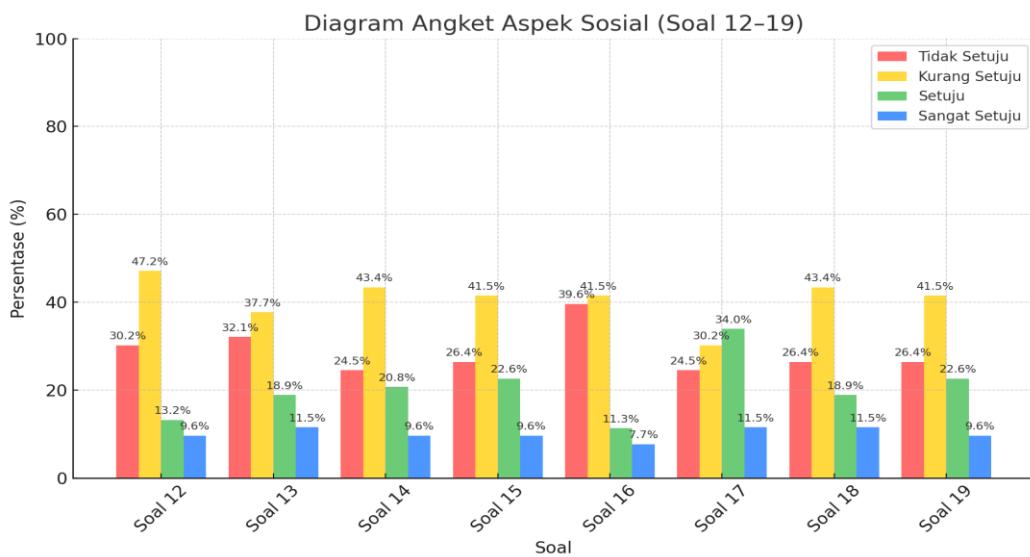
2. Observasi Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Perkembangan sosial

Peneliti juga melakukan observasi terhadap perkembangan sosial siswa sebagai instrument pendukung dalam mengumpulkan data. Pada aspek sosial peneliti menggunakan 8 sub indikator dan menggunakan skor dengan skala Likert (1-5). Berikut merupakan hasil persentase dari pengisian angket yang telah dilakukan oleh peneliti

**Tabel 4. 4 Hasil Data Observasi Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Perkembangan Sosial**

Analisis	1	2	3	4	Total
Soal 12	30,19%	47,17%	13,21%	9,62%	100%
Soal 13	32,08%	37,74%	18,87%	11,54%	100%
Soal 14	24,53%	43,40%	22,64%	9,62%	100%
Soal 15	26,42%	41,51%	22,64%	9,62%	100%
Soal 16	39,62%	41,51%	11,32%	7,69%	100%
Soal 17	24,53%	30,19%	33,96%	11,54%	100%
Soal 18	26,42%	43,40%	18,87%	11,54%	100%
Soal 19	26,42%	41,51%	22,64%	9,62%	100%

Berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat dilihat distribusi persentase dari lembar observasi terkait analisis konten game mobile terhadap perkembangan sosial siswa. Dari data yang diperoleh dapat dilihat bahwa responden cenderung memperoleh skor pada kategori 2 (Cukup) seperti pada soal 12 (47,17%), soal 14 dan 18 (43,40%). Untuk melihat lebih jelas hasil data pada lembar observasi pada aspek perkembangan sosial dapat dilihat pada grafik berikut ini :

**Gambar 4. 4 Hasil Data Lembar Observasi Perkembangan Sosial**

Pada gambar 4.3. yang menggambarkan hasil observasi pada perkembangan sosial siswa dapat dilihat siswa kategori kurang setuju seperti pada soal 12 (47,2%), soal 14 (43,4%) dan soal 19 (41,5%). Hal ini juga menunjukkan bahwa melalui observasi yang dilakukan peneliti ditemukan bahwa siswa mempunyai perkembangan sosial yang rendah. Temuan ini mendukung hipotesis awal bahwa konten game mobile tidak serta merta ada pengaruh positif terhadap perkembangan sosial siswa SD.



