

## Penyebab Dan Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar

Arum Setiowati<sup>1</sup>, Fiki Febrian Dwi Prasetya<sup>2</sup>, Marisa Alviyana<sup>3</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>1</sup>

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Khairun, Indonesia<sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Yogyakarta, Indonesia<sup>3</sup>

E-mail: [arum@upy.ac.id](mailto:arum@upy.ac.id)<sup>1</sup>, [fikifebrian@unkhair.ac.id](mailto:fikifebrian@unkhair.ac.id)<sup>2</sup>, [marisaalviyana741@gmail.com](mailto:marisaalviyana741@gmail.com)<sup>3</sup>

Correspondent Author: Fiki Febrian Dwi Prasetya, [fikifebrian@unkhair.ac.id](mailto:fikifebrian@unkhair.ac.id)

Doi: [10.31316/g-couns.v9i3.6097](https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097)

### Abstrak

Kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar menjadi fenomena mengkhawatirkan karena berdampak signifikan pada perkembangan fisik, psikologis, akademik, dan sosial. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penyebab dan dampak kecanduan *game online* pada siswa Sekolah Dasar Negeri Plembutan. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan melibatkan enam siswa kelas IV yang kecanduan *game online*, satu guru wali kelas, dan tiga orang tua siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penyebab kecanduan *game online* meliputi faktor internal seperti rasa penasaran siswa, faktor lingkungan sekitar, dan kurangnya perhatian dari orang tua. Dampak negatifnya antara lain siswa menjadi tidak fokus belajar, nilai akademik menurun, sering cemas, emosi tidak stabil, malas belajar, berbicara kotor, sering berbohong, serta masalah kesehatan seperti mata minus. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan *game online* dapat merugikan perkembangan siswa jika tidak diimbangi dengan pengawasan dan pembatasan waktu bermain. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengatasi masalah ini.

**Kata kunci:** *game online*, penyebab kecanduan *game online*, dampak kecanduan *game online*

### Abstract

*Online game addiction in elementary school students is an alarming phenomenon because it has a significant impact on physical, psychological, academic and social development. This study aims to describe the causes and impacts of online game addiction in students of Plembutan State Elementary School. The study used a qualitative method involving six grade IV students who were addicted to online games, one homeroom teacher, and three parents. Data were collected through observation and interviews, then analysed using Miles and Huberman's interactive analysis technique. The results showed that the causes of online game addiction include internal factors such as student curiosity, environmental factors, and lack of attention from parents. The negative impacts include students becoming unfocused on learning, declining academic grades, frequent anxiety, unstable emotions, lazy learning, dirty talk, frequent lying, and health problems such as minus eyes. This study concludes that online game addiction can be detrimental to student development if not accompanied by supervision and restrictions on playing time. Therefore, the role of parents and teachers is very important in overcoming this problem..*

**Keywords:** *online games, causes of online game addiction, impact of online game addiction*

### Info Artikel

Diterima April 2024, disetujui februari 2025, diterbitkan Agustus 2025



## PENDAHULUAN

Kecanduan *game online* di kalangan siswa sekolah dasar merupakan kekhawatiran yang dapat berdampak signifikan pada perkembangan mereka. Penyebab kecanduan ini beragam, melibatkan faktor psikologis, sosial, dan neurologis. Salah satu penyebab utamanya adalah kurangnya kemampuan pengaturan diri pada anak-anak, yang dapat menyebabkan perilaku bermain *game* secara kompulsif. Kurangnya pengaturan diri ini sering dikaitkan dengan gangguan pada korteks prefrontal dan striatum ventral, area otak yang terkait dengan pengambilan keputusan dan pemrosesan penghargaan (Pinem et al., 2022). Selain itu, anak-anak dapat terlibat dalam *game online* sebagai bentuk pelarian, menggunakan *game* untuk menghindari stres kehidupan nyata dan tantangan emosional (Afiani et al., 2023). Perilaku ini sangat lazim di antara mereka yang memiliki sifat neurotik, yang mungkin menemukan pelipur lara di dunia virtual *game online* (Afiani et al., 2023).

Efek kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar sangat mendalam dan dapat dikategorikan ke dalam beberapa domain: kognitif, akademik, psikologis, dan sosial. Gangguan kognitif merupakan perhatian yang signifikan, karena penelitian telah menunjukkan bahwa tingkat kecanduan *game* yang lebih tinggi berkorelasi dengan skor perhatian dan memori yang lebih buruk pada anak-anak (Kappi et al., 2024; Farchakh et al., 2020). Penurunan fungsi kognitif ini dapat menyebabkan kinerja akademik yang lebih buruk, karena siswa mungkin mengabaikan studi mereka demi bermain *game* (Farchakh et al., 2020; Paulus et al., 2018). Penelitian menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan *game online* sering mengalami penurunan nilai sekolah dan kesejahteraan kognitif mereka secara keseluruhan (Farchakh et al., 2020).

