



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 3690-3703

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Memetakan Dinamika Kecenderungan Kreativitas Anak Gamers

Roni Hansen Jastar Panggabean^{1✉}

Fakultas Psikologi, Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

Email : koni.meepo69@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah dalam untuk melakukan pemetaan dinamika aspek kecenderungan kreativitas anak gamers. Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, deskriptif. Penelitian ini dilakukan untuk memetakan dinamika kreativitas anak gamers. Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Metode yang akan digunakan adalah metode skala likert. Total populasi gamers dengan rentang usia 16 – 24 tahun adalah 125 orang dari jumlah populasi tersebut dapat dihitung sampel nya dengan G*Power 3.1.97. Adapun teknik sampling dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan salah satu teknik non-probability sampling. peneliti memperoleh total sebanyak 125 orang responden penelitian yang merupakan gamers di kota Medan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kreativitas. Data dari pengukuran dinamika kecenderungan kreativitas yang di peroleh dari skala likert dan discoring dengan menggunakan bantuan SPSS. Analisis data ini dimaksud untuk menjawab rumusan masalah mengenai pemetaan dinamika aspek kreativitas anak gamers. Berdasarkan kategorisasi aspek kreativitas berpikir lancar memiliki aspek yang yang paling tinggi dari aspek lainnya. Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan memperinci atau megelaborasi memiliki aspek yang tinggi, artinya remaja di Kota Medan memiliki keterampilan memperinci atau mengelaborasi yang tinggi. Berdasarkan aspek keterampilan menilai (Mengevaluasi) memiliki aspek yang tinggi, artinya remaja di Kota Medan Dapat menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pernyataan benar, aau suatu tindakan bijaksana dan mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.

Kata Kunci: *Dinamika, Kecenderungan, Kreativitas, Anak Gamers*

Abstract

The aim of this research is to map the dynamics of the creative tendencies of gamer children. This research method is quantitative, descriptive research. This research was conducted to map the dynamics of creativity among gamer children. In accordance with the research objectives, this research is a type of descriptive quantitative research. The method that will be used is the Likert scale method. The total population of gamers with an age range of 16 – 24 years is 125 people. From this population the sample can be calculated using G*Power 3.1.97. The sampling technique in this research is to use a non-probability sampling technique. Researchers obtained a total of 125 research respondents who were gamers in the city of Medan. The instrument used in this research is the creativity scale. Data from measuring the dynamics of creative tendencies were obtained from a Likert scale and scored using SPSS. This data analysis is intended to answer the problem formulation regarding mapping the dynamics of the creative aspects of gamer children. Based on the categorization of creativity aspects, fluent thinking has the highest aspect compared to other aspects. Based on the categorization of aspects, the skill of elaborating or elaborating has a high aspect, meaning that teenagers in Medan City have high elaborating or elaborating skills. Based on the aspect of assessing (evaluating) skills, it has a high aspect, meaning that teenagers in Medan City can determine their own assessment benchmarks and determine whether a statement is correct, or a wise action and are able to make decisions regarding open situations.

Keyword: *Dynamics, Tendencies, Creativity, Children of Gamers*

PENDAHULUAN

Pada era revolusi digital 4.0 dimana era terdapat peningkatan perkembangan teknologi yang sangat canggih dan akan terus berkembang seiring dengan kesempurnaan pada teknologi tersebut. Hal ini berdampak pada proses pertumbuhan kecerdasan, sehingga membuat banyak individu menjadi ketergantungan dan lebih mengandalkan teknologi tersebut (Sugiarti et al., 2021). Melalui teknologi individu dapat melakukan berbagai aktivitas mulai dari hal dasar seperti komunikasi hingga hal yang menyenangkan seperti hiburan. Salah satunya aktivitas yang menyenangkan dan hiburan tersebut adalah bermain game online (Muliarahmat & Prasetiawan, 2021)

Bermain game online menjadi semakin populer di seluruh dunia salah satunya di Indonesia. Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah game online, yaitu sebesar 14, 23persen (Buletin APJII, 2022). Bahkan diprediksi akan meningkat di tahun 2025 sejalan dengan hal tersebut, perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa pengguna game online meningkat sebesar 75 persen selama masa pandemi covid-19 (Putra & Mawardi, 2021).

