

Karakter Anak di Desa Wagirlor, Ngebel, Ponorogo dalam Dunia Game dan Media Sosial

Tegar Prasetyo Nugroho

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia

Abstract

The advancement of information and communication technology, particularly the internet, has significantly influenced the lives of people in both urban and rural areas. One of its impacts can be observed in the character development of children in Wagirlor Village, Ngebel Subdistrict, Ponorogo Regency, who actively use social media and online games. This study aims to explore how the use of digital media shapes and affects children's character. The research employed a qualitative descriptive method through field observations, interviews with children and parents, as well as a literature review. The findings indicate that social media and online games have positive impacts, such as enhancing creativity, cooperation, competitive spirit, and providing opportunities in the creative economy. On the other hand, negative effects were also identified, including addiction, reduced face-to-face social interactions, declining interest in learning, and low digital literacy. The study concludes that digital media has two contrasting sides, and therefore, guidance from parents, teachers, and the community is crucial to ensure that children can use technology wisely, maintain balance, and uphold moral values as well as local culture.

Keywords

Children's character, social media, online games, Wagirlor Village, digital literacy

Corresponding Author:

Tegar Prasetyo Nugroho

Institut Agama Islam Sunan Giri (INSURI) Ponorogo, Indonesia; Tegarnugrohhoho@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Baik di perkotaan maupun di pedesaan, masyarakat telah terpengaruh oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, khususnya internet. Kehadiran internet memiliki dampak yang signifikan terhadap gaya hidup, interaksi, dan kepribadian generasi muda. Penyebaran internet semakin luas di daerah pedesaan, seperti Desa Wagirlor di Kecamatan Ngebel, Kabupaten Ponorogo. Fenomena ini ditunjukkan oleh peningkatan penggunaan media sosial dan game online oleh anak-anak. Penggunaan ini secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi perilaku sosial, gaya komunikasi, dan kepribadian mereka. Perubahan ini tidak hanya terkait dengan pengetahuan, tetapi juga nilai-nilai moral, interaksi sosial, dan cara anak-anak mengelola waktu dan memenuhi tanggung jawab sehari-hari.



Dinamika yang kompleks terlihat dalam penggunaan game dan media sosial oleh anak-anak di Desa Wagirlor. Media digital, di sisi lain, dapat menawarkan ruang untuk hiburan, pendidikan, dan kesempatan untuk memperluas jejaring pertemanan. Melalui berbagai konten yang tersedia, anak-anak dapat memperoleh informasi dengan cepat, menjadi kreatif, dan belajar berpikir kritis. Sebaliknya, penggunaan yang berlebihan tanpa kontrol dapat menyebabkan efek negatif seperti minat yang menurun untuk belajar, interaksi sosial yang lebih sedikit, dan perilaku konsumtif dan individualistik. Pada akhirnya, keadaan ini memengaruhi pembentukan karakter anak dalam hal kedisiplinan, tanggung jawab, dan prinsip moral yang mereka internalisasi setiap hari.

Untuk memahami situasi ini, sangat penting untuk menyelidiki bagaimana karakter anak-anak di Desa Wagirlor dibentuk dan dipengaruhi oleh game dan media sosial. Kajian ini relevan karena sifat generasi muda menentukan nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat. Untuk memahami kesulitan dan peluang dalam membentuk karakter anak di era digital, penting untuk memahami bagaimana media digital digunakan dan bagaimana hal itu berdampak pada perilaku. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat desa tentang bagaimana mengarahkan anak-anak untuk memanfaatkan teknologi dengan cara yang bijak dan sesuai dengan nilai moral, etika, dan budaya lokal.

Sangat penting untuk mempelajari bagaimana game dan media sosial membentuk dan mempengaruhi karakter anak-anak di Desa Wagirlor untuk memahami keadaan ini. Kajian ini relevan karena nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat ditentukan oleh karakteristik generasi muda. Untuk memahami tantangan dan peluang dalam pembentukan karakter anak di era teknologi saat ini, penting untuk memahami bagaimana media digital digunakan dan bagaimana hal itu mempengaruhi perilaku. Selain itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan memberikan wawasan bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat desa tentang cara mengarahkan anak-anak untuk memanfaatkan teknologi dengan bijak dan sesuai dengan nilai budaya, moral, dan lokal.

