

Pengaruh Tingkat Kecanduan Game Online Terhadap Empati Peserta Didik Sekolah Dasar

Indri Ayu Putri^{1*}, Lukman Ismail², Ulfayani Hakim³

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar ; Indriayufutri04@gmail.com

²Program Studi Pendidikan Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Makassar ; lukmanismail@unismuh.ac.id

³Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Makassar ; ulfayanihakim@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh meningkatnya intensitas penggunaan game online di kalangan peserta didik sekolah dasar yang berpotensi memengaruhi perkembangan sosial-emosional, khususnya kemampuan empati. Empati merupakan salah satu kompetensi sosial fundamental yang berperan dalam membentuk interaksi interpersonal yang sehat, solidaritas sosial, serta perilaku prososial pada anak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan game online dengan empati peserta didik sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* korelasional. Sampel penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas V yang ditentukan melalui teknik sampling jenuh. Instrumen penelitian berupa angket kecanduan game online yang mengacu pada indikator Internet Gaming Disorder (DSM-5) dan angket empati berdasarkan dimensi Interpersonal Reactivity Index. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memastikan kualitas instrumen. Analisis data dilakukan melalui uji deskriptif, uji prasyarat (normalitas dan linearitas), serta uji korelasi Pearson Product Moment. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan negatif yang sangat kuat antara kecanduan game online dan empati ($r = -0,928$; $p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa peningkatan intensitas kecanduan game online berkaitan dengan penurunan kemampuan empati peserta didik. Penelitian ini mengimplikasikan pentingnya kontrol penggunaan media digital serta intervensi pendidikan karakter dalam mengembangkan empati anak sejak usia dini.

DOI: <https://doi.org/10.47134/aksiologi.v6i2.432>

*Correspondensi: Indri Ayu Putri

Email: Indriayufutri04@gmail.com

Received: 10-03-2026

Accepted: 10-04-2026

Published: 14-04-2026



Copyright: © 2021 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Keywords: Kecanduan Game Online; Empati; Peserta Didik Sekolah Dasar.

Abstrak: This research is motivated by the increasing intensity of online game usage among elementary school students, which has the potential to affect social-emotional development, particularly empathy skills. Empathy is one of the fundamental social competencies that plays a role in shaping healthy interpersonal interactions, social solidarity, and prosocial behavior in children. This study aims to analyze the relationship between the level of online game addiction and empathy among elementary school students. The research uses a quantitative approach with a correlational *ex post facto* design. The research sample consisted of 20 fifth-grade students, determined through a saturated sampling technique. The research instruments included an online game addiction questionnaire based on the Internet Gaming Disorder (DSM-5) indicators and an empathy questionnaire based on the Interpersonal Reactivity Index dimensions. Validity and reliability tests were conducted to ensure the quality of the instruments. Data analysis was conducted through descriptive tests, prerequisite tests (normality and linearity), as well as the Pearson Product Moment correlation test. The results of the study showed a very strong negative relationship between online game addiction and empathy ($r = -0.928$; $p < 0.05$). These findings indicate that increased intensity of online game addiction is associated with a decrease in students' empathy abilities. This study implies the importance of controlling digital media usage as well as character education interventions in developing children's empathy from an early age.

Keywords: Online Game Addiction; Empathy; Elementary School Students

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam pola kehidupan masyarakat, termasuk pada anak usia sekolah dasar. Salah satu fenomena yang paling menonjol adalah meningkatnya intensitas penggunaan game online sebagai bentuk hiburan utama bagi anak. Game online tidak hanya menawarkan kesenangan dan tantangan, tetapi juga menghadirkan lingkungan virtual yang kompleks dengan interaksi sosial berbasis digital. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa kontrol yang memadai berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama pada aspek perkembangan sosial dan emosional anak.

Kemampuan empati merupakan salah satu kompetensi sosial yang sangat penting dalam perkembangan anak. Empati tidak hanya mencakup kemampuan memahami perasaan orang lain (cognitive empathy), tetapi juga melibatkan respons emosional terhadap kondisi orang lain (affective empathy). Dalam perspektif perkembangan, empati berperan dalam membentuk perilaku prososial seperti tolong-menolong, toleransi, dan kepedulian sosial. Anak dengan tingkat empati yang tinggi cenderung mampu membangun relasi sosial yang lebih sehat dan menghindari perilaku agresif maupun antisosial.

