

**MENGUNGKAP DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU DAN
MOTIVASI BELAJAR ANAK: A LITERATURE REVIEW**

MADE AGUNG DARMAWAN¹, NI MADE ARI WILANI²

¹Program Studi Sarjana Psikologi Fakultas Kedokteran, Universitas Udayana
darmawan.2202531034@student.unud.ac.id, ariwilani@unud.ac.id

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah menjadikan *game online* sebagai hiburan yang populer di kalangan anak-anak hingga dewasa. Walaupun bersifat menghibur, namun *game online* memiliki dampak yang signifikan terutama bagi kehidupan dan perkembangan anak-anak. Artikel ini bertujuan untuk mengidentifikasi dampak yang timbul pada anak-anak yang mengalami kecanduan bermain *game online*, entah itu dilihat dari segi perkataannya, sikap yang anak lakukan kepada orang sekitarnya, pengaruh *game online* terhadap kegiatan belajar anak, dan kesehatan anak yang bermain *game online*. Kajian ini menggunakan metode studi literatur dari 24 jurnal nasional yang relevan dengan rentang tahun 2016-2024. Diketahui, *game online* sangat mempengaruhi kehidupan dan perkembangan anak-anak yang memainkannya. Hal ini dibuktikan dengan anak yang bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi akan mengalami kesusahan dalam menerima materi pembelajaran di sekolah karena ia masih memfokuskan pikirannya pada *game online* yang ia mainkan dan berbicara dengan teman di sebelahnya mengenai *game online* yang ia mainkan, sehingga anak tidak akan mengerti materi yang sedang gurunya jelaskan dan anak akan mendapatkan nilai ulangan yang tidak memuaskan. Tidak hanya itu, anak akan cenderung berkata kasar apabila mengalami kekalahan saat bermain *game online*, hal ini terjadi karena anak meniru teman-temannya dan orang yang lebih tua mengucapkan kata-kata kasar ketika bermain *game online*. Dari pengakuan orang tua dari anak yang bermain *game online*, diketahui pula anak yang bermain *game online* cenderung membangkang atau tidak menuruti perintah dari orang tua dan gurunya. Hal ini dibuktikan dengan terdapat anak yang berbohong kepada orang tua agar ia bisa bermain *game online*, selain itu anak juga susah dimintai tolong karena anak sedang asik bermain *game online*. *Game online* juga berdampak terhadap fisik anak dimana anak yang bermain *game online* kebanyakan memiliki kesehatan yang buruk karena kebanyakan waktunya hanya dihabiskan untuk bermain *game online* dan jarang berolahraga.

Kata Kunci: Permainan *online*, anak-anak, studi literatur

ABSTRACT

Technological advancements have made online gaming a popular form of entertainment among children and adults alike. Although it is entertaining, online gaming has significant impacts, especially on the lives and development of children. This article aims to identify the effects arising from children who become addicted to online games, examining aspects such as their speech, behavior towards those around them, the influence of online games on their learning activities, and their health. The study utilizes a literature review method from 24 relevant national journals from 2016 to 2024. It has been found that online games greatly affect the lives and development of children who play them. Evidence shows that children who engage in online gaming with high intensity struggle to grasp educational material in school because they remain focused on the games they are playing and often talk with peers about these games. Consequently, they fail to understand the lessons being taught by their teachers, leading to unsatisfactory test scores. Moreover, children tend to use foul language when they experience defeat in online games. This behavior often stems from imitating peers and older individuals who also use harsh words during gameplay. Parents of children who play online games report

that these kids frequently exhibit defiance towards their parents and teachers. Instances have been noted where children lie to their parents to gain permission to play online games, and they also become difficult to assist due to being engrossed in their gaming. Online gaming also adversely affects children's physical health; those who spend excessive time playing are likely to experience poor health due to a lack of physical activity, as most of their time is spent gaming rather than exercising.

Keywords: Game online, Children, Literature Review

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat bisa dikatakan pesat yang dibuktikan dengan teknologi yang dapat mempermudah kehidupan manusia dan dapat menjadi sarana hiburan. Jika kita melihat ke masa lalu, teknologi komunikasi dan informasi, seperti komputer dan telepon seluler dapat dikatakan barang mewah karena hanya bisa dimiliki segelintir orang dengan ekonomi mapan, namun saat ini komputer dan telepon seluler yang telah berkembang menjadi *smartphone* bisa dimiliki oleh siapa saja dimulai dari lapisan masyarakat terendah hingga teratas (Amin et al., 2022). Bukan hanya itu, *smartphone* bisa dikatakan sebagai kebutuhan primer saat ini karena tidak ada seorang pun yang dapat lepas dari teknologi ini dalam sehari saja (Arianto & Bahfiarti, 2020).