Menurut survei oleh We Are Social dan Hootsuite 2022 diketahui bahwa sekitar 94.5 persen pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi game online setiap bulannya. Sehingga Indonesia menduduki dengan jumlah pemain game online terbanyak ketiga di dunia dimana pengguna internet ini berusia sekitar 16-24 tahun yang memainkan game online. Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa jumlah pemain game online di Indonesia terbilang banyak (Salsabillah et al., 2021).

Beberapa peneliti mengatakan bahwa pengguna game online terbanyak berada pada rentang usia remaja. Hasil survei Decision Lap pada tahun 2018 mencatat bahwa pemain game online terbanyak di Indonesia rata - rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27 persen (Subarkah, 2019). Penyebabnya adalah karena remaja sangat mudah tertarik dan mengikuti perkembangan yang ada serta mudah terjerumus terhadap percobaan hal - hal baru seperti game online (Nurfia & Hadi, 2022).

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat hingga para ahli menyebutkan dengan gejala revolusi. Teknologi sekarang ini semakin efektif dan efisien untuk saling berkomunikasi, khususnya komunikasi jarak jauh. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Internet (Interconnection-Networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia (Mulachela et al., 2020).

Hasil Survei Mobile Marketing Association (MMA) di Indonesia 55 persen gamers. Mencatat bahwa pemain rata – rata berusia 16 – 24 tahun dengan presentasi pemainnya mencapai 27 persen, usia 25 – 34 tahun memiliki presentasi pemainnya 23 persen dan usia 35 – 44 tahun memiliki presentasi pemainnya 5 persen.

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan remaja. Banyak remaja sekarang bermain game online menggunakan smartphone dan komputer. Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan dan kemudahan bagi khalayak dalam menjalankan aktivitas beragam kecanggihan teknologi dihadirkan, salah satunya smartphone yang dilengkapi berbagai fitur dengan sifat yang lebih fleksibel (Wicaksono, 2023). Game tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi menjadi lingkungan yang media yang diberikan kesempatan bagi seseorang untuk mempelajari hal - hal baru yang tidak ditemukan di lingkungan lain. Game dapat mempengaruhi cara seseorang berpikir dan memandang permasalahan.

Di dalam sebuah game online biasanya terdapat masalah ataupun teka-teki untuk dipecahkan. Oleh karena itu diperlukan kreativitas, untuk menciptakan kreativitas maka

dituntut berpikir kreatif agar dapat memecahkan masalah ataupun teka-teki di dalam game online tersebut (Syafira, 2021). Dalam hasil wawancara yang dilakukan kepada seorang gamers di kota medan memberikan pendapat bahwa bermain game online memberikan dia dapat berpikir secara lancar. Dimana dalam berpikir lancar ini berkaitan dengan penyelesaian masalah dan menemukan hal-hal baru dalam menyelesaikan masalah.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti, 32 dari 35 gamer setuju bahwa DOTA 2 juga menolong mereka untuk berpikir kreatif. Dalam bermain game online tentunya kita mendapatkan sebuah tantangan yang harus diselesaikan, dimana menyelesaikan masalah yang ada ini terkadang memang dibutuhkan kreativitas di dalamnya.

Para ahli pada umumnya mendefinisikan kreativitas sebagai sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang unik dan berguna (Poetra & Winanto, 2022). Namun kreativitas tidak hanya berkaitan tentang menciptakan sesuatu hal yang kreatif, melainkan kreativitas juga merupakan kemampuan untuk menyelesaikan sesuatu secara kreatif. Para psikolog kognitif memandang kreativitas sebagai bagian dari pemecahan masalah. Untuk menghasilkan ide - ide kreatif, individu juga melibatkan proses berpikir dan fungsi - fungsi kognitif tertentu (Hulaikah et al., 2021).