Hasil Wawancara Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Sosial

Pada penelitian ini dilakukan juga pengumpulan data menggunakan wawancara. Wawancara dilakukan terhadap 3 orang guru sebagai informan. Peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pertanyaan yang sama terhadap ketiga informan sehingga peneliti mampu memperoleh pendapat yang mampu mendukung temuan yang didapat oleh peneliti. Dalam hal ini peneliti akan merangkum hasil dari wawancara tersebut kedalam 5 aspek yaitu sebagai berikut :

1. Kebiasaan dan Jenis Game yang Dimainkan Siswa

Pada aspek ini melalui wawancara yang dilakukan peneliti terhadap ketiga informan, ditemukan bahwa mayoritas siswa di kelas mempunyai kebiasaan bermain game. Siswa mempunyai antusias saat membicarakan tentang game dengan teman sekelasnya, terlebih ketika jam istirahat berlangsung. Akan tetapi guru lain juga mengungkapkan saat pelajaran berlangsung, terkadang siswa juga membicarakan game hingga menyebabkan suasana dikelas yang cukup ribut karena siswa yang saling berbicara dan tidak fokus dengan pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil wawancara ini ditemukan bahwa siswa kebanyakan bermain game online seperti *Free Fire*, *Mobile Legends*, *Roblox*, dan *Minecraft*.

2. Dampak Game terhadap Perkembangan Sosial Siswa

Pada aspek ini, melalui kegiatan wawancara peneliti ingin mengetahui apakah dengan bermain game akan memberikan dampak terhadap perkembangan sosial siswa. Maka pertanyaan yang diberikan juga mengacu kepada sikap sosial siswa dengan temannya. Adapun hasil yang ditemukan dari kegiatan wawancara ini bahwa ditemukan adanya beberapa sikap sosial yang negative muncul pada siswa yaitu emosi siswa berubah-ubah, lebih cuek dengan lingkungan sekitar, agresif, rebut, susah dikontrol. Dengan sikap sosial ini dapat menimbulkan kurangnya interaksi sosial dengan teman sekelas yang lainnya.

Siswa akan lebih senang berteman dengan siswa yang bermain game yang sama dengannya, sedangkan teman yang tidak bermain game pada umumnya akan dicuekin. Guru juga menjelaskan bahwa siswa juga menjadi kurang aktif dalam kegiatan diskusi kelompok. Apabila dilakukan diskusi kelompok, siswa akan lebih senang mengobrol tentang game yang mereka mainkan dibanding membahas materi pelajaran yang didiskusikan.

3. Dampak Game terhadap Kemampuan Kognitif Siswa

Pada aspek ini peneliti melakukan wawancara untuk menggali lebih dalam terkait dampak game terhadap kemampuan kognitif siswa. Melalui informan, diperoleh informasi bahwa siswa mempunyai kemampuan berpikir kritis dan penyelesaian masalah yang rendah. Hal ini dilihat guru meskipun dengan bermain game siswa mempunyai kemampuan cepat tanggap, dan mampu berstrategi akan tetapi kemampuan ini belum dapat signifikan terlihat apabila diterapkan dalam aktivitas belajar, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa hanya mempunyai kemampuan tanggap dan strategi dalam bermain game saja.

Selain itu, dalam suasana belajar siswa mempunyai konsentrasi yang menurun dan cenderung sulit fokus mendengarkan saat guru menjelaskan materi Pelajaran dikelas. Guru juga mengungkapkan bahwa siswa yang sering bermain game juga sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu menyebabkan nilai siswa menjadi turun dan kurang tertariknya siswa untuk belajar.

4. Potensi Positif dari bermain Game dalam Pembelajaran

Melalui pertanyaan pada aspek ini, peneliti ingin memperoleh informasi apakah ada dampak positif dari bermain game yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Hasil yang ditemukan adalah bahwa guru secara positif mengungkapkan bahwa dengan bermain game dapat memberikan dampak positif apabila diberikan pengawasan dan arahan yang positif dan baik. Guru mendukung apabila game yang dimainkan oleh siswa merupakan game-game yang edukatif sehingga mampu melatih logika atau bahasa siswa.