2. METODE

Penggunaan game dan media sosial oleh anak-anak di Desa Wagirlor digambarkan secara deskriptif kualitatif dalam penelitian ini. Observasi lapangan mengamati perilaku anak-anak di ruang publik desa seperti lapangan, warung internet, dan rumah penduduk yang memiliki Wi-Fi.

Selain itu, tiga orang tua dan lima anak berusia 10–15 tahun diwawancarai secara singkat untuk mengetahui kebiasaan bermain game dan berinteraksi dengan media sosial mereka serta persepsi orang tua mereka tentang kegiatan tersebut. Untuk mendukung temuan, studi literatur tambahan dilakukan dengan melihat jurnal ilmiah, berita, dan data dari Kementerian Pariwisata dan Pemerintah Daerah Ponorogo tentang tren digital di pedesaan. Data kemudian dianalisis secara tematik dengan

mengelompokkan hasil ke dalam beberapa kategori utama, seperti karakter anak, efek positif dan negatif dari penggunaan media sosial.

Deskriptif kualitatif (QD) adalah istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk suatu kajian yang bersifat deskriptif. Jenis penelitian ini umumnya dipakai dalam fenomenologi sosial (Polit & Beck, 2009, 2014). Pendekatan **deskriptif kualitatif (Qualitative Descriptive/QD)** merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif yang berfokus pada upaya menggambarkan suatu fenomena sosial secara nyata, apa adanya, dan sesuai dengan kondisi di lapangan. Penelitian jenis ini tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis atau membangun teori baru, melainkan untuk menghasilkan deskripsi yang jelas, mendalam, dan faktual mengenai situasi atau perilaku yang diteliti. Menurut Polit dan Beck (2009, 2014), penelitian deskriptif kualitatif sering digunakan dalam kajian fenomenologi sosial, karena mampu menyingkap pengalaman, kebiasaan, serta interaksi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, QD berfungsi sebagai cara untuk menangkap realitas sosial secara langsung dari perspektif subjek penelitian. (Ruhansih, 2017)

Pendekatan deskriptif kualitatif dipilih untuk penelitian tentang karakter anak-anak di Desa Wagirlor, Ngebel, Ponorogo dalam dunia game dan media sosial. Ini sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu memahami secara menyeluruh perilaku anak-anak saat menggunakan teknologi digital. Peneliti dapat menggambarkan cara orang bermain game dan media sosial dan bagaimana hal-hal tersebut mempengaruhi karakter mereka dengan melakukan observasi, wawancara, dan penelitian literatur. Metode ini memungkinkan peneliti menyusun deskripsi yang lebih komprehensif mengenai dampak positif dan negatif penggunaan media digital di kalangan anak desa, dan hasil penelitian dapat digunakan sebagai dasar untuk orang tua, pendidik, dan masyarakat secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

(Wilga, Nurwati, and Budiarti 2016) bahwa media sosial mampu menarik semua pihak untuk berpartisipasi dengan memberikantanggapannya melalui komentar pada unggahan pengguna lainnya dengan cepat sehingga informasi sekecil apapun bisa tersebar secara luas bahkan mampu menjadikan seseorang yang biasa saja menjadi seseorang yang dapat dikenal banyak orang. (Eka Yeni Winantika et al., 2022) Menurut Antony Mayfield (2008) yang memberikan gagasannya berupa definisi media sosial dimana menurutnya pengertian media sosial adalah media yang penggunaanya mudah berpartisipasi, berbagai dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual worlds (dengan avatar/karakter 3D). (Izza, 2019)

Sosial media adalah situs web di mana setiap orang dapat membuat situs web atau blog pribadi dan berkomunikasi dengan teman-teman mereka untuk berbagi informasi. Sosial media adalah struktur sosial yang terdiri dari orang dan kelompok yang terhubung melalui hubungan seperti nilai, visi, ide,

teman, leluhur, hobi, dan sifat umum lainnya. Menurut Hariyanto (2013), media sosial juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkuat hubungan sosial. Menurut Allen (2018), sosial media adalah alat atau aplikasi komunikasi berbasis web yang memungkinkan orang berinteraksi satu sama lain dengan berbagi atau mengambil informasi yang sudah ada. (Azzahra et al., 2022)