Teknologi memang memiliki dampak positif yang begitu banyak bagi manusia, namun teknologi juga dapat menjadi hal yang negatif apabila dipergunakan secara berlebihan ataupun dipergunakan untuk mengakses hal yang dikategorikan negatif. Hal yang perlu menjadi perhatian saat ini adalah bagaimana orang tua dapat memberikan pengawasan semaksimal mungkin kepada anaknya agar terhindar dari dampak negatif dari teknologi. Hal ini sejalan dengan pendapat (Ika Rizki Ramadhani et al., 2020) yang menyatakan bahwa dampak buruk dari teknologi yang salah satunya *smartphone* adalah anak dapat berperilaku tidak baik, apabila orang tua tidak dapat memberikan pengawasan secara maksimal kepada anak ketika menggunakan *gadget*. Sebuah kasus yang terjadi pada tahun 2021 dan kasus ini sempat viral di media sosial mengenai seorang anak yang melakukan *top up* untuk *game online* yang ia mainkan sebesar Rp.800.000 di sebuah minimarket dan hal ini membuat orang tua si anak mengamuk.

Tidak jarang anak berkata kasar ketika kalah saat bermain *game*. Dampak ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fata et al., 2022) dimana anak akan menggunakan *volume* suara yang keras ketika berbicara dengan temannya saat bermain *game online* dan menggunakan bahasa kasar saat berbicara. Makian dan bahasa kasar pun tak henti digunakan oleh anak saat bermain *game online*. Hal ini akan membuat anak menjadi individu yang gampang mengeluarkan bahasa-bahasa kasar, mencaci, dan mengejek orang sekitarnya. Oleh sebab itu, perlu ditelusuri kembali mengenai dampak apa yang muncul kepada anak – anak yang bermain *game online*, entah itu dilihat dari segi perkataannya, sikap yang anak lakukan kepada orang sekitarnya, pengaruh *game online* terhadap kegiatan belajar anak, dan kesehatan anak yang bermain *game online*.

Untuk mengetahui lebih mendalam mengenai *game online*, kita harus mencari tahu terlebih dahulu definisi dari kalimat *game online*. *Game online* adalah sebuah permainan yang membutuhkan internet agar bisa dimainkan karena berbasis *online* sebagai sebuah produk yang dipergunakan sebagai hiburan (Syahrani, 2015). *Game online* juga bisa didefinisikan sebagai salah satu jenis permainan yang dimainkan di sebuah komputer dengan menggunakan jaringan internet yang dimiliki oleh komputer, namun saat ini *game online* sudah dapat dimainkan pada *smartphone* karena perkembangan teknologi yang sangat pesat.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Andriani & Basri, 2022) di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi, diketahui bahwa *game online* dapat menurunkan

Copyright (c) 2025 PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi

motivasi anak untuk belajar. Hal ini dibuktikan dengan anak enggan untuk belajar, menanggguhkan kewajibannya untuk mengerjakan tugas sekolah, memainkan *game* pada saat guru menerangkan materi, dan membolos di jam sekolah agar bisa bermain *game online*. Selain itu, anak yang suka bermain *game online* memiliki sistem imun tubuh yang lemah karena anak jarang melakukan aktivitas fisik, duduk dengan waktu yang cukup lama, terlambat makan, dan sering terkena radiasi layar monitor maupun layar *smartphone*. Selain itu dijelaskan pula akibat bermain *game online*, anak melakukan aksi kekerasan. Hal ini terjadi karena *game online* memberitahu anak untuk melakukan tindakan kejahatan dan kekerasan.