5. Peran Orang tua dalam Pengawasan

Dengan memberikan pertanyaan pada aspek ini peneliti ingin memperoleh informasi terkait bagaimana orang tua mengawasi anak dalam bermain game. Guru menjelaskan bahwa hanya Sebagian



orangtua yang dapat mengawasi dan memberikan Batasan penggunaan handphone terhadap anak. Sedangkan Sebagian lainnya membiarkan anak bermain game sepuasnya tanpa ada control dari orang tua dengan tujuan agar anak dapat tenang dirumah.

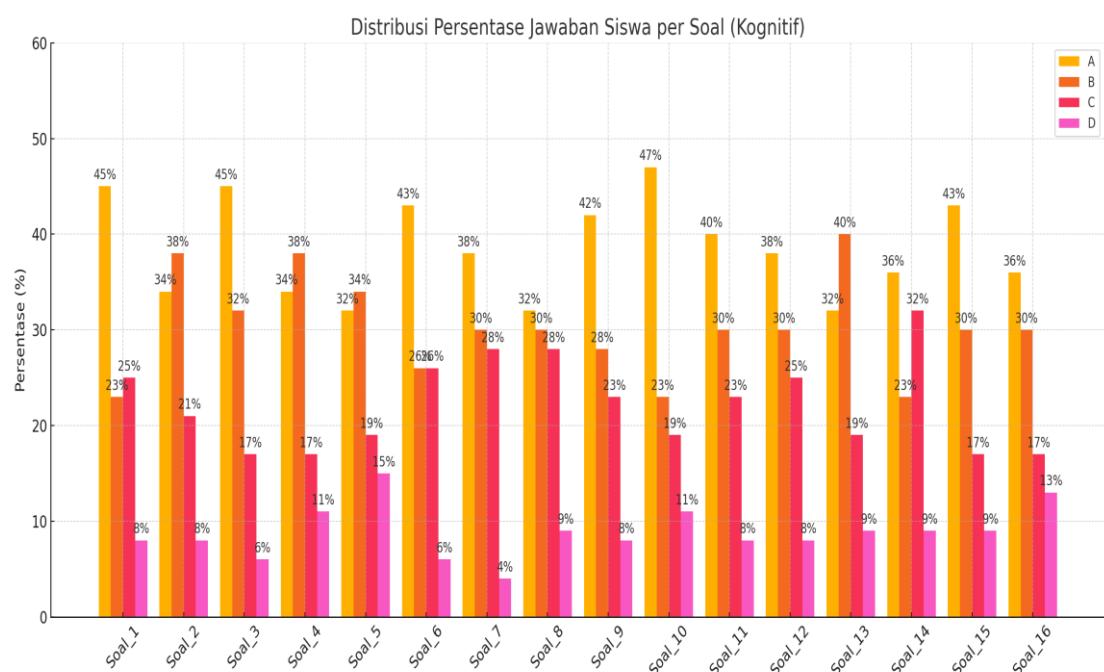
Hasil Tes Pengaruh Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif dan Perkembangan Sosial

Pengumpulan data dengan menggunakan tes dilakukan oleh peneliti untuk menilai dampak dari game mobile terhadap kemampuan kognitif dan perkembangan sosial siswa. Dalam penelitian ini, digunakan tes pilihan ganda dengan jumlah soal 30 soal. Terdapat 10 indikator yang mencakup pada kemampuan kognitif dan perkembangan sosial siswa SD. Pada soal pilihan ganda yang digunakan, peneliti memberikan skor pada masing-masing pilihan yaitu dari skor 4 (Sangat Baik), 3 (Baik), 2 (Kurang Baik), 1 (Tidak Baik). Berikut merupakan hasil tabel dari tes pada kemampuan kognitif dan perkembangan sosial siswa :

Tabel 4. 5 Hasil Tes Pada Kemampuan Kognitif Siswa

Kemampuan Kognitif Siswa	Indikator	Percentase Jawaban			
		A	B	C	D
	Pemecahan Masalah	45%	25%	23%	8%
	Konsentrasi	34%	38%	17%	11%
	Daya Ingat	42%	28%	23%	8%
	Kreativitas	32%	40%	19%	9%

Agar terlihat lebih jelas hasil penghitungan tes pada masing- masing soal di aspek kemampuan kognitif diatas, persentase dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