Namun demikian, paparan berlebihan terhadap game online dapat menghambat perkembangan empati melalui berbagai mekanisme psikologis dan sosial. Salah satu mekanisme yang sering dibahas adalah desensitisasi emosional, yaitu penurunan sensitivitas terhadap emosi orang lain akibat paparan berulang terhadap konten kompetitif atau bahkan kekerasan dalam game. Selain itu, interaksi sosial dalam game yang bersifat virtual cenderung mengurangi kualitas interaksi langsung, sehingga anak kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan membaca emosi secara nyata.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki korelasi dengan penurunan keterampilan sosial dan meningkatnya perilaku individualistik. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek umum keterampilan sosial atau menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang secara spesifik mengkaji hubungan kuantitatif antara kecanduan game online dan empati pada peserta didik sekolah dasar masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menganalisis hubungan antara tingkat kecanduan game online dan empati peserta didik sekolah dasar melalui pendekatan kuantitatif korelasional. Hipotesis yang diajukan adalah terdapat hubungan negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online dengan empati peserta didik.

Penggunaan teknologi yang berlebihan oleh siswa sekolah dasar untuk bermain game online berdampak buruk pada keterampilan sosial dan empati mereka. Kemampuan empati yang dimiliki anak akan menunjukkan sikap toleransi, kasih sayang, memahami kebutuhan orang lain, mau membantu orang lain, pengertian, peduli, dan mampu mengendalikan amarah. Menurut Nugraha et al. (2017), kemampuan empati akan berkembang seiring dengan tahapan usia dan perkembangan anak, di mana lingkungan sekolah berperan penting dalam mengoptimalkan kemampuan tersebut.

Di Kecanduan game online bersinggungan dengan tinggi rendahnya keterampilan sosial pemain. Novrialdy (2019) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Seorang anak masih sulit memilah hal baik dan buruk yang mereka dapatkan dari handphone, dan game online memiliki dampak negatif terutama terhadap keterampilan sosial anak.

Empati didefinisikan sebagai kemampuan untuk berhubungan dengan perspektif atau perasaan orang lain (Hazani, 2024). Tanpa empati, individu akan acuh tak acuh atau meremehkan orang lain dan mungkin terlibat dalam perilaku antisosial. Dengan mengembangkan empati sejak usia dini, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak sehingga berdampak positif dalam kehidupan sehari-hari, termasuk peningkatan prestasi akademik.

Berdasarkan observasi awal pada 1 November 2025 di SD Muhammadiyah Perumnas, ditemukan indikasi bahwa 20 peserta didik kelas V menghabiskan waktu berlebihan bermain game online hingga larut malam, menyebabkan kantuk di kelas, perilaku kasar terhadap teman, dan mudah emosi. Beberapa peserta didik bahkan lupa mengerjakan tugas sekolah, lupa melaksanakan ibadah, dan kurang berinteraksi dengan teman.

Penelitian-penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang relevan. Susanto & Waluyati (2022) menemukan bahwa game online membuat siswa kurang berkegiatan nyata seperti berinteraksi dengan teman sebaya. Marsukin (2024) menemukan bahwa game online Mobile Legends berpotensi mengucilkan anak dari lingkungan sosial. Gunawan (2024) menyimpulkan bahwa kecanduan game online memengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak. Jasman (2024) menemukan dampak negatif gadget terhadap perilaku empati anak. Sementara Romayuliana (2025) mengkaji hubungan frekuensi bermain game digital dengan keterampilan sosial anak usia sekolah.