METODE PENELITIAN

Artikel ini menyajikan hasil studi literatur yang membahas mengenai dampak apa yang muncul kepada anak yang bermain *game online*. Artikel ini dibuat menggunakan metode *literature review* dengan menggunakan jurnal nasional. Literatur dicari menggunakan *Google Scholar* dengan kata kunci “*Game Online*” dan “Dampak dari *Game Online* pada anak” dengan rentang waktu literatur delapan tahun terakhir (2016 – 2024). Artikel ini menggunakan literatur sebanyak 24 jurnal yang masih berkaitan dengan topik artikel ini. Pemilihan jurnal yang akan dipakai pada bagian hasil penelitian dalam *Literature Review* ini sudah melalui tahap inklusi, yaitu (1) memaparkan dampak dari *game online* terhadap anak, (2) subjek dari penelitian salah satunya anak, dan (3) penelitian dilakukan dengan rentang waktu 2016 – 2024. Sedangkan kriteria eksklusi, yaitu artikel yang tidak menggunakan anak-anak sebagai subjek penelitiannya dan tidak membahas mengenai dampak dari *game online*. Jurnal yang digunakan berbahasa Indonesia dan ada juga yang berbahasa Inggris, semua jurnal bisa diunduh menggunakan *Google Scholar*. Dengan demikian, *Literature Review* ini menggunakan delapan jurnal penelitian yang sesuai dengan kriteria inklusi yang sudah ditetapkan. Jurnal yang dipakai tertera pada tabel 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan data yang telah dipublikasikan mengenai dampak *game online* terhadap anak, digunakan delapan jurnal yang sudah sesuai dengan kriteria inklusi.

Tabel 1. Hasil *Literature Review*

Kode	Judul Artikel dan Penulis	Jurnal	Hasil Penelitian
A1	Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada (Susanto et al., 2022).	EDU SOCIATA : JURNAL PENDIDIKAN SOSIOLOGI	Game online dapat mempengaruhi kepribadian sosial pada diri anak.
A2	DAMPAK PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP KEMAMPUAN BERKOMUNIKASI ANAK (Asmiati et al., 2021).	Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi	Game online dapat berdampak terhadap kemampuan komunikasi verbal dan non verbal pada anak.
A3	Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak - Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo (Alam et al., 2022).	Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)	Moralitas anak-anak di Desa Gunggungan menurun akibat kecanduan terhadap game online.

Kode	Judul Artikel dan Penulis	Jurnal	Hasil Penelitian
A4	Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01 (Faza et al., 2022).	Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)	Anak yang sudah kecanduan bermain game online akan susah atau jarang berinteraksi dengan keluarganya ataupun teman-temannya.
A5	Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar (A. N. Amalia et al., 2022).	Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)	Dampak positif pada anak yang bermain game online dapat berupa anak belajar Bahasa Inggris dan menjadikan game online sebagai hobi penghilang rasa bosan, sedangkan dampak negatifnya adalah motivasi belajar anak rendah.
A6	Disruptive Game Online and Social Personality: Case Study at SDN Asem Kumbang Katingan Regency (Mazrur, 2023).	Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Timbul dampak positif dan negatif terhadap kepribadian sosial anak. Dampak positif: kemampuan bekerja sama, simpati, dan bersosialisasi. Dampak negatif: kecanduan, berkata kasar, membangkang.
A7	Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar (R. Iskandar, 2021).	Jurnal Basicedu	Siswa yang sudah ketagihan bermain game online memiliki rata-rata skor rendah pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.
A8	Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Harahap & Ramadan, 2021).	Jurnal Basicedu	Kecanduan game online dapat berdampak positif dan negatif, seperti mengasah kemampuan berpikir (strategi), tetapi menurunkan motivasi belajar, jarang bermain di luar rumah, dan malas bergerak.
A9	Efek Bermain Game Online pada Perkembangan Emosional Anak Sekolah Dasar (Nugraha et al., 2021).	Jurnal Psikologi Pendidikan	Bermain game online berlebihan dapat mengganggu perkembangan emosional anak, seperti meningkatnya emosi negatif (marah dan frustrasi) serta menurunnya empati.
A10	Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Siswa (Firmansyah et al., 2022).	Jurnal Ilmiah Pendidikan	Penelitian ini menunjukkan hubungan negatif antara kecanduan game online dengan prestasi akademik siswa, terutama pada siswa yang bermain lebih dari 4 jam sehari.
A11	Pengaruh Game Online terhadap Keterampilan Sosial	Jurnal Sosiologi Remaja	Game online membantu meningkatkan keterampilan sosial