Berdasarkan hasil penelitian Angga Tinova 2013 tentang " Game Online Dan Berpikir Kreatif tentang Hubungan Game Online DOTA terhadap Berpikir Kreatif Mahasiswa Di Kelurahan Padang Bulan Medan. Pada tahun 2012 dipaparkan sebuah kesimpulan bahwa hubungan antara kreatif yang signifikan, semakin sering pemain bermain game online maka semakin tinggi nilai berpikir kreatifnya. Menurut Yudha 2013 juga mengatakan pemain game online DotA yang bermain dalam kurun waktu yang lama memiliki dampak positif salah satunya mampu meningkatkan kemampuan berpikir luwes atau Fleksibel.

Bermain Game online merupakan salah satu aktivitas yang memberikan kesempatan bagi seseorang untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Salah satunya prinsip yang terdapat dalam permainan adalah Performance before competence, artinya dalam permainan setiap orang diberikan kesempatan untuk mencoba. Selain itu game online juga memiliki prinsip Customization, dimana individu dapat menyelesaikan permasalahan dengan level yang berbeda - beda, sehingga dapat memperoleh kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara. Game online dalam sebuah program sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas, hal ini dikarenakan game online memberikan kesempatan bagi individu untuk mengontrol lingkungan yang kompleks dalam bentuk digital (Wahyuningsih, 2019).

Tingkat pengetahuan, berkaitan dengan kemampuan untuk mengingat. Pemahaman adalah kempuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa menggunakan dalam

situasi baru atau situasi yang berbeda. Menerjemahkan, dan menghitung termasuk tingkat pemahaman. Tingkat keempat adalah analisis meliputi kemampuan untuk memisahkan suatu menjadi komponen – komponen untuk melihat hubungan dari bagian – bagian dan kesesuaiannya. Tingkat kelima dari kemampuan kognitif ini adalah sintesis yaitu kemampuan untuk menggabungkan bagian – bagian menjadi keseluruhan yang baru. Sintesis ini berkaitan dengan kreativitas karena untuk menggabungkan unsur – unsur informasi menjadi suatu struktur yang sebelumnya tidak diketahui.

Hasil penelitian yang dilakukan Fitriyanto (2021) Jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan game online tidak berperan terhadap tingkat berpikir kreatif pemain, ketika diukur secara bersamaan. Secara spesifik, kelompok laki-laki dan perempuan juga tidak menunjukkan perbedaan berpikir kreatif pemain. Berbeda dengan kategori status ekonomi, kelompok dengan status ekonomi yang tinggi memiliki tingkat berpikir kreatif yang paling tinggi. Selain itu juga terdapat perbedaan yang signifikan berpikir kreatif yang ditinjau dari kategori permainan. Kelompok yang memainkan game kategori RPG memiliki tingkat berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang memainkan game simulation (Setyawan et al., 2021).

Kreativitas akan berkembang jika memberikan kesempatan bagi individu untuk mempelajari ide-idenya dan memberikan kesempatan untuk mencoba gagasan-gagasan imajinatif yang dimilikinya. Memberikan kesempatan bagi individu untuk menemukan sendiri permasalahan dan solusinya sangat penting dalam meningkatkan kreativitas seseorang. Reed (2011) menyatakan bahwa contoh-contoh permasalahan yang dihadapi seseorang sangat bermanfaat untuk menemukan analogi-analogi baru. Hal ini membuktikan bahwa memberikan kesempatan bagi individu untuk memecahkan masalah dapat mendorong kreativitas.

Hasil menunjukkan bahwa peserta menghasilkan lebih banyak ide secara signifikan dan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk membangun struktur yang ditentukan (rumah atau kapal) dalam sesi individu dibandingkan dengan sesi dyadic. Orisinalitas ide-ide mereka diukur oleh dua psikolog secara independen: kedua ukuran tersebut ternyata mendekati ($r=0,876$); jumlah ide orisinal yang dihasilkan selama sesi individu dan dyadic tidak berbeda secara signifikan. Analisis implementasi ide menunjukkan bahwa, dalam sesi dyadic, peserta menghasilkan ide yang jauh lebih sedikit yang kemudian diimplementasikan (Octaviani & Oktaviansyah, 2022).