Kesenjangan (gap) penelitian yang ditemukan adalah bahwa penelitian terdahulu lebih banyak berfokus pada dampak game online terhadap kepribadian sosial secara umum, dan sebagian besar menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian yang secara spesifik mengukur pengaruh tingkat kecanduan game online

terhadap empati menggunakan analisis korelasi kuantitatif di tingkat sekolah dasar masih sangat terbatas. Penelitian ini hadir untuk mengisi kesenjangan tersebut. Hipotesis penelitian ini adalah: terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online terhadap empati peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Perumnas

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto* korelasional, yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel tanpa melakukan manipulasi terhadap variabel bebas. Pendekatan ini dipilih karena variabel kecanduan game online merupakan fenomena yang telah terjadi secara alami dalam kehidupan peserta didik. Penelitian dilaksanakan di SD Muhammadiyah Perumnas Kota Makassar pada bulan Januari 2026.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik di SD Muhammadiyah Perumnas, sedangkan sampel penelitian berjumlah 20 peserta didik kelas V yang dipilih menggunakan teknik sampling jenuh. Meskipun jumlah sampel relatif terbatas, penelitian ini tetap memberikan gambaran awal mengenai hubungan antara variabel yang diteliti.

Instrumen penelitian terdiri dari dua jenis angket. Pertama, angket kecanduan game online yang disusun berdasarkan indikator Internet Gaming Disorder dalam DSM-5, meliputi aspek keterpakuan, toleransi, kehilangan kontrol, konflik, dan konsekuensi negatif. Kedua, angket empati yang dikembangkan berdasarkan dimensi empati menurut Davis, yaitu *empathic concern*, *perspective taking*, dan *personal distress*. Kedua instrumen menggunakan skala Likert lima poin. Sebelum digunakan, instrumen diuji validitas dan reliabilitasnya. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Cronbach Alpha. Hasil uji menunjukkan bahwa seluruh item valid dan reliabel untuk digunakan dalam penelitian.

Analisis data dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu analisis deskriptif untuk menggambarkan distribusi data, uji prasyarat analisis (normalitas dan linearitas), serta analisis inferensial menggunakan korelasi Pearson Product Moment untuk menguji hubungan antara variabel kecanduan game online dan empati.

Kecanduan game online diukur menggunakan angket skala Likert (1-5) dengan 10 butir pernyataan berdasarkan indikator yang diadaptasi dari kriteria Internet Gaming Disorder (DSM-5), meliputi: *reoccupation* (keterpakuan terhadap game), *tolerance* (kebutuhan bermain lebih lama), *loss of control* (kesulitan mengendalikan waktu bermain), *conflict* (masalah dengan keluarga/sekolah), dan *negative consequences* (gangguan pada kesehatan dan tanggung jawab). Empati diukur menggunakan angket skala Likert (1-5) dengan 10 butir pernyataan berdasarkan

aspek empati menurut Davis dalam Taufik (2012), meliputi empathic concern, perspective taking, dan personal distress.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis menggunakan dua teknik: (1) analisis deskriptif dengan rumus persentase $P = (f/n) \times 100\%$; dan (2) analisis inferensial menggunakan rumus korelasi Product Moment Pearson untuk mencari indeks korelasi antara variabel X dan Y serta menguji hipotesis dengan membandingkan r hitung dan r tabel pada taraf signifikansi 5%.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Analisis Deskriptif Kecanduan Game Online

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat hubungan negatif yang sangat kuat antara kecanduan game online dan empati peserta didik, dengan nilai koefisien korelasi sebesar $r = -0,928$. Nilai ini menunjukkan bahwa peningkatan tingkat kecanduan game online berkaitan secara signifikan dengan penurunan kemampuan empati. Secara deskriptif, sebagian besar peserta didik menunjukkan tingkat kecanduan game online pada kategori sedang hingga tinggi, yang ditunjukkan oleh tingginya persentase jawaban setuju terhadap indikator kecanduan. Di sisi lain, tingkat empati peserta didik cenderung berada pada kategori rendah hingga sedang, yang ditunjukkan oleh dominasi jawaban negatif pada item empati.

Temuan ini dapat dijelaskan melalui perspektif psikologi sosial dan sosiologi digital. Kecanduan game online cenderung mengurangi frekuensi dan kualitas interaksi sosial langsung, yang merupakan konteks utama dalam pembentukan empati. Interaksi dalam dunia virtual tidak sepenuhnya mampu menggantikan pengalaman emosional nyata yang dibutuhkan untuk mengembangkan sensitivitas terhadap perasaan orang lain.