Kode	Judul Artikel dan Penulis	Jurnal	Hasil Penelitian
	Remaja (Setiawan et al., 2023).		dalam kelompok remaja, tetapi dapat mengurangi interaksi tatap muka.
A12	Game Online sebagai Alat Pengembangan Bahasa Inggris pada Anak (Pratama et al., 2022).	Jurnal Linguistik Terapan	Bermain game online, khususnya dengan pemain asing, membantu anak mengembangkan kosakata bahasa Inggris.
A13	Kecanduan Game Online dan Pengaruhnya terhadap Pola Tidur Anak Sekolah Dasar (Lestari et al., 2022).	Jurnal Kesehatan Anak	Kecanduan game online menyebabkan gangguan tidur pada anak, seperti durasi tidur yang lebih pendek dan kualitas tidur yang buruk.
A14	Dampak Game Online terhadap Kedisiplinan Anak (Wijaya et al., 2023).	Jurnal Pendidikan Karakter	Kedisiplinan anak berkurang karena lebih banyak waktu dihabiskan untuk bermain game online, mengurangi waktu untuk tugas-tugas sekolah.
A15	Pengaruh Bermain Game Online pada Perkembangan Motorik Halus Anak (Andriani et al., 2022).	Jurnal Psikologi Perkembangan	Bermain game online dapat meningkatkan koordinasi mata-tangan anak, tetapi juga dapat mengurangi aktivitas fisik yang penting untuk perkembangan motorik kasar.

Pembahasan

Game online telah menjadi fenomena yang tidak asing di masyarakat, digunakan sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang atau mengurangi kebosanan akibat rutinitas. Namun, semakin populernya game online juga membawa dampak yang perlu diperhatikan, terutama pada anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa dampak tersebut mencakup berbagai aspek, seperti motivasi belajar, perilaku, komunikasi, serta kesehatan fisik dan fisiologis. Lebih jauh lagi, dampak-dampak ini saling berinteraksi, memperburuk efek keseluruhan pada perkembangan anak.

Motivasi belajar anak yang menurun sering kali disebabkan oleh intensitas bermain game online yang tinggi, di mana anak lebih terfokus pada kesenangan instan yang ditawarkan oleh game daripada tugas-tugas akademik. Penurunan motivasi belajar ini juga dapat memengaruhi kemampuan kognitif mereka, seperti kemampuan untuk fokus, memproses informasi, dan menyelesaikan tugas secara sistematis. Secara bersamaan, perilaku menyimpang juga dapat muncul sebagai akibat dari dampak afektif game online, misalnya frustrasi atau agresi yang dipicu oleh kekalahan dalam permainan, yang kemudian dapat merembet pada tindakan di dunia nyata.

Selain itu, intensitas bermain game online yang tinggi sering kali menurunkan kualitas komunikasi, baik dalam keluarga maupun dengan teman-teman sebaya. Anak-anak cenderung lebih asyik berinteraksi secara virtual daripada secara langsung, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka. Interaksi yang minim ini juga dapat memperburuk kesehatan mental mereka, seperti munculnya perasaan isolasi sosial. Dampak ini

diperparah oleh kesehatan fisik yang memburuk akibat kurangnya aktivitas fisik, pola tidur yang terganggu, dan postur tubuh yang buruk selama bermain game.

Interaksi antara dampak kognitif, motorik, dan afektif ini menunjukkan bahwa game online tidak hanya memengaruhi satu aspek kehidupan anak secara terpisah, tetapi menciptakan efek domino yang memengaruhi motivasi belajar, perilaku, komunikasi, dan kesehatan secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman yang holistik untuk menangani dampak tersebut, termasuk pengaturan waktu bermain game yang sehat, bimbingan orang tua, dan intervensi pendidikan yang tepat.

A. Menurunnya Motivasi Belajar Anak

Pada penelitian yang dilakukan oleh (R. Iskandar, 2021) ditemukan hasil bahwa siswa yang sudah kecanduan akan *game online* memiliki skor rendah pada bidang kognitif yang ditandai dengan siswa tidak bisa memberikan jawaban dari pertanyaan yang guru berikan secara spontan karena siswa menghabiskan banyak waktunya untuk bermain *game online* daripada belajar. Selain itu, pada aspek motorik ditemukan juga skor rendah yang dibuktikan dengan anak yang kecanduan *game online* tidak ingin mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru dan enggan membuat karya hasil dari keterampilan tangan siswa di sekolah. Pada aspek afektif, peneliti menguji kepercayaan diri siswa dengan menyuruh siswa menjadi petugas upacara dan dihasilkan skor yang sangat rendah dimana siswa tidak mau menjadi petugas akibat malu. Hal ini terjadi karena anak kurang bersosialisasi akibat terlalu banyak menghabiskan waktunya bermain *game online*.

Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh (A. N. Amalia et al., 2022) menemukan bahwa *game online* dapat membuat siswa tidak memperhatikan gurunya yang sedang memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran karena siswa terlalu asik mengobrol dengan temannya mengenai *game online* yang ia sedang mainkan. Bukan hanya itu, pada penelitian ini juga membuktikan bahwa *game online* dapat menurunkan motivasi belajar anak yang ditandai dengan anak terlambat datang ke sekolah hingga bolos.

Menurut (Aklima, 2019), semakin tinggi frekuensi bermain *game online* yang dilakukan oleh anak maka semakin rendah pula prestasi belajar pada siswa khususnya pada siswa yang berjenis kelamin laki-laki. *Game online* dapat membuat siswa mengalami kecanduan yang akan mengakibatkan siswa lupa akan tugas mereka untuk belajar, mengerjakan PR, sekolah, kegiatan ibadah, dan bekerja.

Sebuah penelitian oleh (Prasetyo et al., 2023) yang melibatkan lima siswa dan satu guru menjelaskan seberapa besar dampak *game online* terhadap kegiatan belajar anak. Dampak yang dirasakan akibat bermain *game online* pada kelima siswa cenderung mengarah ke dampak negatif, seperti mengalami kesusahan dalam mengatur waktu kapan harus belajar dan bermain *game online* alhasil tidak jarang dari mereka tidak belajar. Hal ini terjadi akibat kelima siswa lebih suka menghabiskan waktunya bermain *game online* daripada belajar. Bukan hanya itu, mereka juga kesusahan untuk fokus ketika belajar ataupun mengerjakan tugas akibat masih memikirkan *game online*. Dalam penelitian ini juga diceritakan bahwa kelima siswa tidak tepat waktu dalam mengumpulkan tugas dan sering mendapatkan nilai yang kurang memuaskan ketika ulangan. Kelima siswa juga mengalami kesusahan dalam menerima materi yang sedang diajarkan gurunya karena mereka masih memikirkan *game online*. Berbeda hal dengan pihak guru yang menyampaikan bahwa anak yang bermain *game online* memiliki kreatifitas dan cara membuat perencanaan yang berbeda dari anak yang lain. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Harahap & Ramadan, 2021) menemukan hal yang serupa, yaitu anak yang bermain *game online* akan memiliki kemampuan membuat strategi yang bagus.

Terdapat penelitian mengenai motivasi belajar pada anak yang bermain *game online*. Pada penelitian ini, peneliti membandingkan motivasi belajar anak yang memiliki intensitas bermain yang rendah dan tinggi. Penelitian ini dilakukan oleh (F. R. Iskandar et al., 2019).

Hasil dari penelitian ini adalah anak yang memiliki intensitas bermain *game online* yang rendah tidak mengalami kesulitan untuk fokus ketika belajar dan nilai ulangan tetap aman dalam artian anak tidak melakukan remedial untuk memperbaiki nilai. Berbeda hal dengan anak yang memiliki intensitas bermain *game online* yang tinggi, anak akan kesulitan untuk fokus belajar, mendapatkan nilai ulangan yang tidak memuaskan, tidak peduli terhadap pelajaran, dan ingin terus-menerus bermain *game online*. Namun, terdapat juga anak yang memiliki intensitas bermain *game online* yang bisa dikatakan sedang, tapi tetap mendapatkan nilai ulangan yang memuaskan.