Gambar 4. 5 Persentase Jawaban Siswa pada Tes Kemampuan Kognitif

Melalui tabel dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa siswa mayoritas memilih jawaban A dengan skor 1 (Tidak Baik). Hal ini menunjukkan bahwa siswa mempunyai kemampuan kognitif yang rendah pada setiap indikator. Dapat dilihat pada indikator pemecahan masalah diperoleh persentase



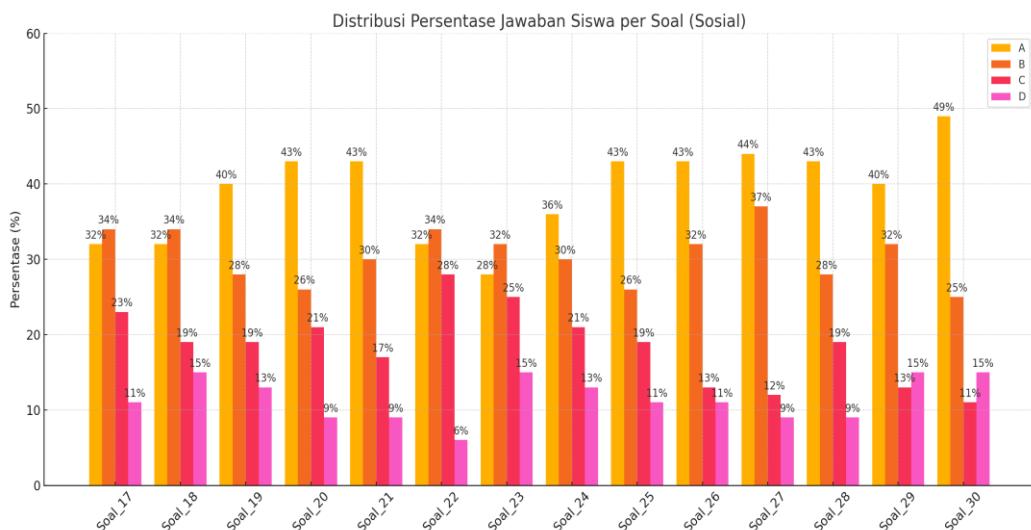
siswa yang menjawab dengan skor 1 yaitu 45%, pada indikator konsentrasi yaitu 34%, indikator daya ingat siswa menjawab skor 1 sebanyak 42%, dan indikator kreativitas siswa menjawab skor 1 yaitu 32%.

Sedangkan pada perkembangan sosial hasil persentase pada tes yang dilakukan dapat dilihat melalui tabel berikut ini :

Tabel 4. 6 Hasil Tes Pada Perkembangan Sosial Siswa

Perkembangan Sosial Siswa	Indikator	Percentase Jawaban			
		A	B	C	D
	Kerja sama	32%	34%	23%	11%
	Interaksi dengan teman	28%	32%	25%	15%
	Empati	44%	37%	12%	10%
	Pengaruh Game terhadap Perilaku	40%	32%	13%	15%

Agar terlihat lebih jelas hasil penghitungan tes pada masing- masing soal di aspek perkembangan sosial diatas, persentase dapat dilihat melalui grafik berikut ini :



Gambar 4. 6 Persentase Jawaban Siswa pada Tes Perkembangan Sosial

Melalui tabel dan grafik diatas, dapat dilihat bahwa siswa mayoritas menjawab pilihan A dengan skor 1 (Tidak Baik) dan pilihan B dengan skor 2(Cukup Baik). Dapat dilihat pada indikator kerja sama diperoleh persentase siswa terbanyak memilih pilihan B dengan skor 2 (Cukup Baik) yaitu 34%, pada indikator interaksi dengan teman diperoleh persentase siswa terbanyak memilih jawaban B dengan skor 2 (Cukup Baik) yaitu 32%, indikator empati siswa menjawab pilihan A dengan skor 1(Tidak Baik) sebanyak 44%, dan indikator pengaruh game terhadap perilaku siswa menjawab pilihan A dengan skor 1 (Tidak Baik) yaitu 40%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa rentang perkembangan sosial siswa masih rendah.