Selain itu, karakteristik game online yang kompetitif dan berorientasi pada kemenangan dapat mendorong munculnya sikap individualistik serta menurunkan kepedulian terhadap orang lain. Dalam konteks ini, anak lebih fokus pada pencapaian personal dalam game dibandingkan dengan membangun relasi sosial yang empatik.

Hasil penelitian ini juga memperkuat teori desensitisasi, di mana paparan berulang terhadap stimulus tertentu dapat menurunkan respons emosional individu. Dalam konteks game online, paparan terhadap konflik, kompetisi, dan komunikasi agresif dapat menyebabkan anak menjadi kurang peka terhadap emosi orang lain.

Namun demikian, hasil penelitian ini perlu diinterpretasikan secara hati-hati mengingat keterbatasan jumlah sampel. Selain itu, terdapat kemungkinan faktor lain yang memengaruhi empati, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, dan karakter individu, yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

Berdasarkan data yang diperoleh dari 20 peserta didik pada 10 item angket kecanduan game online (total 200 poin), diperoleh distribusi frekuensi sebagai berikut.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Angket Kecanduan Game Online

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	57	28,5%
Setuju	51	25,5%
Ragu-Ragu	22	11%
Tidak Setuju	33	16,5%
Sangat Tidak Setuju	37	18,5%
Jumlah	200	100%

Sumber: Angket Penelitian Kecanduan Game Online

Data menunjukkan bahwa 54% peserta didik menjawab sangat setuju dan setuju, mengindikasikan sebagian besar peserta didik memiliki kecanduan game online pada tingkat sedang hingga tinggi. Hanya 11% yang menjawab ragu-ragu, sementara 35% menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju.

2. Hasil Analisis Deskriptif Empati

Distribusi frekuensi angket empati dari 20 peserta didik pada 10 item (total 200 poin) disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Angket Empati

Kategori Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Setuju	22	11%
Setuju	39	19,5%
Ragu-Ragu	42	21%
Tidak Setuju	66	33%
Sangat Tidak Setuju	31	15,5%
Jumlah	200	100%

Sumber: Angket Penelitian Empati

Dari tabel di atas, 48,5% peserta didik menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju pada item-item empati (yang bersifat negatif/unfavorable), menunjukkan rendahnya tingkat empati. Hanya 30,5% yang menjawab sangat setuju dan setuju.

Pola ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik memiliki kemampuan empati yang rendah hingga sedang.

3. Hasil Analisis Inferensial

Berdasarkan data skor angket dari 20 peserta didik ($\Sigma X=658$, $\Sigma Y=555$, $\Sigma X^2=23264$, $\Sigma Y^2=17672$, $\Sigma XY=16481$, $N=20$), perhitungan korelasi Product Moment Pearson menghasilkan:

$$r_{xy} = [20(16481) - (658)(555)] / \sqrt{\{[20(23264) - (658)^2][20(17672) - (555)^2]\}}$$

$$r_{xy} = [329620 - 365190] / \sqrt{\{[465280 - 432964][353440 - 308025]\}}$$

$$r_{xy} = -35570 / \sqrt{\{32316 \times 45415\}} = -35570 / 38309,67 = -0,928$$

Koefisien determinasi: $KP = r^2 \times 100\% = (-0,928)^2 \times 100\% = 86\%$. Dengan demikian variabel kecanduan game online berkontribusi sebesar 86% terhadap variasi empati peserta didik.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan r hitung dengan r tabel. Pada taraf signifikansi 5% dan $N=20$ ($df=18$), diperoleh r tabel = 0,444. Karena r hitung (0,928) > r tabel (0,444), maka H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara tingkat kecanduan game online terhadap empati peserta didik di SD Muhammadiyah Perumnas.

4. Diskusi

Nilai korelasi $r_{xy} = -0,928$ menunjukkan hubungan negatif sangat kuat antara tingkat kecanduan game online dan empati peserta didik. Ini berarti semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah kemampuan empati peserta didik. Besarnya koefisien determinasi (86%) mengindikasikan bahwa kecanduan game online merupakan prediktor yang sangat dominan terhadap penurunan empati.