Secara psikologis, kecanduan *game online* dapat menyebabkan masalah seperti kecemasan, depresi, dan isolasi sosial. Sifat kompulsif dari *game* dapat mengganggu interaksi sosial normal dan hubungan dengan teman sebaya dan keluarga, yang menyebabkan penurunan keterampilan sosial dan kesejahteraan emosional (Kurnia et al., 2023; Fahrizal & Aprilia, 2021). Durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain *game* sering kali mengorbankan jam tidur dan aktivitas fisik, yang semakin memperburuk masalah kesehatan dan berkontribusi pada siklus kecanduan (Kurnia et al., 2023).

Implikasi jangka panjang dari kecanduan *game online* dapat melampaui tantangan akademis dan sosial langsung. Anak-anak yang kecanduan dapat mengembangkan rasa realitas yang terdistorsi, di mana dunia virtual menjadi lebih menarik daripada interaksi dan tanggung jawab kehidupan nyata (Afriwilda & Mulawarman, 2021). Hal ini dapat menyebabkan berbagai masalah perilaku, termasuk membolos, agresi, dan bahkan perilaku kriminal, karena beberapa anak mungkin terpaksa mencuri untuk mendanai kebiasaan bermain *game* mereka (Afriwilda & Mulawarman, 2021).

Berbagai fenomena tersebut maka diperlukan pendampingan kepada anak-anak ketika di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitarnya. Pendampingan saat di rumah dapat dilakukan oleh orang tua dengan cara seperti memilih jenis *game* yang cocok dan sesuai usia anak serta pembatasan waktu dalam bermain *game online*. Pendampingan di sekolah dapat dilakukan oleh guru termasuk Guru bimbingan dan Konseling. Fakta dilapangan masih banyak Sekolah Dasar yang belum memiliki Guru Bimbingan dan Konseling. Keberadaan Guru Bimbingan dan Konseling akan menjadi salah satu solusi terhadap persoalan kecanduan *game online* pada anak. Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar akan membantu untuk mengurangi kecanduan *game online* di Sekolah Dasar dengan cara memberikan berbagai layanan Bimbingan dan Konseling yang baik di



sekolah. Peran Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah Dasar dibutuhkan untuk ikut mengatasi permasalahan ini.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penyebab dan dampak kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar, khususnya di Sekolah Dasar Negeri Plembutan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan anak-anak usia sekolah dasar menjadi kecanduan *game online*, serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif yang timbul akibat kecanduan tersebut. Berdasarkan penyebab dan dampak yang ditimbulkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi dan rekomendasi untuk mengatasi masalah kecanduan *game online* pada anak-anak, baik melalui peran orang tua, guru, maupun lingkungan sekitar.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya yang tidak hanya membahas dampak kecanduan *game online*, tetapi juga menyelidiki penyebabnya secara mendalam. Penelitian sebelumnya cenderung fokus pada salah satu aspek saja, baik itu dampak atau penyebab. Penelitian ini mencoba untuk menggabungkan kedua aspek tersebut, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang akar masalah dan solusi yang mungkin diterapkan. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam memahami fenomena kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar, serta memberikan rekomendasi yang lebih holistik untuk penanganannya.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam fenomena kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar, khususnya di Sekolah Dasar Negeri Plembutan, Playen, Gunungkidul. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam dan holistik tentang penyebab dan dampak kecanduan *game online* dari perspektif berbagai pihak yang terlibat, termasuk siswa, guru, dan orang tua.

### Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Plembutan, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena adanya fenomena kecanduan *game online* yang cukup menonjol di kalangan siswa sekolah dasar di daerah tersebut. Subjek penelitian terdiri dari enam siswa kelas IV yang mengalami kecanduan *game online*, satu guru wali kelas 4, dan tiga orang tua siswa. Pemilihan subjek ini dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang komprehensif tentang penyebab dan dampak kecanduan *game online* dari berbagai sudut pandang, yaitu siswa sebagai pelaku, guru sebagai pendidik, dan orang tua sebagai pengasuh.

### Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik utama, yaitu observasi dan wawancara. Observasi digunakan untuk mengamati perilaku siswa di sekolah, khususnya yang terkait dengan kebiasaan bermain *game online*, seperti tingkat konsentrasi, interaksi sosial, dan aktivitas belajar. Observasi ini dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah selama proses pembelajaran dan di luar jam sekolah.

Selain observasi, wawancara mendalam juga dilakukan terhadap siswa, guru wali kelas, dan orang tua. Wawancara dengan siswa bertujuan untuk menggali informasi tentang alasan mereka bermain *game online*, durasi bermain, serta dampak yang mereka rasakan. Wawancara dengan guru wali kelas dilakukan untuk memahami perspektif



pendidik terhadap perilaku siswa yang kecanduan *game online*, termasuk dampaknya terhadap prestasi akademik dan interaksi sosial di sekolah. Sementara itu, wawancara dengan orang tua bertujuan untuk mengetahui peran keluarga dalam pengawasan dan pendampingan anak, serta bagaimana kecanduan *game online* memengaruhi kehidupan keluarga.