B. Perilaku Menyimpang Anak

Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Susanto et al., 2022) yang melibatkan siswa yang bersekolah di SDN Inpres Waworada. Pada penelitian tersebut diketahui bahwa siswa tidak mengikuti perintah dari guru, seperti tidak mau menyelesaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru. Selain membangkang kepada guru, anak-anak juga membangkang kepada orang tua. Hal ini dibuktikan dengan anak tidak melakukan perintah dari orang tua, seperti pergi untuk mengaji dan melakukan sholat serta jarang ada anak yang langsung mengiyakan suruhan orang tua untuk membeli sesuatu di toko. Fenomena ini sesuai dengan sebuah gangguan yang tertulis pada DSM-5 (2015), yaitu *Oppositional Defiant Disorder* (ODD). ODD adalah sebuah gangguan dengan kriteria diagnosis pola suasana hati yang mudah tersinggung dan marah, tindakan menentang atau membangkang yang biasanya ditunjukkan kepada sosok otoritas (seseorang yang memiliki kekuasaan), dan perilaku mendendam. Kriteria diagnosis tersebut setidaknya harus berlangsung selama enam bulan. Anak yang sudah kecanduan akan *game online* akan mudah marah dan menunjukkan perilaku membangkang.

(Saraswati et al., 2021), dalam penelitiannya yang bertujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan *smartphone* pada perilaku anak yang salah satu penggunaannya untuk bermain *game online*, anak akan marah-marah kepada orang tuanya saat *smartphone* – nya diambil. Bukan hanya itu, anak akan menangis dan berteriak ketika tidak diperbolehkan menggunakan *smartphone*.

(Qalbi, 2022) pernah melakukan penelitian yang melibatkan tujuh orang siswa di PAUD Islam Intan Insani dan tiga orang guru sebagai informan. Pada jurnal tersebut, dijelaskan bahwa terdapat dampak negatif dari *game online*, yaitu anak menjadi tidak ingin menuruti perintah dari orang tua maupun guru saat di sekolah dan dampak positif dari *game online*, yaitu dapat meningkatkan kerja sama pada anak. Dari wawancara yang dilakukan kepada Ibu LH dan Ibu M, sebagai informan, diketahui bahwa ketika guru sedang menjelaskan materi pembelajaran, anak malah lebih memilih untuk berbicara mengenai *game online* dengan temannya dan seakan-akan tidak mau memperdulikan gurunya yang sedang menjelaskan materi di depan kelas. Oleh sebab itu, informan mengatakan bahwa “*Game online* bisa menjadi sebuah gangguan aktivitas belajar anak.” Selain berdampak negatif pada anak diketahui juga *game online* memiliki dampak yang positif. Pada *game online*, anak dituntut agar melakukan kerja sama untuk menyelesaikan sebuah tugas pada *game online* dan ketika anak menemukan kesulitan dalam menyelesaikan tugas, maka mereka akan saling membantu.

Penelitian yang dilakukan oleh (N. Amalia & Naya, 2023) mendeskripsikan bahwa anak cenderung tidak mentaati perintah yang diberikan oleh orang tua. Hal ini dibuktikan dengan perkataan dari orang tua siswa, ia mengatakan “anak lebih mudah terpancing emosi, bertindak agresif, dan tidak mengindahkan perintah orang tua”.

Anak yang sudah kecanduan akan *game online* juga memiliki kecenderungan untuk berbohong kepada orang tuanya. Kecenderungan ini ditemukan pada penelitian yang dilakukan oleh (Alam et al., 2022). Terdapat orang tua yang mengakui bahwa anaknya sudah berani melakukan tindakan berbohong. Anak akan berusaha terlihat sedang belajar, namun yang sebenarnya terjadi pada saat itu adalah anak sedang bermain *game online*.

C. Komunikasi

Terdapat beberapa penelitian yang menjelaskan bahwa *game online* juga akan mempengaruhi aspek komunikasi pada anak. Seperti penelitian yang dilakukan (Susanto et al., 2022) kepada siswa SDN Inpres Waworada. Siswa akan mengeluarkan kata-kata kasar saat kalah dalam permainan *game online*, namun kebiasaan buruk ini diterapkan saat mereka bersoalisasi dengan siswa lain. Mereka akan berkata kasar kepada teman bermainnya di sekolah saat merasa kesal. Hal ini didukung pada penelitian yang berjudul “Analisis Dampak *Game Online Mobile Legend* Terhadap Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan Peserta didik Kelas V” yang dilakukan oleh (N. Amalia & Naya, 2023). Pada jurnal tersebut dijelaskan bahwa pertemanan yang terlalu acak tanpa mengetahui latar belakang dapat membuat anak merasa marah ketika kalah dalam permainan dan mengeluarkan bahasa-bahasa kasar karena anak pada usia dini kemungkinan besar meniru apa yang ia lihat dan dengar. Hasil yang sama pun ditemui pada hasil penelitian (Mazrur, 2023) dimana anak akan cenderung menggunakan kata-kata kasar.