Pembahasan

Game Mobile adalah game yang saat ini sedang banyak diminati oleh banyak kalangan termasuk siswa sekolah dasar. Dalam lingkungan sekolah tidak jarang ditemukan siswa sekolah dasar bermain game online saat istirahat pelajaran berlangsung, siswa juga terkadang lebih senang mengobrol tentang



game mobile daripada pelajaran yang dipelajari. Pada penelitian ini akan membahas konten game mobile yang dimainkan oleh siswa SD di Kecamatan Kualuh selatan dan implikasinya terhadap kemampuan kognitif dan perkembangan sosial siswa. Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan bahwa game mobile yang umumnya dimainkan oleh siswa SD di Kecamatan Kualuh selatan adalah *Mobile legends, Free Fire, Roblox dan Minecraft*. Pembahasan yang dikemukakan disusun berdasarkan hasil angket, observasi, wawancara dan tes yang telah peneliti lakukan. Berikut merupakan pembahasan dari hasil penelitian tersebut :

Implikasi Konten Game Mobile terhadap Kemampuan Kognitif Siswa

Implikasi konten game mobile terhadap kemampuan kognitif siswa mencakup pada indikator kemampuan pemecahan masalah, konsentrasi dan perhatian, daya ingat dan kreativitas siswa. Bermain game online terhadap kemampuan kognitif siswa dapat dilihat secara positif dan negative. Berdasarkan hasil pengumpulan data dengan angket dan wawancara, ditemukan dengan bermain game online dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berstrategi. Terdapat Game Mobile yang dimainkan oleh siswa yang membutuhkan kemampuan siswa dalam strategi seperti Minecraft. Hal ini dikarenakan dalam permainan game mobile diperlukan perencanaan dan pengambilan Keputusan sehingga untuk melakukan tersebut dibutuhkan kemampuan siswa dalam berstrategi. Dalam bermain game juga membutuhkan kemampuan dalam berkreativitas, seperti game Roblox. Game mobile ini membutuhkan daya pikir dan kreatif siswa.

Akan tetapi, kemampuan strategi dan kreativitas yang dimiliki oleh siswa ini ternyata belum dapat secara keseluruhan diterapkan siswa didalam proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan siswa ditemukan menjadi kurang fokus dalam proses pembelajaran. Dengan bermain game mobile yang membutuhkan waktu lama, akan berpengaruh pada Tingkat konsentrasi siswa saat belajar dikelas, karena pada umumnya siswa akan lebih menunggu waktu untuk bermain game daripada waktu untuk belajar.

Hal ini sejalan dalam (Riskuna & Uce, 2024) bahwa bermain game online dapat mempengaruhi kemampuan kognitif siswa yang mana dapat memberikan pengaruh negative. Salah satunya adalah dengan bermain game online, siswa akan mudah terdistraksi, sehingga siswa akan lebih senang bermain game daripada belajar. Dengan demikian ini tentu dapat juga membuat minat belajar siswa menjadi berkurang yang akan menyebabkan rendahnya kemampuan kognitif siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konten game mobile mempunyai dampak yang negatif terhadap kemampuan kognitif siswa.

Implikasi Konten Game Mobile terhadap Perkembangan Sosial Siswa

Bermain game online dapat dianggap menyenangkan oleh siswa karena dapat menghibur siswa dan untuk menghilangkan rasa bosan siswa. Akan tetapi sering tidak disadari dengan waktu bermain game mobile yang banyak dapat memberikan dampak negative baik bagi diri sendiri siswa dan terhadap orang lain. Dari hasil penelitian yang dilakukan ditemukan bahwa konten game online memberikan implikasi negatif terhadap perkembangan sosial siswa. Adapun indikator yang diperoleh dalam perkembangan sosial adalah Kerja sama, interaksi dengan teman, dan empati.

Pada umumnya game mobile dimainkan dengan tim atau teman yang membuat perlunya kerja sama dalam bermain game tersebut. Tentu ini merupakan dampak yang baik. Hal ini didukung oleh temuan yang didapat peneliti melalui observasi bahwa siswa melakukan kolaborasi yang baik dengan temannya saat bermain game secara tim. Selain itu, saat bermain mobile game secara tim setiap anggota dalam tim mampu menyampaikan pendapat terhadap anggota lainnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dari mobile game ini memberikan dampak yang baik dalam kerja sama antara siswa.