### **Analisis Data**

Data yang diperoleh dari observasi dan wawancara kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis interaktif Miles dan Huberman. Analisis ini dilakukan melalui empat tahap utama 1) Pengumpulan Data: Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data dari berbagai sumber, termasuk hasil observasi dan transkrip wawancara. Data yang dikumpulkan mencakup informasi tentang penyebab kecanduan *game online*, durasi bermain, dampak terhadap akademik, psikologis, dan sosial, serta peran lingkungan sekitar, 2) Reduksi Data: Setelah data terkumpul, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilih dan memfokuskan pada informasi yang relevan dengan tujuan penelitian. Data yang tidak relevan atau kurang penting diabaikan, sementara data yang mendukung tujuan penelitian dipertahankan dan diorganisasikan secara sistematis, 3) Penyajian Data: Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif. Penyajian data ini bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam memahami pola dan hubungan antara berbagai faktor penyebab dan dampak kecanduan *game online*. Penyajian data juga membantu dalam mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul dari hasil penelitian, dan 4) Penarikan Kesimpulan: Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan berdasarkan temuan yang diperoleh dari analisis data. Peneliti menyimpulkan faktor-faktor utama yang menyebabkan kecanduan *game online* pada siswa sekolah dasar, serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Kesimpulan ini kemudian digunakan untuk memberikan rekomendasi dan solusi dalam mengatasi masalah kecanduan *game online*.

### **Keabsahan Data**

Untuk memastikan keabsahan data, peneliti melakukan triangulasi sumber. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari siswa, guru, dan orang tua. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh konsisten dan dapat dipercaya.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dari data yang didapatkan baik melalui observasi, dan wawancara dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan. Dalam penelitian ini yang peneliti lakukan hanya terbatas pada apa penyebab dan dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar sehingga penelitian ini melibatkan siswa, guru wali kelas dan orangtua siswa dalam menggali dan mendapatkan informasi mengenai penyebab dan dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar.

Hasil dari observasi dan wawancara, peneliti menemukan penyebab ketiga siswa usia sekolah dasar kecanduan *game online* yaitu dari lingkungan sekitar. Enam subjek primer dalam penelitian ini menyampaikan salah satu penyebab kecanduan *game online* adalah lingkungan sekitar siswa yang juga mayoritas bermain *game online*. Hal tersebut yang membuat subjek-subjek ikut bermain *game online* dan menjadi keterusan sampai kecanduan *game online*. Selain itu, didukung pula oleh pernyataan dari subjek tambahan yaitu orangtua salah satu siswa yang kecanduan *game online*, beliau menyampaikan



bahwa tetangga–tetangga di sekitar rumahnya bermain *game online* sehingga membuat anaknya ikut bermain bahkan sampai kecanduan.

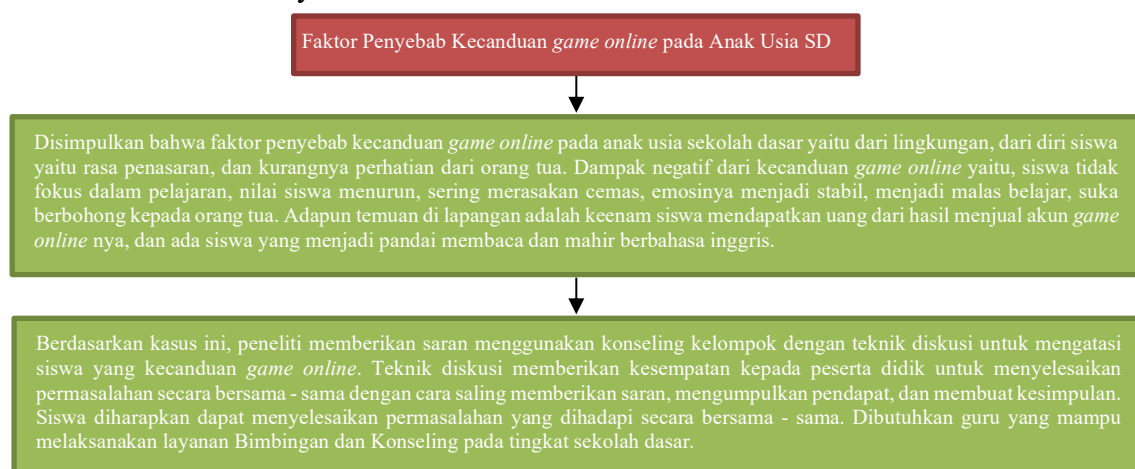
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menemukan bahwa penyebab keempat anak usia sekolah dasar kecanduan *game online* yaitu karena kurangnya perhatian dari orangtua. Penyebab keempat ini disampaikan oleh siswa 6, ia mengungkapkan bahwa orangtua nya sibuk bekerja sehingga siswa 6 dibiarkan bermain *game online* oleh orangtua nya tanpa ada pengawasan, hal tersebut adalah salah satu penyebab siswa 6 kecanduan bermain *game online*. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari guru wali kelas 4 yang juga menjadi subjek tambahan dari penelitian ini. Guru wali kelas 4 menyatakan bahwa salah satu penyebab siswa kecanduan bermain *game online* adalah kurangnya perhatian dari orangtua, guru wali kelas 4 menyatakan bahwa dalam penelitian ini ada subjek yang sehari – hari orangtuanya sibuk bekerja dipabrik sehingga kurang diperhatikan oleh orangtuanya. Hal ini juga dikonfirmasi dengan orangtua siswa 6 yang juga merupakan subjek tambahan dalam penelitian ini, beliau menyatakan bahwa memang benar beliau dan suami sibuk bekerja sehingga tidak dapat memantau siswa 6 saat bermain *game online*.