Samuel (2010) menyatakan bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan dimana terdapat interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam ruang virtual game online tersebut. Sedangkan menurut Kim dalam Azis (2011), berpendapat bahwa game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai dunia dalam waktu yang sama dan terhubung dalam jaringan internet. Kemudian, Akbar (2012) mengungkapkan bahwa game online yaitu salah satu jenis permainan pada perangkat digital yang menggunakan jaringan internet sebagai medianya. (Prihatmojo & Badawi, 2020)

Berdasarkan berbagai perspektif di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial lebih dari sekadar platform komunikasi; itu juga merupakan tempat di mana orang berinteraksi satu sama lain, membentuk jaringan, identitas, dan nilai mereka. Media sosial memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri, berbagi informasi, dan membangun pertemanan di internet; namun, pada saat yang sama, media sosial juga dapat memengaruhi gaya hidup, perilaku, dan cara berpikir mereka. Media sosial membantu anak-anak di Desa Wagirlor berinteraksi dan mengekspresikan diri melampaui batas desa. Hal ini sesuai dengan tujuan artikel ini, yaitu menyelidiki bagaimana intensitas penggunaan media digital membentuk dan mempengaruhi karakter anak.

Demikian pula, **game online** sebagaimana didefinisikan oleh Samuel (2010), Kim dalam Azis (2011), dan Akbar (2012), pada hakikatnya merupakan bentuk permainan berbasis jaringan yang mempertemukan banyak individu dalam ruang virtual. Game online tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang sosial baru di mana anak-anak berkompetisi, bekerja sama, sekaligus berinteraksi dengan pemain lain. Bagi anak-anak di Desa Wagirlor, keterlibatan dalam game online memberikan pengalaman digital yang unik, namun juga membawa tantangan bagi pembentukan karakter mereka. Dari sinilah penelitian ini menjadi penting, karena penggunaan media sosial dan game online tidak bisa dilepaskan dari peranannya dalam membentuk sikap, perilaku, dan nilai-nilai yang dianut anak-anak di tengah perkembangan teknologi dan budaya lokal yang mereka hidupi sehari-hari.

Game online merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Rohman, 2019). Menurut (Romadlan & Wahdiyati, 2021) game online didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunanya. Game online adalah game yang berbasis elektronik dan visual. Game online

dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.(Syamsul Huda, Devy Habibi Muhammad, 2022)

Bermain game online mempengaruhi tingkat konsentrasi belajar seseorang (Lestari & Mantasa, 2013), hal ini dibuktikan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas bermain game online dengan tingkat konsentrasi belajar. Game online juga dapat membuat kecanduan dan depresi pemainnya, dalam hal ini pada siswa SMP (Zaelani, Setiawati, & Lestari, 2019). Dhamayanthie (2020) juga membuktikan bahwa game online berdampak buruk pada perilaku orang yang memainkannya yakni terdapat mahasiswa yang berperilaku malas mengerjakan tugas dan terlambat masuk kelas.(Malahayati et al., 2020)

Game online sekarang ini memang sedang marak-maraknya digunakan. Makanya sampai kalangan anak sekolah dasar saja sudah bermain game online. anak usia sekolah dasar merupakan kalangan yang masih rentan akan hal-hal negatif yang ada dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini diungkapkan oleh Jinan (2011 : 106) bahwa “siswa yang sudah kecanduan game online akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan game online saja.” Anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring mana yang baik dan buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal.(Mertika & Mariana, 2020)

Game online akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), di mana segala rasa penat dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, O'Brien, & Parks, 2009). Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffiths, 2009).