Di samping itu, terdapat dampak negatif yang muncul pada siswa dalam aspek perkembangan sosial siswa. Apabila dihubungkan dengan aktivitas bermain mobile game yang lebih aktif secara virtual atau online menyebabkan siswa akan kurang atau jarang melakukan interaksi sosial dengan orang lain. Siswa yang lebih senang bermain game online seperti mobile legends dan free fire dapat membuat renggangnya interaksi dengan teman di kelas karena siswa akan lebih memilih bermain game daripada bermain dengan temannya. Hal ini didukung dari temuan yang diperoleh melalui observasi dan wawancara bahwa siswa akan lebih senang bermain mobile game dan bahkan akan lebih senang berteman dengan temannya yang juga bermain game. Dengan waktu yang lebih sering bermain mobile game dapat menyebabkan rendahnya rasa empati pada siswa. Kurangnya rasa empati siswa ditunjukkan melalui sikap siswa yang cuek dengan teman lainnya. Hal ini terjadi karena siswa lebih banyak bermain game mobile di handphone.

Dalam Ramadhan & Ramadan (2023) adapun dampak negatif dari kecanduan game online yaitu kurangnya interaksi dengan orang lain. Siswa yang kecanduan bermain game online pada umumnya akan mempunyai kedulian terhadap sekitarnya sangat rendah. Siswa juga akan terlihat acuh tidak acuh terhadap sekitarnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan konten game mobile terdapat pengaruh yang negatif terhadap perkembangan sosial siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai analisis konten game mobile terhadap kemampuan kognitif dan perkembangan sosial siswa SD di Kecamatan Kualuh Selatan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil angket, observasi, wawancara, dan tes menunjukkan bahwa mayoritas siswa memiliki tingkat kemampuan kognitif yang rendah. Meskipun beberapa jenis game seperti Mobile Legend dan Free Fire memungkinkan strategi dan kreativitas, namun penerapannya dalam proses belajar masih belum maksimal. Siswa cenderung kurang fokus, daya ingat menurun, serta kurang tertarik dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.
2. Dari data yang dikumpulkan, diketahui bahwa perkembangan sosial siswa juga tergolong rendah. Siswa lebih memilih berinteraksi dengan teman yang bermain game yang sama, cenderung acuh terhadap teman lainnya, dan kurang menunjukkan empati serta sikap kooperatif dalam aktivitas sosial dan diskusi kelompok.
3. Secara umum, konten game mobile belum memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap perkembangan kognitif maupun sosial siswa. Bahkan, kecenderungan penggunaan game secara berlebihan menyebabkan gangguan dalam proses belajar serta berkurangnya interaksi sosial di lingkungan sekolah.

5. DAFTAR PUSTAKA

Moleong, L. J. (2012). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

<https://opac.perpusnas.go.id>

Nadia, D. (2014). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Perilaku Sosial Anak. Jakarta: Pustaka Ilmu.

Prawiradilaga, W. (2013). Teknologi Pembelajaran dan Inovasi Pendidikan. Jakarta: Kencana.

<https://opac.perpusnas.go.id>

Putri, R. A. (2014). Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Anak-Anak. Bandung: Alfabeta.

Ramadhan, R., & Ramadan, F. (2023). Dampak Kecanduan Game Online terhadap Interaksi Sosial Siswa. Yogyakarta: Deepublish.

<https://doi.org/10.26740/mathedunesa.v12n2.p469-486>



Riskuna, R., & Uce, A. (2024). Game Online dan Kemampuan Kognitif Siswa SD. Malang: Literasi Nusantara.

Robert E. Slavin. (2008). Educational Psychology: Theory and Practice (8th ed.). Boston: Pearson Education. <https://www.pearson.com/store/p/educational-psychology-theory-and-practice/P100000694475>

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Cholid Narbuko & Abu Achmadi. (2007). Metodologi Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.

Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). Qualitative Research for Education: An Introduction to Theory and Methods. Boston: Allyn & Bacon.