Berdasarkan temuan data pada penelitian ini ditemukan bahwa ada beberapa faktor penyebab kecanduan *game online* pada siswa yakni sebagai berikut: Pertama, Zaman sekarang masih banyak anak yang bergantung pada *smartphone* , akibat dari pengaruh lingkungan sekitar atau karena keteledoran dari orang tua yang tidak membatasi ketika anak menggunakan *smartphone*. Keenam subjek primer dalam penelitian ini juga sudah mempunyai *handphone* pribadi. Hal ini juga dikemukakan oleh subjek tambahan yaitu wali kelas yang mengatakan bahwa mayoritas siswa di Sekolah Dasar sudah mempunyai *handphone* pribadi.

Kedua, penyebab siswa SD Plembutan kecanduan *game online* selanjutnya yaitu adanya rasa penasaran terhadap *game online* yang sedang dimainkan, hal tersebut yang menyebabkan siswa menjadi kecanduan *game online*. Rasa penasaran ini juga yang membuat subjek primer atau siswa 1 dalam penelitian ini menjadi kecanduan *game online*. Seperti yang diungkapkan subjek primer atau siswa 6 mengungkapkan bahwa ia penasaran karena dalam *game online* yang ia mainkan selalu ada *event* yang membuat siswa 6 ini menjadi penasaran terus–menerus.

### Grafik 1.

#### Faktor Penyebab Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia SD



Berdasarkan data yang terkumpul melalui observasi dan wawancara dan setelah data tersebut dianalisa, maka dapat diinterpretasikan bahwa penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar yaitu, siswa sudah mempunyai *handphone* pribadi, rasa penasaran dari diri siswa, lingkungan sekitar, dan kurangnya perhatian orangtua. Hal yang melatarbelakangi penyebab kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar bisa datang dari orang tua, dari diri siswa, dan lingkungan sekitar. Orang tua dengan kondisi sibuk bekerja dan sedikitnya waktu bersama anak menjadi salah satu faktor penyebab kecanduan *game online*. Disela-sela kesibukannya orang tua diharapkan tetap berusaha memberikan waktu dan pendampingan serta pengawasan pada anak khususnya saat bermain *game online*.

Melalui tahap observasi dan wawancara, peneliti berhasil menemukan data temuan diantaranya adalah ada dua macam dampak yang peneliti temukan pada penelitian ini, yaitu dampak positif dan dampak negatif kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar. Berdasarkan hasil dari wawancara dan observasi peneliti menemukan dampak positif dari kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar diantaranya adalah: pertama, keenam subjek dalam penelitian ini mendapatkan uang dari hasil menjual akun *game online* mereka. Keenam subjek mengatakan bahwa dari bermain *game online* mereka mendapatkan uang hasil dari menjual akun *game online* mereka. Hal tersebut dijelaskan secara runtut oleh siswa 4 bagaimana alur mereka dapat mengasihkan uang dari bermain *game online*. Siswa awalnya men-*download game online* setelah itu *game* dimainkan sampai berkembang, setelah berkembang akun tersebut dijual, mereka akan membuat akun baru lagi. Uang hasil menjual akun *game online* tersebut digunakan untuk membeli atau *top up diamond* yang mereka gunakan untuk membuat akunnya berkembang kembali.