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan Saputra (2016) pada variabel game online terhadap kreativitas berpikir anak di kelurahan Kadia Kecamatan Kadia kota Kendari game online sangat berpengaruh signifikan terhadap kreativitas berpikir anak

di kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari, menunjukkan sebuah nilai koefisien determinasi sebesar 0,876 dapat diartikan bahwa sebesar 87,60% ditentukan oleh (X) dan yang lain dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Dimana individu memainkan game online seperti point blank dan game online clash of clans, akan memberikan dampak terhadap kreativitas si anak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, deskriptif. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menyelidiki pemikiran, pendapat, dan perasaan orang. Metode yang dapat dilakukan untuk melakukan penelitian deskriptif adalah penelitian skala likert. Dalam penelitian ini metode skala likert yang akan digunakan adalah metode pengumpulan data kuesioner. Metode kuesioner dapat dilakukan menggunakan alat bantu untuk mendapatkan informasi tentang suatu populasi (Heydari et al., 2018). Metode skala likert dapat bersifat spesifik dan terbatas dalam cakupannya. Artinya dalam penelitian pengumpulan data kuesioner dapat membatasi penyelidikannya sesuai dengan kebutuhan penelitian (Mulya & Indrawati, 2016).

Penelitian ini dilakukan untuk memetakan dinamika kreativitas anak gamers. Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Metode yang akan digunakan adalah metode skala likert.

Sesuai data dilangsir dari badan pusat statistik kota Medan pada tahun 2022. Total populasi *gamers* dengan rentang usia 16 – 24 tahun adalah 125 orang dari jumlah populasi tersebut dapat dihitung sampel nya dengan *G*Power 3.1.97*. Adapun teknik sampling dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan salah satu teknik non-probability sampling yaitu Incidental sampling yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan penelitian dan dipandang memiliki kecocokan dengan sumber data. Dengan teknik ini, individu yang akan menjadi sampel adalah individu – individu yang dapat ditemukan oleh peneliti (Sugiyono, 2016). Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus *G*Power 3.1.9.7* sehingga peneliti memperoleh total sebanyak 125 orang responden penelitian yang merupakan gamers di kota Medan.

Pengumpulan data suatu proses awal sampai dengan data yang diperlukan dalam penelitian dianalisis, kemudian disimpulkan. Mengingat data variable sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Dengan pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dimana data tersebut harus dapat dipercaya. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kreativitas.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik Univariat dari Sugiyono (Notoatmodjo, 2012). Data dari pengukuran dinamika kecenderungan kreativitas yang di peroleh dari skala likert dan discoring dengan menggunakan bantuan SPSS. Analisis data ini dimaksud untuk menjawab rumusan masalah mengenai pemetakan dinamika aspek kreativitas anak gamers.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Responden Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket terbuka dengan skala likert. Alternatif jawaban dalam angket ini adalah " Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju", analisis data yang digunakan yaitu rumus persentase. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dikumpulkan tersebut diperoleh Memetakan dinamika kecenderungan kreativitas anak gamers. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 08 Agustus – 11 September 2023 yang dilaksana secara online. Dimulai dari mencari responden yang memiliki karakteristik yang bermain game online dengan waktu bermain selama 4-8 jam.

Berdasarkan rentang usia dapat dilihat bahwa subjek yang berusia 16 tahun adalah 23 orang (18,4%), 17 tahun adalah 15 orang (12.0%), 21 tahun adalah 13 orang (10.4%), 22 tahun adalah 46 orang (36.8%), 23 tahun adalah 18 orang (14,4%) orang, 24 tahun adalah 10 orang (8.0%). Gambaran selengkapnya dapat dilihat pada table di bawah ini.