Kecanduan game online adalah gangguan kontrol impulsif dengan penggunaan game online yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut (Yee, 2002). Begitu juga (Griffiths, 2005) menambahkan bahwa proses dan keterlibatan dalam perilaku kecanduan termasuk kedalam spektrum yang parah dan penyalahgunaan. Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan berdampak negatif pada pelakunya (Weinstein, 2010).(Abdi & Karneli, 2020)

Game online seperti MOBA pada saat ini sangat populer. Salah satu game MOBA yang sedang populer dan banyak digandrungi yaitu Mobile Legends: Bang Bang. Game ini dimainkan oleh lima orang dalam satu tim dan lima orang tim lawan. Permainan ini merupakan permainan yang membutuhkan strategi dimana dua tim yang bertarung memperebutkan kemenangan. Kemenangan akan diraih jika tim dapat merebut bangunan milik lawan/musuh. Menurut Ensiklopedia Pendidikan

dalam buku W Gulo, strategi adalah the art of bringing force to the battle field in favourable position. Dalam pengertian ini, strategi adalah suatu seni, yaitu seni membawa pasukan ke dalam medan tempur dalam posisi yang paling menguntungkan (Gulo, 2008). (Wijaya & Paramita, 2019)

Karakter Anak Dalam Dunia Game

Karakter anak-anak di dunia game Desa Wagirlor sebagian besar ditentukan oleh kecenderungan mereka untuk menyukai permainan berbasis ponsel yang dapat diakses melalui ponsel mereka. Anak-anak menunjukkan karakter kompetitif, dengan keinginan kuat untuk menang dan sering mengikuti turnamen kecil bersama teman sebaya. Mereka juga menunjukkan karakter kolaboratif, yang berarti mereka dapat bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan dalam permainan. Karena mereka kalah, mereka tidak menyerah dan mencoba lagi hingga menang. Karakter lain yang muncul adalah pantang menyerah.

Karakter anak-anak di dunia game Desa Wagirlor sebagian besar ditentukan oleh kecenderungan mereka untuk menyukai permainan berbasis ponsel yang dapat diakses melalui ponsel mereka. Anak-anak menunjukkan karakter kompetitif, dengan keinginan kuat untuk menang dan sering mengikuti turnamen kecil bersama teman sebaya. Mereka juga menunjukkan karakter kolaboratif, yang berarti mereka dapat bekerja sama dengan pemain lain untuk mencapai tujuan dalam permainan. Karena mereka kalah, mereka tidak menyerah dan mencoba lagi hingga menang. Karakter lain yang muncul adalah pantang menyerah.

Karakter Anak di Media Sosial

TikTok, Instagram Reels, dan YouTube Shorts adalah platform populer yang sering digunakan. Kreativitas anak-anak dalam bermain sosial media mencakup membuat video singkat tentang kehidupan di desa, pemandangan alam, atau bermain game, dan mencoba berbagai tren. mengomentari konten orang lain, terkadang dengan cara yang menghibur. Jika anak-anak tidak memahami etika digital saat berkomentar dan membuat konten, mereka akan menyebabkan orang lain menjadi emosi sehingga terjadi konflik, termasuk privasi dan hak cipta. Banyak anak copy paste dan menggunakan karya orang lain tanpa izin pemilik sampai-sampai merusak karya orang lain.

Dampak Positif

Anak-anak Desa Wagirlor menggunakan game dan media sosial selain memberikan banyak peluang positif juga. Pertama, media digital membantu mempromosikan potensi wisata dan budaya lokal melalui konten tulisan, foto, dan video yang dibagikan di media sosial. Ini dapat memperkenalkan keindahan alam Ngebel dan tradisi masyarakat desa kepada khalayak yang lebih luas. Kedua, media

digital membantu anak-anak belajar keterampilan kreatif seperti desain grafis, editing, dan fotografi. Jika digunakan dengan benar, kemampuan ini dapat menjadi bekal penting untuk menghadapi era teknologi saat ini. Ketiga, game dan media sosial membantu anak-anak belajar tentang ekonomi kreatif, seperti menjadi kreator kecil-kecilan, menghasilkan uang dari konten digital, atau mengikuti kompetisi online yang menawarkan pengalaman sekaligus peluang pendapatan. Oleh karena itu, media digital dapat digunakan secara efektif untuk mengajar dan menghasilkan hasil.