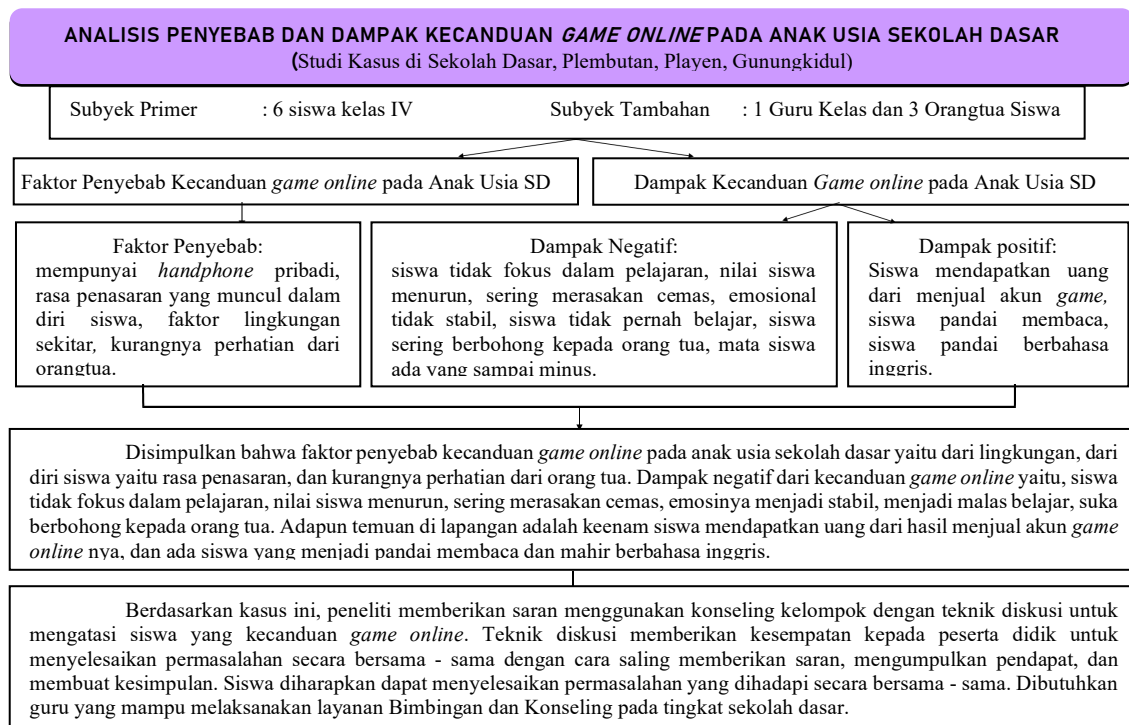
Berdasarkan hasil wawancara peneliti menemukan dampak positif kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar yang kedua yaitu siswa mahir berbahasa inggris dan menjadi lancar membaca. Siswa 6, menyampaikan jika dirinya sekarang bisa berbahasa inggris dan pandai membaca berkat bermain *game online*. Hal ini juga dikonfirmasi oleh orang tua siswa yang menyatakan bahwa anaknya menjadi bisa berbahasa inggris dan pandai membaca karena bermain *game online* setiap hari. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti menemukan dampak negatif kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar yaitu: siswa menjadi tidak fokus dalam pelajaran, nilai siswa menurun, menjadi malas belajar, emosinya tidak stabil, sering merasakan cemas, mata sering sakit bahkan ada yang sampai minus, suka berbohong kepada orangtua dan melawan orang tua, perkataan sehari-hari menjadi kasar.

Guru wali kelas 4 menyampaikan dampak negatif dari kecanduan *game online* pada siswa yang paling terlihat atau menonjol adalah cara berbicara siswa-siswa. Guru wali kelas 4 menyampaikan bahwa perkataan sehari-hari yang dikeluarkan siswa-siswa tersebut kasar, sangat dewasa dan tidak pantas diutarakan oleh anak usia sekolah dasar. Hal tersebut juga dikonfirmasi langsung oleh tiga orang tua siswa-siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini. Ketiga orang tua tersebut menyampaikan jika anak-anaknya sekarang jika berbicara perkataan yang dilontarkan kasar, bahasanya orang dewasa, dan sering berkata kotor.



## Grafik 2.

### Analisis Penyebab Dampak Kecanduan Game Onlie Pada Anak Usia Sekolah Dasar



Berdasarkan hasil wawancara dan observasi ditemukan bahwa ada dua macam dampak kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar diantaranya adalah dampak positif dan dampak negatif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti menemukan dampak positif dari kecanduan *game online* yaitu siswa menjadi bisa Bahasa inggris, siswa pandai membaca, dan siswa mendapatkan uang dari hasil menjual akun *game online*. Sedangkan dampak negatif dari kecanduan *game online* yaitu, siswa tidak fokus dalam pelajaran, nilai siswa menurun, sering merasakan cemas, emosinya menjadi tidak stabil, menjadi malas belajar, sering berbicara kotor, suka berbohong kepada orang tua, mata siswa sering mengalami sakit bahkan ada yang sampai minus.

### Penyebab Kecanduan *Game online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Kecanduan *game online* di kalangan anak sekolah dasar adalah masalah multifaset yang dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis, sosial, dan lingkungan. Memahami penyebab ini sangat penting untuk mengembangkan strategi pencegahan dan intervensi yang efektif.