Tabel 1. Peyebaran Subjek Berdasarkan Rentang Usia

No.	Umur	Jumlah	Presentase %
1.	16	23	18,4
2.	17	15	12,0
3.	21	13	10,4
4.	22	46	36,8
5.	23	18	14,4
6.	24	10	8,0
	Jumlah	125 Org	100

Deskripsi Skor Variabel Penelitian

Analisis hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui beberapa pokok mengenai data yang berhubungan dengan data penelitian melalui perhitungan atas teoritas dan skor empiris dari skala Memetakan Dinamika Kecenderungan Kreativitas Anak Gamers. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data Penelitian

Variabel	Data Hipotetik				Data Empirik			
	Min	Max	Mean	SD	Min	Max	Mean	SD
<i>Kecenderungan Kreativitas</i>	16	64	40	8	20	62	51.26	6.5

Jumlah item yang digunakan dalam alat ukur Dinamika Kecenderungan Kreativitas anak gamers 16 item dengan formula skala respon alternatif. Nilai setiap jawaban memiliki rentang dari 1 sampai 4, sehingga dihasilkan skor minimum 16 dan skor maksimum 64. Memetakan Dinamika Kecenderungan Kreativitas anak gamers pada responden penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kategorisasi Dinamika Kecenderungan Kreativitas anak Gamers

Kategori		Rentang Nilai	Frequency (org)	Percent (%)
Dinamika Kecenderungan Kreativitas Anak <i>Gamers</i>	Rendah	< 32	2	1.6
	Sedang	$32 \leq 48$	28	22.4
	Tinggi	> 48	95	76.0
	Total		125	100.0

Berdasarkan kriteria kategorisasi Dinamika Kecenderungan Kreativitas responden yang ada pada tabel di atas terlihat bahwa subjek yang memiliki Kecenderungan Kreativitas yang tinggi yaitu sebanyak 95 orang (76.0%), diikuti oleh subjek penelitian yang memiliki Kecenderungan Kreativitas dengan kategori yang sedang sebanyak 28 orang (22.4 %) dan dengan kategori rendah sebanyak 2 orang (1,6 %).

Usia 16 tahun sebanyak 23 orang dimana yang memiliki kecenderungan kreativitas tinggi sebanyak 6 orang (26.1%), sedang 16 orang (69.6%) dan rendah 1 orang (4.3%), usia 17 tahun sebanyak 15 orang dengan kategorisasi tinggi sebanyak 8 orang (53.3%), kategorisasi sedang sebanyak 7 orang (46.7%) dan kategorisasi rendah sebanyak 0 orang (0%) , usia 21 tahun sebanyak 13 orang dengan kategorisasi tinggi sebanyak 10 orang (76,9%) diikuti dengan kategorisasi sedang sebanyak 3 orang (23.1%) dan kategorisasi rendah 0 orang (0%), usia 22 tahun sebanyak 46 orang dengan kategorisasi tinggi 44 orang (95.7%), kategorisasi sedang 1 orang (2.2%) dan rendah sebanyak 1 orang (2,2%), usia 23 tahun sebanyak 18 orang dengan kategorisasi tinggi sebanyak 18 orang (100.0%) , sedang sebanyak 0 orang (0%) dan rendah sebanyak 0 orang (0%), usia 24 tahun sebanyak 10 orang dengan

kategorisasi tinggi sebanyak 10 orang (100.0%) , sedang sebanyak 0 orang (0%) dan kategorisasi rendah sebanyak 0 orang (0%).

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk melihat Memetakan Kecenderungan Kreativitas Anak Gamers berdasarkan uji statistik yang dilakukan penulis dengan subjek sebanyak 125 remaja dengan rentan usia 16 - 24 tahun yang memiliki kecenderungan kreativitas yaitu pada kategori tinggi. Banyak remaja di Kota Medan yang memiliki kecenderungan kreativitas yang tinggi. Yang berarti bahwa banyak remaja di Kota Medan masih mampu menyesuaikan dirinya dengan bermain game online. Demikian penting untuk mendukung berkembangnya kreativitas seseorang karena akan menolong individu menemukan analogi antara masalah – masalah yang dihadapinya. Munandar (dalam Pribadi, 2022) kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal - hal yang baru dan memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi - solusi baru atau ide - ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinil dalam berpikir. Secara umum kreativitas didefinisikan sebagai proses dimana seseorang mendapatkan atau menemukan solusi yang baru, berkualitas dan bermanfaat Hal yang sangat penting dalam menghasilkan produk kreatif adalah kemampuan berpikir divergen. Guilford (1968) menemukan bahwa ada dua berpikir, yaitu konvergen dan divergen. Konvergen adalah cara berpikir mengarah individu untuk berfokus pada satu jawaban yang benar dan divergen cara berpikir individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban (Japar & Parida, 2018).

