

	Jurnal Al-Taujih Bingkai Bimbingan dan Konseling Islami	p-ISSN : 2502-0625, e-ISSN : 2715-7571
		Volume 8 No. 1 Januari - Juni 2022 Hal 66-76
		https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/
Received Januari 13th 2021; Accepted June 2th 2022; Published June 16th 2022		

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP ANAK

Rany Novia Marta* , Hallen & Safri Mardison
 ranymarta11@gmail.com
UIN Imam Bonjol Padang

Abstract : *Nowadays there are many effects of addiction to playing online games on children, including the impact on learning, the impact on health, personality, psychology and also in the family and community environment. This is very concerning for the future generations of our nation. This study uses library research methods on materials in the form of books, magazines, or other documents related to the object of research. Sources of data were obtained in two ways, namely from the main book (primary data source) and supporting books (secondary data source). The results show that online game addiction has a big impact on children because by playing these online games children will experience lazy learning and be indifferent there are lessons given by the teacher not only that online games also have an impact on health, personality, and also in the family and community environment. Public. The impact of this online game is also divided into 2, namely the negative impact and the positive impact. One of the negative impacts of online games is that it makes children difficult to concentrate and lazy in learning. While the positive impact of online games, one of which is increasing the ability of children's thinking power and relieving stress in learning boredom.*

Keywords: *Addiction, Online Games, Children and Interest in Learning.*

Abstrak : Saat sekarang banyak dampak kecanduan bermain game online terhadap anak, di antaranya dampak terhadap belajar, dampak terhadap kesehatan, kepribadian, psikis dan juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Hal ini sangat memprihatinkan bagi masa depan penerus generasi bangsa kita. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kepustakaan (library research) terhadap bahan-bahan berupa buku-buku, majalah, atau dokumen lainnya yang ada terkait dengan objek penelitian. Sumber data diperoleh dengan dua cara, yaitu dari buku utama (sumber data primer) dan buku penunjang (sumber data sekunder). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan game online besar dampaknya terhadap anak karena dengan bermain game online ini anak akan mengalami malas belajar dan bersikap tak acuh terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru tidak hanya itu game online juga berdampak terhadap kesehatan, kepribadian, dan juga di lingkungan keluarga dan masyarakat. Dampak game online ini juga terbagi menjadi 2, yaitu dampak negatif dan dampak positif. Dampak negatif game online salah satunya membuat anak kesulitan dalam berkonsentrasi dan malas dalam belajar. Sedangkan dampak positif game online salah satunya meningkatkan kemampuan daya pikir anak dan menghilangkan stres dalam kejenuhan belajar.

Kata Kunci: Kecanduan, Game Online, Anak dan Minat Belajar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungan, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang

memungkinkan berfungsi secara edukatif dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam perspektif Islam, pendidikan dipandang sebagai hal yang sangat esensial dalam kehidupan individu dan bermasyarakat. Pendidikan memiliki peranan yang penting

dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, yang mana kualitas sumber daya manusia hanya dapat diperoleh dari proses belajar yaitu melalui proses adanya pendidikan. Di era globalisasi seperti saat ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, pendidikan, dan sebagainya dan salah satunya adalah teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan penggunaan multimedia dalam menyebarkan informasi dan komunikasi berpengaruh terhadap tatanan kehidupan masyarakat di dunia, baik sosial budaya maupun sosial psikologis. Teknologi sudah menjadi kebutuhan setiap manusia. Teknologi dapat membantu dan mempermudah manusia dalam mengerjakan pekerjaannya sehingga dapat selesai dengan lebih efektif dan efisien. Perkembangan teknologi di era modern seperti sekarang memberikan dampak yang besar bagi kehidupan manusia dari berbagai bidang, utamanya pada bidang pendidikan yang merupakan salah satu bidang penting dalam pembangunan.

Secara harfiah, Internet kependekan dari (International Networking) atau Net adalah kumpulan luas dari jaringan komputer yang saling terhubung di seluruh dunia, mulai dari komputer kecil (Personel Computer/PC) di rumah-rumah sampai komputer besar di perusahaan-perusahaan. Siapa saja yang mempunyai komputer dan persyaratannya bisa 'nyambung' ke Internet dan menjadi bagian dari jagat virtual/maya. Di kenal dengan istilah LAN (Local Area Network), yang menghubungkan komputer dalam area tertentu, seperti kantor, sekolah, atau warnet. Internet kurang lebih seperti itu, hanya dalam area yang sangat luas, yaitu seluruh dunia. Jadi komputer yang terhubung melalui jaringan dan saling berkomunikasi dengan waktu dan wilayah tak terbatas, disebut internet.

Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi

berbasis internet. Media berbasis teknologi internet ini mendorong dan memungkinkan penggunanya saling terhubung dengan siapa saja, baik orang-orang terdekat hingga orang asing yang tidak pernah dikenal sebelumnya.

Di zaman sekarang ini, media terpenting dan memiliki jaringan paling luas adalah internet, yang menghubungkan jaringan komputer satu dengan lainnya. Media internet ini menjadi media yang tercepat dan mengalami inovasi sesuai dengan kebutuhan masyarakat, hampir semua media dan kebutuhan masyarakat dikoneksikan dengan internet, artinya internet bisa dikatakan sebagai media komunikasi massa. Sehingga, internet mempunyai banyak pengaruh atau berdampak terhadap dinamika kehidupan manusia dari segala bidang.

Untuk pemakaian internet saat ini sangatlah mudah dan dapat dijangkau siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Contohnya sekarang ini hampir semua alat komunikasi seperti handphone pun sudah memiliki aplikasi yang memudahkan penggunanya untuk menjelajah internet. Bahkan kemajuan teknologi tersebut menyebabkan munculnya berbagai macam situs media sosial, seperti facebook, twitter, instagram, email, youtube, game online dan lain-lain. Sedangkan yang paling fenomenal sekarang ini adalah media sosial game online. Kebanyakan pelajar di Indonesia menggunakan internet untuk bermain game online dan melihat situs-situs yang menayangkan hal yang tak sewajarnya di lihat, misalnya situs porno.

Kecanduan atau addiction merupakan perasaan yang sangat kuat terhadap sesuatu yang diinginkannya sehingga ia akan berusaha untuk mencari sesuatu yang sangat diinginkannya itu, misalnya kecanduan internet, kecanduan melihat televisi, kecanduan bermain game dan sebagainya. Seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginannya untuk menggunakan sesuatu,

sehingga dapat menyebabkan dampak negatif bagi individu itu sendiri baik secara fisik maupun psikis.

Game online adalah game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet, biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Game online adalah suatu jenis permainan yang dimainkan oleh beberapa orang dengan menggunakan jaringan atau koneksi atau sambungan dari internet dan dimainkan melalui komputer atau handphone.

Game online sudah mulai menjadi situs jejaring sosial yang dimiliki oleh banyak kalangan baik anak-anak, remaja, orang dewasa bahkan orang tua. Game online juga membuat seseorang lupa dengan waktu hal itu terjadi karena pada umumnya orang yang sedang bermain game melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain game menyatakan game online permainannya sangat menyenangkan bisa menyesuaikan keinginan para pemainnya, bahkan sekarang permainan game online tidak hanya dinikmati oleh masyarakat yang hidup di perkotaan saja melainkan melainkan masyarakat yang hidup di pedesaan juga melakukan aktivitas bermain game online hal itu karena permainan game online sudah bisa dimainkan melalui handphone.

Seiring dengan perkembangan teknologi, jenis game yang dihadirkan pun cukup beragam. Dengan kehadiran dan keberadaan game online yang semakin marak membuat siswa lebih menyukai bermain game online daripada belajar. Pengaruh game online sangat cepat menyerang anak-anak yang sedang berada pada masa bermain, yang menjadi masalah sebenarnya bukan tentang game onlinenya namun ketergantungan pada aktivitas bermain game online.

Game online memiliki sifat adiktif atau candu hal ini dapat di lihat dalam keseharian mereka yang bisa menghabiskan waktu hingga 3 jam sampai 5 jam sehari sehingga banyak waktu sia-sia yang dihabiskan seorang anak hanya untuk bermain game online.

Secara psikologi, minat sangat berpengaruh dalam diri peserta didik dalam rangka mencapai apa yang di inginkan oleh peserta didik itu sendiri. Dengan adanya minat yang kuat peserta didik harus memiliki semangat yang kuat pula supaya apa yang diinginkan bisa terwujud. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa minat adalah suatu sikap atau perasaan suka terhadap sesuatu yang seseorang inginkan. Jadi, peserta didik tersebut akan berusaha secara terus-menerus demi mendapatkannya dan tidak akan menyerah sampai dia mendapatkan apa yang diinginkan.