Salah satu faktor penting yang berkontribusi terhadap kecanduan *game online* adalah pelarian. Anak-anak sering terlibat dalam permainan sebagai sarana untuk melarikan diri dari kenyataan, terutama ketika mereka menghadapi stres atau ketidakpuasan dalam hidup mereka. Perilaku ini terutama terlihat pada anak-anak dengan sifat neurotik, yang mungkin mencari perlindungan di dunia virtual *game online* untuk mengurangi kecemasan dan tekanan emosional (Afiani et al., 2023). Sifat imersif dari *game online* memberikan jalan keluar kompensasi untuk kebutuhan yang belum terpenuhi, menjadikannya sangat menarik bagi anak-anak yang mungkin merasa kewalahan dengan keadaan kehidupan nyata mereka (Afiani et al., 2023).



Karakteristik struktural *game* itu sendiri memainkan peran penting dalam potensi adiktifnya. Fitur seperti interaksi sosial, kompetisi, dan kesempatan untuk aktualisasi diri dapat membuat *game* sangat menarik bagi anak-anak (Taş, 2019). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), misalnya, dirancang untuk mendorong komunitas dan persaingan, yang dapat menyebabkan keterlibatan yang berkepanjangan dan, pada akhirnya, kecanduan (Ofly & Yalçın, 2019). Selain itu, efek visual dan *gameplay* berorientasi aksi secara khusus disesuaikan untuk menarik perhatian audiens yang lebih muda, sehingga sulit bagi mereka untuk melepaskan diri (Taş, 2019; Zhu, 2023).

Pengaruh orang tua dan dinamika keluarga juga berdampak signifikan pada kebiasaan bermain *game* anak-anak. Anak-anak yang merasakan kurangnya perhatian atau dukungan dari orang tua mereka dapat beralih ke *game online* sebagai pengganti interaksi sosial dan pemenuhan emosional (Yolanda et al., 2021; Fahrizal & Aprilia, 2021). Tidak adanya komunikasi yang efektif dalam keluarga dapat memperburuk perasaan kesepian dan terisolasi, yang selanjutnya meningkatkan kemungkinan kecanduan *game* (Fahrizal & Aprilia, 2021). Selain itu, anak-anak dari keluarga berpenghasilan rendah mungkin mengalami stres tambahan, seperti prestasi akademik yang buruk dan pengawasan orang tua yang tidak memadai, yang dapat membuat mereka mencari pelipur lara dalam permainan online (Kim et al., 2015; Choi et al., 2019).

Implikasi kecanduan *game online* melampaui perilaku individu; Mereka dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosional anak. Penelitian menunjukkan bahwa peningkatan permainan berkorelasi dengan berkurangnya keterampilan sosial dan meningkatnya agresi, karena anak-anak mungkin kesulitan membedakan antara interaksi virtual dan kehidupan nyata (Şenol et al., 2023; Nogueira et al., 2019). Hal ini dapat menyebabkan siklus ketidaksihinggaan sosial, di mana anak-anak menjadi semakin bergantung pada *game* untuk sosialisasi, yang semakin memperkuat kecanduan mereka (Choi et al., 2019; Bağatarhan, 2023).

Penyebab kecanduan *game online* pada anak sekolah dasar sangat kompleks dan saling terkait, meliputi kebutuhan psikologis untuk melarikan diri, sifat desain *game* yang menarik, dan pengaruh dinamika keluarga. Mengatasi faktor-faktor ini melalui intervensi yang ditargetkan, seperti meningkatkan komunikasi orang tua dan mempromosikan kegiatan rekreasi alternatif, sangat penting untuk mengurangi risiko kecanduan dan mendorong hasil perkembangan yang lebih sehat bagi anak-anak.

### **Dampak Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar**

Kecanduan *game online* di kalangan anak-anak usia sekolah dasar telah menjadi perhatian yang signifikan, karena dapat menyebabkan berbagai efek buruk pada kesehatan, prestasi akademik, dan interaksi sosial mereka. Fenomena kecanduan *game online* ditandai dengan keterlibatan berlebihan dalam aktivitas *game*, yang dapat mengganggu kehidupan sehari-hari dan menyebabkan perubahan perilaku negatif. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menjadi kecanduan *game online* sering mengalami penurunan prestasi akademik karena mengabaikan tugas sekolah dan tanggung jawab demi bermain *game* (Islam et al., 2020). Kelalaian ini dapat dikaitkan dengan sifat kompulsif dari *game*, di mana anak-anak memprioritaskan *game* daripada kegiatan pendidikan, yang menyebabkan hasil belajar yang buruk (Andriani & Basri, 2022).

Dampak kecanduan *game online* melampaui prestasi akademik; Ini juga mempengaruhi kesejahteraan psikologis dan sosial anak-anak. Penelitian telah



menunjukkan bahwa anak-anak yang kecanduan *game online* dapat menunjukkan peningkatan agresi dan penarikan sosial, karena mereka menghabiskan lebih sedikit waktu untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan anggota keluarga (Bao et al., 2024; Rohman, 2019). Isolasi ini dapat menghambat pengembangan keterampilan sosial penting dan kecerdasan emosional, yang sangat penting selama tahun-tahun pembentukan (Mardiana et al., 2023). Selain itu, sifat adiktif dari *game online* dapat menyebabkan siklus ketergantungan, di mana anak-anak merasa terdorong untuk bermain meskipun ada konsekuensi negatif, sehingga memperburuk kecanduan mereka (Dong et al., 2020).