Hasil Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian “ Efek game online terhadap kreativitas berpikir anak di Kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari (2016). Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini, diperoleh koefisien regresi yang menunjukkan efek game online terhadap kreativitas berpikir anak di Kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari yang bertanda positif. Sekali pun karakteristik subjek penelitian ini tidak sama persis dengan peneliti sebelumnya, namun bentuk game yang digunakan adalah sama – sama game online dan alat ukur kreativitas digunakan dalam penelitian ini adalah sama.

Berdasarkan kategorisasi aspek Kreativitas berpikir lancar, memiliki aspek kreativitas berpikir lancar yang tinggi. Seorang remaja yang mampu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, mampu memerikan banyak cara atau melakukan berbagai hal dan selalu memberikan lebih dari satu jawaban. Berdasarkan intensi kecenderungan bermain game online dapat memberikan perbedaan pada kreativitas individu. Bermain game online membuat anak menjadi lebih terbuka dengan hal – hal baru, game online menjadi stimulus kepada anak mempunyai sikap yang lebih terbuka dengan

hal – hal yang baru karena anak mau menerima dan mencoba hal – hal yang belum pernah dirasakan sebelumnya. Sehingga dengan sikap yang lebih terbuka tersebut anak mampu mempersiapkan dirinya menerima stimuli internal maupu eksternal, sikap yang terbuka akan membuat anak memiliki minat yang beragam dan luas serta memiliki pengalaman yang lebih dari orang lain (Ramadhan, 2022).

Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan berpikir luwes (Fleksibel) memiliki keterampilan berpikir luwes (Fleksibel) yang tinggi. Mampu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda – beda dapat mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda – beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran. Remaja yang memiliki keterampilan berpikir luwes atau fleksibel Menurut Guilford menyatakan bahwa individu yang memiliki tingkat kreativitas tinggi dan mampu untuk menghasilkan banyak gagasan serta dapat melakukan bermacam – macam pendekatan dalam mengatasi persoalan untuk mencetuskan gagasan yang baru secara detail dan terperinci. Dari hasil analisis data mengenai Memetakan Dinamika Kecenderungan Kreativitas Anak Gamers Berpikir Luwes (Fleksibel) yang paling tinggi, artinya subjek dalam penelitian ini memiliki sikap kreatif yang tergolong tinggi. Remaja yang bermain game online maka semakin kreatif memiliki pemikiran yang berbeda dan semakin unik, game membuat pemainnya untuk dapat bertindak lebih kreatif sehingga dapat menghadapi suatu masalah dan mencari solusi yang tepat merupakan bentuk kreativitas (Herman & Setiawati, 2022).

Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan berpikir rasional sebanyak memiliki aspek keterampilan memperinci atau mengelaborasi tinggi. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang logis untuk mengungkapkan diri dan mampu membuat kombinasi – kombinasi yang logis dari bagian – bagian atau unsur – unsur. Game online yang memiliki tampilan semakin interaktif sehingga membuat pemainnya bisa memainkan game berinteraksi langsung peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Pontianak tergolong “Cukup Baik” artinya peserta yang aktif bermain game online dapat meningkatkan kreativitas dalam ide atau gagasan yang baru memiliki kreativitas dalam memecahkan masalah – masalah, memiliki kreativitas dalam menciptakan hal – hal baru dan dapat mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik ini dapat ditafsirkan bahwa semakin baik kebiasaan peserta didik bermain game online maka semakin tinggi kreativitas, Sebaliknya semakin tidak baik kebiasaan bermain game online semakin rendah kreativitasnya (Juzailah & Ilmi, 2022).

Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan memperinci atau mengelaborasi sebanyak memiliki aspek keterampilan memperinci atau mengelaborasi tinggi. Artinya mampu

memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detil – detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik. Kemampuan memerinci suatu objek dalam game online strategi juga didukung dengan daya imajinasi yang cukup tinggi untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam bermain game online strategi. Kemampuan seorang individu dalam menemukan, menghasilkan dan mengembangkan sejumlah ide, melalui game online strategi mampu melatih kemampuan dalam merancang atau mengatur suatu strategi dalam mengalahkan lawan serta memprediksi kemungkinan yang akan terjadi selanjutnya.

Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan menilai (Mengevaluasi) memiliki keterampilan menilai (Mengevaluasi) tinggi. Mampu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pernyataan benar, atau suatu tindakan bijaksana dan mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka. Remaja yang sering bermain game Online maka semakin kreatif (Heriyanto, 2022).

SIMPULAN

Kesimpulan sebagai berikut :

1. Kecenderungan Kreativitas anak Gamers di Kota Medan memiliki kreativitas Tinggi.
2. Berdasarkan kategorisasi aspek kreativitas berpikir lancar memiliki aspek yang paling tinggi dari aspek lainnya, artinya remaja di Kota Medan tinggi mampu dalam mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan, mampu memberikan banyak cara atau melakukan berbagai hal dan selalu memberikan lebih dari satu jawaban.
3. Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan berpikir luwes (Fleksibel) memiliki aspek yang tinggi, artinya remaja di kota Medan tinggi dapat menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda – beda dapat mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda – beda dan mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
4. Berdasarkan kategorisasi aspek keterampilan memerinci atau mengelaborasi memiliki aspek yang tinggi, artinya remaja di Kota Medan memiliki keterampilan memerinci atau mengelaborasi yang tinggi. Mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk dan menambahkan atau memerinci detil – detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
5. Berdasarkan aspek keterampilan menilai (Mengevaluasi) memiliki aspek yang tinggi, artinya remaja di Kota Medan Dapat menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pernyataan benar, atau suatu tindakan bijaksana dan mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka.

DAFTAR PUSTAKA

- Herman, R., & Setiawati, S. (2022). Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Intensitas Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jambura Journal Of Community Empowerment*, 23–35. <https://doi.org/10.37411/Jjce.V3i1.1261>
- Heydari, A., Bordbar, M. R. F., & Yazd, A. M. (2018). The Effect Of Positive Thinking Education On Quality Of Life In The Patients With Diabetic Type 2. *Biomedical Journal Of Scientific & Technical Research*, 5(4), 6449–6453.
- Hulaikah, M., Zulianto, A., & Syaifudin, A. A. (2021). Pelatihan Design Graph Mobile: Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi. *Dinamis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 34–38. <https://doi.org/10.33752/Dinamis.V1i1.363>
- Japar, M., & Parida, D. (2018). Pembentukan Karakter Kemandirian Melalui Kegiatan Osis Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 28(1), 86–103. <https://doi.org/10.2317/Jpis.V28i1.6710>
- Juzailah, J., & Ilmi, I. M. B. (2022). Hubungan Emotional Eating, Citra Tubuh, Dan Tingkat Stres Dengan Imt/U Remaja Putri Di Smk Negeri 41 Jakarta Tahun 2022: The Relationship Between Emotional Eating, Body Image, And Stress Level With The Bmi-For-Age In Female Adolescents At Smk Negeri 41 Ja. *Jurnal Gizi Dan Kesehatan*, 14(2), 271–284. <https://jurnalgizi.unw.ac.id/index.php/jgk/article/view/345> (Accessed: 25 July 2023).
- Mulachela, A., Rizki, K., & Wahyuddin, Y. A. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game Di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal Of Global Discourse*, 2(2), 32–51. <https://doi.org/10.29303/Ijgd.V2i2.17>
- Muliarahmat, A., & Prasetiawan, H. (2021). Keefektifan Layanan Konseling Kelompok Teknik Self-Management Untuk Mereduksi Kecanduan Game Online. *Prosiding Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling Universitas Ahmad Dahlan*, 1.
- Mulya, H. A., & Indrawati, E. S. (2016). Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dengan Stres Akademik Pada Mahasiswa Tingkat Pertama Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang. *Jurnal Empati*, 5(2), 296–302. <https://doi.org/10.14710/Empati.2016.15224>
- Nurfia, Y. T., & Hadi, S. (2022). Realitas Dinamika Psikologi Remaja Dan Permasalahannya Persepektif Al-Qur'an. *Sinda: Comprehensive Journal Of Islamic Social Studies*, 2(3), 71–83. <https://doi.org/10.28926/Sinda.V2i3.659>
- Octaviani, N., & Oktaviansyah, A. D. (2022). *Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter Dan*