Penelitian yang dilakukan oleh (Hasan et al., 2021) dan (Faza et al., 2022) menjelaskan *game online* dapat mengurangi frekuensi berinteraksi dengan keluarga. Hal ini bisa diakibatkan oleh anak yang terlalu banyak menggunakan waktunya untuk bermain *game online* daripada menghabiskan waktunya dengan keluarga. Pada hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua siswa, didapatkan sebuah keterangan bahwa ketika anak sedang bermain *game online*, anak lebih cenderung tidak mau duduk bersama keluarga dan ketika anak selesai makan, anak lebih memilih bermain *game online* daripada duduk bersama keluarga sambil bercerita.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Asmiati et al., 2021) dibuktikan juga bahwa *game online* akan berdampak pada kemampuan komunikasi anak yang meliputi komunikasi secara verbal dan non verbal. Siswa yang duduk di bangku kelas empat sekolah dasar dijadikan subjek pada penelitian ini. Peneliti menguji kemampuan komunikasi verbal dan non verbal empat anak. Aspek yang diukur pada komunikasi verbal adalah kemampuan anak berdiskusi, menyampaikan hasil diskusi, memberi pendapat, memberikan jawaban terhadap pertanyaan, dan menulis hasil akhir dari diskusi. Dari keempat yang diuji, hanya satu anak yang bisa melakukan semua aspek yang diuji. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berkomunikasi anak sangatlah tidak memumpuni. Pada bagian komunikasi non verbal, anak diuji dengan dua aspek, yaitu kemampuan melihat mata lawan bicara saat berkomunikasi dan menampilkan wajah dengan ekspresi yang ramah. Dari empat siswa yang diuji, hanya satu siswa saja yang bisa melakukan semua aspek yang diuji.

Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh (Qalbi, 2022) yang mengungkap alasan mengapa anak berkata kasar saat bermain *game online*. Anak sudah tidak asing lagi ketika mendengar pemain lain berkata kasar saat bermain *game online* dan lama-kelamaan anak pasti akan meniru lalu akan terbiasa menggunakan kata-kata kasar yang ia sering dengar saat bermain *game online*. Hasil penelitian ini pun juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh (Dian Fitriani et al., 2022). Dalam penelitian tersebut, diketahui bahwa terdapat beberapa anak yang mengikuti kata-kata kasar anak muda pada saat berkumpul dengan mereka. Diketahui, anak-anak muda itu sering menggunakan bahasa-bahasa kasar saat bermain *game online*. Permasalahan ini bisa dikaitkan dengan teknik belajar Albert Bandura, yaitu *modelling*.

Selain berdampak negatif, *game online* memiliki dampak yang begitu positif bagi perkembangan bahasa anak. Hal ini tertuang pada penelitian (A. N. Amalia et al., 2022) yang melibatkan lima siswa dan kelima siswa tersebut setuju bahwa *game online* dapat membantu mereka memahami kata berbahasa Inggris. Hal ini ditunjang dengan penelitian (Carmelia et al., 2024). Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa *game online* dapat membantu siswa dalam mempelajari kosa kata berbahasa Inggris. Hal ini dibuktikan dengan sebagian besar siswa

memiliki kemampuan mendengar (*listening*), mengucapkan (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*) menggunakan kosa kata berbahasa Inggris yang bisa dikatakan bagus.

D. Kesehatan Fisik atau Fisiologis yang Memburuk

Siapa sangka bermain *game online* akan berdampak terhadap kesehatan fisik seseorang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Jamun et al., 2023), ditemukan hasil bahwa *game online* dapat memberikan dampak fisiologis kepada anak. Anak yang suka bermain *game* memiliki sistem imun yang buruk. Hal ini terjadi akibat sedikitnya frekuensi melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga, duduk dalam jangka waktu yang panjang, waktu makan yang tidak teratur, dan terlalu sering terkena sinar radiasi dari layar *smartphone* ataupun layar monitor. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Harahap & Ramadan, 2021) menemukan hasil yang sama juga. *Game online* dapat membuat anak lupa akan kegiatannya selain bermain *game online*. Hal ini dibuktikan dengan hasil wawancara dengan tiga orang siswa. Ketiga orang siswa tersebut terkadang mendapatkan teguran akibat mereka lupa untuk makan, mandi, dan belajar.