Tindakan pencegahan sangat penting untuk mengurangi risiko yang terkait dengan kecanduan *game online*. Keterlibatan orang tua memainkan peran penting dalam memantau kebiasaan bermain *game* anak-anak dan menetapkan batasan yang sesuai. Strategi seperti memilih permainan yang sesuai dengan usia, membatasi waktu layar, dan mendorong partisipasi dalam kegiatan alternatif dapat secara signifikan mengurangi kemungkinan kecanduan (Anggita et al., 2020). Selain itu, lembaga pendidikan dapat menerapkan program konseling untuk meningkatkan kesadaran tentang risiko kecanduan *game online* dan memberikan dukungan kepada siswa yang terkena dampak (Novrialdy et al., 2019). Dengan menumbuhkan lingkungan yang mempromosikan kebiasaan bermain *game* yang sehat, orang tua dan pendidik dapat membantu anak-anak menavigasi tantangan yang ditimbulkan oleh *game online*.

Kecanduan *game online* menimbulkan ancaman beragam bagi anak-anak usia sekolah dasar, memengaruhi prestasi akademik, kesehatan psikologis, dan interaksi sosial mereka. Mengatasi masalah ini membutuhkan upaya kolaboratif antara orang tua, pendidik, dan profesional kesehatan mental untuk menciptakan kerangka kerja pendukung yang mendorong praktik permainan yang sehat dan meminimalkan risiko yang terkait dengan permainan yang berlebihan.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada anak usia sekolah dasar disebabkan oleh beberapa faktor utama. Salah satu penyebab utamanya adalah rasa penasaran yang muncul dari diri siswa sendiri. Rasa penasaran ini sering kali dipicu oleh fitur-fitur menarik dalam *game*, seperti event atau tantangan baru yang membuat siswa ingin terus bermain. Selain itu, lingkungan sekitar juga memainkan peran penting. Mayoritas teman sebaya di sekolah maupun tetangga di sekitar rumah juga bermain *game online*, sehingga menciptakan tekanan sosial bagi siswa untuk ikut serta. Faktor lainnya adalah kurangnya perhatian dari orang tua. Banyak siswa yang memiliki *smartphone* pribadi karena orang tua mereka sibuk bekerja, sehingga tidak ada pengawasan ketika anak-anak menggunakan perangkat tersebut. Kondisi ini menyebabkan siswa lebih mudah mengakses *game online* tanpa batasan. Kecanduan *game online* memberikan dampak positif dan negatif pada perkembangan siswa. Dampak positifnya antara lain siswa menjadi lebih pandai membaca dan mahir berbahasa Inggris karena sering berinteraksi dengan konten dalam *game*. Selain itu, beberapa siswa berhasil mendapatkan uang dari menjual akun *game online* yang telah mereka kembangkan. Namun, dampak negatifnya jauh lebih dominan dan berpotensi merugikan perkembangan siswa. Siswa menjadi tidak fokus dalam pelajaran, nilai akademik mereka menurun, dan sering mengabaikan tugas sekolah demi bermain *game*. Secara psikologis, siswa sering merasa cemas, emosi mereka tidak stabil, dan bahkan mengalami gangguan tidur serta masalah kesehatan mata, seperti mata minus.