Penurunan empati akibat kecanduan game online dapat dijelaskan melalui teori desensitisasi, yaitu proses berkurangnya sensitivitas emosional terhadap perasaan orang lain akibat paparan berulang terhadap konten kekerasan dan kompetisi dalam game. Pada game seperti Mobile Legends dan PUBG Mobile, sistem chatting yang sering diwarnai komunikasi agresif melatih anak terbiasa dengan interaksi tidak empatik. Sistem ranked match yang menekankan kemenangan mendorong sikap individualis dan mengikis rasa peduli terhadap sesama (Purbasari et al., 2024).

Temuan ini konsisten dengan penelitian Ali & Salamah (2021) yang menemukan korelasi negatif antara adiksi game online dan perilaku empati pada remaja. Penelitian Pinasti & Kustanti (2017) juga mengkonfirmasi hubungan antara empati dengan adiksi pada pengguna smartphone. Kecanduan game online mengurangi waktu dan kesempatan untuk interaksi di dunia nyata, yang berdampak pada kemampuan untuk memahami dan merespons perasaan orang lain (Novrialdy, 2019). Individu yang kecanduan cenderung menarik diri dan mengalami hambatan

dalam mengembangkan keterampilan sosial yang berujung pada hubungan sosial yang buruk.

Penelitian ini memiliki keterbatasan pada jumlah sampel yang kecil (N=20) sehingga generalisasi perlu dilakukan dengan hati-hati. Selain itu, 14% variasi empati yang tidak dijelaskan oleh kecanduan game online kemungkinan dipengaruhi faktor lain seperti dukungan keluarga, lingkungan sosial, dan karakter individu, sebagaimana dikemukakan Romayuliana (2025). Penelitian selanjutnya disarankan memperluas sampel dan mempertimbangkan variabel mediator atau moderator seperti pola asuh orang tua dan pendidikan karakter.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara tingkat kecanduan game online terhadap empati peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah Perumnas. Koefisien korelasi Product Moment $r_{xy} = -0,928$ menunjukkan hubungan negatif sangat kuat, dengan kontribusi sebesar 86% terhadap penurunan empati. Semakin tinggi tingkat kecanduan game online, semakin rendah kemampuan empati peserta didik. Hipotesis alternatif (H_a) diterima karena $r_{hitung} (0,928) > r_{tabel} (0,444)$ pada taraf signifikansi 5%. Temuan ini mengimplikasikan perlunya peran aktif guru, orang tua, dan sekolah dalam membatasi dan membimbing penggunaan game online pada peserta didik guna menjaga perkembangan kemampuan empati anak secara optimal.

Daftar Pustaka

- Ali, M., & Salamah, F. N. (2021). Korelasi Antara Adiksi Game Online dengan Perilaku Empati pada Remaja di Kabupaten Semarang. *Jurnal Psikologi Kepribadian dan Sosial*, 3(1), 71–94.
- Gunawan, H. (2024). Dampak Kecanduan Bermain Game Online: Implikasinya dalam Kepribadian pada Anak Berusia 10-13 pada Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 45–57.
- Hazani, D. C. (2024). Sosial Terhadap Pengasuhan Anak Dan Lansia. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 6, 27–72.
- Jasman, N. F. (2024). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Empati Anak di Kenagarian Salimpek. *Journal Of Social Science Research*, 4(1), 7113–7123.
- Marsukin, A. (2024). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Kepribadian Sosial Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 368–378.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148–158.
- Nugraha, D., Apriliya, S., & Veronicha, R. K. (2017). Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 30–39.

-
- Pinasti, D. A., & Kustanti, E. R. (2017). Hubungan antara Empati dengan Adiksi Smartphone. *Jurnal Empati*, 7(3), 183–188.
- Purbasari, K. H., Rismarini, M., & Santoso, A. B. (2024). Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Jurnal Mitra Swara Ganesha*, 11(1), 43–53.
- Romayuliana. (2025). Hubungan Frekuensi Bermain Game Digital dengan Keterampilan Sosial Anak Usia Sekolah. *Jurnal Asuhan Ibu Dan Anak*, 10(2), 139–148.
- Susanto, H., & Waluyati, I. (2022). Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 61–68.