Intensitas Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Remaja Di Sma Institut Indonesia Semarang. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
[Http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/104751](http://Eprints.Ums.Ac.Id/Id/Eprint/104751)

- Poetra, Y. A., & Winanto, I. A. (2022). Gaya Komunikasi Komunitas Ruang Baca Ciketingudik Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Dan Kreativitas Anak-Anak. *Podcast: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 1–10.
- Pribadi, C. L. (2022). *Gejala Stres Pada Remaja Pecandu Game Online Di Desa Cokromenggalan*. Iain Ponorogo. [Http://Etheses.Iainponorogo.Ac.Id/Id/Eprint/21097](http://Etheses.Iainponorogo.Ac.Id/Id/Eprint/21097)
- Putra, T. H., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Media Game Petualangan Geomat Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(1), 53–61.
[Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.21067/Jbpd.V5i1.5387](https://doi.org/10.21067/jbpd.v5i1.5387)
- Ramadhan, B. I. (2022). *Hubungan Antara Intensitas Bermain Permainan Online Dengan Kecerdasan Emosional Pada Remaja*. Universitas Islam Riau.
- Salsabillah, S., Azizah, A. F., Maliki, A., Hardjito, H., Mudzakir, J., & Sofiyah, S. (2021). Membangun Kreativitas Anak Di Masa Pandemi Covid-19 Bersama Anak-Anak Di Pos Baca Inpres Iv Kecamatan Larangan Kota Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat Lppm Umj*, 1(1).
- Setyawan, I. A., Setiawati, O. R., Dharmawan, A. K., & Pramesti, W. (2021). Pengaruh Stres Dengan Perilaku Olahraga Pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Sandi Husada*, 10(1), 241–247.
[Https://Doi.Org/10.35816/Jiskh.V10i1.593](https://doi.org/10.35816/jiskh.v10i1.593)
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1).
[Https://Doi.Org/Http://Dx.Doi.Org/10.31000/Rf.V15i1.1374](https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374)
- Sugiarti, S., Darmawan, D., & Rahadian, D. (2021). Pemanfaatan Game Model Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas V Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan. *Teknologi Pembelajaran*, 6(2).
[Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.31980/Tp.V6i2.2003](https://doi.org/10.31980/tp.v6i2.2003)
- Syafira, N. I. Y. (2021). Pengembangan Kreativitas Anak Selama Masa Pandemi Covid-19 Melalui Permainan Playdough Dari Tepung. *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 136–140.
[Https://Ejournal.Unwaha.Ac.Id/Index.Php/Abdimaspen/Article/View/1951](https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1951)
- Wahyuningsih, D. (2019). Hubungan Durasi Bermain Game Online Dan Tingkat Stres Pada Siswa Smpn 03 Kecamatan Sungai Raya. *Jurnal Mahasiswa Pspd Fk Universitas*

Tanjungpura, 5(1).

Wicaksono, S. (2023). *Ta: Perancangan Prototype Game Interaktif Adventure Pengetahuan Umum Anak Usia 16-18 Tahun Sebagai Upaya Menjaga Kesehatan Mental*. Universitas Dinamika. [Http://Repository.Dinamika.Ac.Id/Id/Eprint/7019](http://Repository.Dinamika.Ac.Id/Id/Eprint/7019)