Penelitian ini menegaskan bahwa kecanduan *game online* dapat berdampak buruk pada perkembangan fisik, psikologis, akademik, dan sosial siswa sekolah dasar. Oleh karena itu, sangat penting untuk membatasi akses anak-anak terhadap *game online* dan memastikan bahwa mereka bermain dengan batas yang wajar. Peran orang tua sangat krusial dalam memberikan perhatian dan pengawasan kepada anak-anak, terutama saat mereka menggunakan teknologi. Guru dan sekolah juga memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendampingan dan program konseling guna meningkatkan kesadaran tentang risiko kecanduan *game online*. Kolaborasi antara orang tua, guru, dan profesional kesehatan mental sangat diperlukan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sehat anak-anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Afiani, D., Widyorini, E., & Primastuti, E. (2023). Relationship between escapism behavior and neurotism personality on online game addiction in adolescents. *Analitika*, 15(1), 60-67. <https://doi.org/10.31289/analitika.v15i1.9180>
- Afriwilida, M. and Mulawarman, M. (2021). The relationship between psychological well-being, discipline and online gaming addiction among high school students in central java.. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210413.042>
- Andriani, R. and Basri, B. (2022). The effect of addiction to playing online games on learning motivation in students at sdn subangjaya 2, sukabumi city. *Risenologi*, 7(1a), 77-83. <https://doi.org/10.47028/j.risenologi.2022.71a.336>
- Anggita, G., Rachman, H., Yun-Chen, C., Sugiarto, S., Ali, M., Chaerudin, C., ... & Milla, F. (2020). The differences of elementary school students' interest on traditional games and online games.. <https://doi.org/10.4108/eai.22-7-2020.2300277>
- Bağatarhan, T. (2023). Digital game addiction tendency and social competence in preschool children: the mediating role of self-regulation. *İnsan Ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(2), 424-443. <https://doi.org/10.53048/johass.1374193>
- Bao, K., Zhang, X., & Cai, L. (2024). The closed loop between parental upbringing and online game addiction: a narrative study of rural children's growth in china. *Psychology Research and Behavior Management*, Volume 17, 1703-1716. <https://doi.org/10.2147/prbm.s457068>
- Choi, O., Jang, K., & Kim, N. (2019). Factors affecting the internet game addiction risk of elementary school students in multicultural families. *Journal of Health Informatics and Statistics*, 44(1), 64-72. <https://doi.org/10.21032/jhis.2019.44.1.64>
- Dong, H., Yang, F., Lu, X., & Hao, W. (2020). Internet addiction and related psychological factors among children and adolescents in china during the coronavirus disease 2019 (covid-19) epidemic. *Frontiers in Psychiatry*, 11. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2020.00751>
- Fahrizal, Y. and Aprilia, F. (2021). Family communication experience among students who are addicted to online games. *Bali Medical Journal*, 10(3), 1239-1243. <https://doi.org/10.15562/bmj.v10i3.2858>
- Farchakh, Y., Haddad, C., Sacre, H., Obeïd, S., Salameh, P., & Hallit, S. (2020). Video gaming addiction and its association with memory, attention and learning skills in lebanese children. *Child and Adolescent Psychiatry and Mental Health*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s13034-020-00353-3>
- Islam, M., Biswas, R., & Khanam, R. (2020). Effect of internet use and electronic game-play on academic performance of australian children. *Scientific Reports*, 10(1). <https://doi.org/10.1038/s41598-020-78916-9>



- Kappi, A., El-Etreby, R., Badawy, G., Ebrahim, G., & Hamed, W. (2024). Effects of memory and attention on the association between video game addiction and cognitive/learning skills in children: mediational analysis. *BMC Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01849-9>
- Kim, J., Lee, J., & Oh, S. (2015). A path model of school violence perpetration: introducing online game addiction as a new risk factor. *Journal of Interpersonal Violence*, 32(21), 3205-3225. <https://doi.org/10.1177/0886260515597435>
- Kurnia, I., Ardi, B., Krisnana, I., Nastiti, A., Rithpo, P., & Arief, Y. (2023). The correlation between parents interaction conflict with online game addiction in adolescents. *Jurnal Ners*, 18(1), 9-15. <https://doi.org/10.20473/jn.v18i1.26785>
- Mardiana, N., Meifilina, A., & Wiludjeng, F. (2023). Parents' interpersonal communication in overcoming online game addict children (case study at gpib eben haezer blitar church). *Josar (Journal of Students Academic Research)*, 8(2), 384-394. <https://doi.org/10.35457/josar.v8i2.3192>
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F., & Neto, A. (2019). Addictive video game use: an emerging pediatric problem?. *Acta Médica Portuguesa*, 32(3), 183-188. <https://doi.org/10.20344/amp.10985>
- Novrialdy, E., Nirwana, H., & Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2), 113. <https://doi.org/10.32698/0772>
- Oflu, A. and Yalçın, S. (2019). Video game use among secondary school students and associated factors. *Archivos Argentinos De Pediatría*, 117(6). <https://doi.org/10.5546/aap.2019.eng.e584>
- Paulus, F., Ohmann, S., Gontard, A., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645-659. <https://doi.org/10.1111/dmcn.13754>
- Pinem, B., Loebis, B., & Camellia, V. (2022). Factors associated with games addiction among internet game players visiting internet gaming cafes in northern sumatera. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 10(T7), 155-158. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2022.9256>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas anak kecanduan game online. *Martabat Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Şenol, Y., ŞENOL, F., & Yaşar, M. (2023). Digital game addiction of preschool children in the covid-19 pandemic: social emotional development and parental guidance. *Current Psychology*, 43(1), 839-847. <https://doi.org/10.1007/s12144-023-04323-8>
- Taş, İ. (2019). A review of the graduate theses on gaming addiction in turkey. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 6(3), 38-48. <https://doi.org/10.17220/ijpes.2019.03.005>
- Yolanda, N., Marzona, Y., Husna, L., & Azmir, S. (2021). The effect of addiction online game factor by private high school students in padang city. *International Journal of Global Operations Research*, 2(1), 25-36. <https://doi.org/10.47194/ijgor.v2i1.69>
- Zhu, Y. (2023). The influence factors and intervention of children's gaming addiction. *SHS Web of Conferences*, 157, 01027. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315701027>