Dampak Negatif

Sebaliknya, penggunaan game dan media sosial yang tidak terkendali dapat berdampak buruk pada anak-anak. Salah satunya adalah kecanduan, yang sering mengganggu kelas dan membuat mereka tidak fokus. Selain itu, paparan jangka panjang terhadap budaya digital dari dunia luar dapat menyebabkan perubahan dalam gaya hidup dan prinsip sosial. Misalnya, anak-anak dapat mulai mengikuti aktivitas daring daripada berinteraksi langsung dengan orang-orang di sekitar mereka atau mulai meniru perilaku yang tidak sesuai dengan norma masyarakat setempat. Salah satu konsekuensi yang lebih signifikan adalah bahwa anak-anak masih kurang dalam literasi digital, yang meningkatkan kemungkinan mereka mengonsumsi informasi yang salah, hoaks, atau konten yang tidak sesuai dengan usia mereka. Media digital dapat mengganggu perkembangan sosial, akademik, dan karakter anak-anak jika tidak diawasi dan diajarkan.

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter anak-anak di Desa Wagirlor, Ngebel, Ponorogo sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Media sosial dan game online telah menjadi bagian penting dari kehidupan mereka karena mereka tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai tempat untuk belajar, berinteraksi dengan orang lain, dan mengembangkan kreativitas mereka. Karakter-karakter yang muncul dari aktivitas digital ini termasuk kompetitif, bekerja sama, dan pantang menyerah, yang mencerminkan semangat anak-anak untuk menghadapi kesulitan. Namun demikian, terlalu banyak penggunaan juga memiliki efek negatif, seperti waktu belajar yang berkurang, kurangnya interaksi sosial langsung, risiko kecanduan, dan kurangnya literasi digital.

Secara umum, media digital memiliki dua sisi yang bertentangan. Di satu sisi, mereka menawarkan kesempatan bagi anak-anak untuk berkembang melalui upaya kreatif, pengembangan budaya lokal, dan peluang ekonomi kreatif. Di sisi lain, mereka mengancam etika, gaya hidup, dan keseimbangan antara hiburan dan tanggung jawab. Oleh karena itu, agar anak-anak dapat memanfaatkan teknologi dengan bijak dan seimbang, orang tua, guru, dan masyarakat harus

membantu mereka. Game dan media sosial tidak hanya dapat menjadi hiburan, tetapi juga dapat membantu anak-anak tumbuh menjadi orang yang jujur, kreatif, dan adaptif di era internet jika dikelola dengan benar.

REFERENSI

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Azzahra, F., Fikriya, N., Fadhiyah, R. H., & Marini, A. (2022). Memaksimalkan Pendidikan Karakter Melalui Penggabungan Sosial Media Dengan Praktik Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 403–412. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSDH/article/view/4345>
- Eka Yeni Winantika, Budi Febriyanto, & Shopia Nida Utari. (2022). Peran Media Sosial Dalam Pembentukan Karakter Siswa Di Era Digital. *Jurnal Lensa Pendas*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.33222/jlp.v7i1.1689>
- Izza, I. (2019). Media Sosial, Antara Peluang dan Ancaman dalam Pembentukan Karakter Anak Didik di Tinjau dari Sudut Pandang Pendidikan Islam. *At- Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 17–37. <https://doi.org/10.36835/attalim.v5i1.63>
- Malahayati, J. P., Warits, N., Putri, M., Doriza, S., Studi, P., Kesejahteraan, P., Teknik, F., & Jakarta, U. N. (2020). Dampak Game Online: Studi Fenomena Perilaku Trash-Talk pada Remaja. *Jurnal Psikologi Malahayati*, 2(2), 72–85. <https://core.ac.uk/download/pdf/353678409.pdf>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Syamsul Huda, Devy Habibi Muhammad, A. S. (2022). JPDK : Volume 4 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 1–7.
- Wijaya, C. V., & Paramita, S. (2019). Komunikasi Virtual dalam Game Online. *Koneksi*, 3(1), 261.