KESIMPULAN

Game online adalah sebuah jenis *game* yang menuntut pemainnya untuk terus *online* jika ingin bermain. *Game online* biasanya dipergunakan untuk mengisi waktu luang ataupun sebagai media hiburan. Anak-anak hingga orang dewasa sudah bermain *game online*, hal ini membuktikan seberapa populernya *game online*. Kepopuleran *game online* dipicu akibat perkembangan teknologi yang begitu pesat. Saat ini, jika ingin bermain *game online* hanya membutuhkan *smartphone*. Anak-anak yang bermain *game online* terlalu sering tanpa adanya pembatasan waktu akan mengalami kecanduan *game online*. *Game online* akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar anak, menimbulkan perilaku menyimpang, seperti perilaku membangkang dan tantrum, komunikasi yang terjalin antara anak dan orang lain, dan kesehatan fisik anak akan menurun.

DAFTAR PUSTAKA

- Aklima, F. N. (2019). Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa Di Sd Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(2), 302–310.
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak-Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 519–529.
- Amalia, A. N., Hakim, L., & Hera, T. (2022). Analisis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1754–1760.
- Amalia, N., & Naya, N. A. (2023). Analisis dampak game online Mobile Legend terhadap sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1171–1179.
- Amin, N. S., Rahmawati, A., Azmin, N., & Nasir, M. (2022). Pengembangan Pembelajaran Blended Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Siswa SMAN 2 Kota Bima. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5563–5567.
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(2), 291–302.
- Arianto, A., & Bahfiarti, T. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184.

- Asmiati, L., Pratiwi, I. A., & Fardhani, M. A. (2021). Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Kemampuan Berkomunikasi Anak. *Jurnal Ilmiah P2M STKIP Siliwangi*, 8(1), 37–45.
- Carmelia, U. A. S., Zakiah, L., & Sumantri, M. S. (2024). Survei Game Online untuk Meningkatkan Kosakata Dalam Bahasa Inggris di Kelas Tinggi Sekolah Dasar. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 18(1), 45–56.
- Dian Fitriani, Tri Suyati, & Agus Setiawan. (2022). Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Berbicara Kasar Pada Anak Di Dusun Jatimontong Desa Sumberjosari Kecamatan Karangrayung. *GUIDING WORLD JURNAL BIMBINGAN DAN KONSELING*, 05(02), 16–24.
- Fata, N., Shalihah, N. M., & Abidah, N. (2022). Pengaruh Perkembangan Bahasa Anak Sekolah Dasar Terhadap Kognitif Anak. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1065–1074.
- Faza, A. W., Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 534–541.
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak game online Free Fire terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311.
- Hasan, A., Rahmat, A., & Napu, Y. (2021). Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perilaku Sosial Remaja. *Student Journal of Community Education*, 1–13.
- Ika Rizki Ramadhani, Irfai Fathurohman, & Much. Arsyad Fardani. (2020). Efek Penggunaan Smartphone Berkelanjutan pada Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 96–105.
- Iskandar, F. R., Hidayat, S., & Ganda, N. (2019). Dampak permainan mobile legend terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 116–122.
- Iskandar, R. (2021). Analisis tingkat kecanduan bermain game online terhadap siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670.
- Jamun, Y. M., Ntelok, Z. R. E., & Bosco, F. H. (2023). Pengaruh Kecanduan Game Online terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 709–719.
- Mazrur, M. (2023). Disruptive Game Online and Social Personality: Case Study at SDN Asem Kumbang Katingan Regency. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 149–157.
- Prasetyo, A., Rondli, W. S., & Ermawati, D. (2023). Dampak Permainan Game Online Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(1), 333–340.
- Qalbi, Z. (2022). Dampak Bermain Game Online terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini di PAUD Islam Intan Insani Kota Bengkulu. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1566–1574.
- Saraswati, S. W. E., Setiawan, D., & Hilyana, F. S. (2021). Dampak penggunaan smartphone pada perilaku anak di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 96–102.
- Susanto, H., Waluyati, I., & Arifuddin, A. (2022). Dampak Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Siswa SDN Inpres Waworada. *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 5(2), 61–68.
- Syahrar, R. (2015). Ketergantungan online game dan penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, 1(1).