Hadirnya game online di kalangan peserta didik memberikan dampak positif dan negatif terutama jika digunakan secara berlebihan. Banyak berita yang muncul dari media cetak maupun elektronik yang memberitakan tentang penyalahgunaan situs media sosial ini. Keadaan ini sangat memprihatinkan dengan tujuan utama game online, yaitu untuk memperluas jejaring sosial. Tidak hanya kehidupan umum yang terkena dampak dari game online, namun dampaknya mulai dirasakan dalam dunia pendidikan. Dampak terburuk dari game online adalah menurunnya hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan fenomena dilapangan yang penulis lakukan terlihat bahwa pada saat pandemi covid ini, peserta didik mulai di arahkan untuk belajar di rumah melalui sistem daring, seperti siswa SD (Sekolah Dasar) sekarang sudah bisa menggunakan handphone dalam belajar, jika siswa SD (Sekolah Dasar) tersebut tidak mendapatkan pengawasan yang ketat atau perhatian dari orang tuanya, tentunya ia bisa menyalahgunakan handphone-nya untuk bermain game dengan teman-temannya.

Jadi untuk mengontrol berbagai dampak negatif yang timbul dari game online ini perlu dukungan dari berbagai pihak, terutama dalam bidang pendidikan. Berdasarkan teori-teori di atas penulis tertarik untuk meneliti bagaimana dampak kecanduan game online terhadap anak.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan (library research). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan atau museum terhadap bahan-bahan berupa buku-buku, majalah, atau dokumen lainnya yang ada. Penelitian kepustakaan (library research), sesuai dengan permasalahan yang dibahas dengan langkah operasional, mengumpulkan, membaca, meneliti, menganalisis, menginterpretasikan dan menarik kesimpulan dari data-data yang bersifat informasi yang sesuai dengan pembahasan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi dengan bantuan bermacam-macam material yang terdapat di ruang perpustakaan, seperti: buku-buku, majalah, dokumen dan catatan kisah-kisah sejarah dan lain-lainnya. Penelitian ini untuk mengetahui bermacam-macam game online untuk anak SD (Sekolah Dasar) serta dampak kecanduan game online terhadap anak.

Sumber data primer adalah hasil-hasil penelitian atau tulisan-tulisan para peneliti atau teoritis yang orisinal, yang kali ini penulis menggunakan data primer dari penelitian ini adalah bersumber dari jurnal dari: (1) Ria Susanti Johan yang berjudul Pengaruh game online terhadap minat belajar peserta didik kelas X di MA al hidayah Depok, (2) Maurice Andrew Suplig yang berjudul Pengaruh kecanduan game online siswa kelas X terhadap kecerdasan sosial di Makasar. Sedangkan Sumber data sekunder adalah bahan pustaka tentang dampak kecanduan game online terhadap minat belajar, penulis memilih karya dari (1) Ayurini ; Menanggulangi kecanduan game online, (2) Ahmad Susanto: Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar, (3) Abdul

Rahman Shaleh, dkk : Psikologi suatu pengantar dalam perspektif islam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengumpulan data literer yaitu dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang berkesinambungan (koheren) dengan objek pembahasan yang diteliti. Kemudian data diolah dengan cara menganalisisnya dengan menggunakan teknik analisis isi (content analysis) yaitu satu teknik dengan analisis dalam kajian kepustakaan dengan cara menganalisa terhadap berbagai sumber informasi termasuk bahan cetak (buku, artikel, majalah, dan sebagainya), dan bahan non-cetak seperti gambar.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak Negatif Kecanduan Game Online terhadap Anak

1. Dampak negatif game online terhadap belajar

Menurut Anggit Pirantika Rosalia Susila Purwanti, Dampak negatif dari game online bagi pelajar adalah siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain game online, waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena main game, uang jajan atau uang bayar sekolah akan diselewengkan untuk bermain game online, lupa waktu, pola makan akan terganggu, emosional siswa juga akan terganggu karena efek game ini, jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa, siswa cenderung akan membolos sekolah demi game kesayangan mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dampak kecanduan game online besar dampaknya bagi belajar anak karena dengan bermain game online ini anak akan mengalami malas belajar dan bersikap tak acuh terdapat pelajaran yang diberikan oleh guru dengan demikian hal ini mengakibatkan anak mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar dan mengalami penurunan prestasi di sekolahnya.

2. Dampak negatif game online terhadap kesehatan

Game merupakan salah satu jenis sarana hiburan yang begitu populer di dunia. Anak-anak, remaja, hingga orang tua banyak yang menjadi kecanduan untuk bermain game. Mereka rela menghabiskan waktu berjam-jam setiap hari hanya untuk memainkan playstation. Penelitian terbaru mengungkapkan bahwa anak-anak mulai tertarik pada video game pada usia sekitar 7 tahun, dan bermain game setiap hari. Bahkan, 7 % dari anak-anak tersebut bisa bermain game selama paling sedikit 30 jam per minggu.

a. Dampak negatif game online terhadap kesehatan fisik

Menurut pakar game, permainan video game memang memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radiasi komputer akibat bergadang selama 24 jam untuk bermain game online, banyak sekali gangguan kesehatan yang di timbulkannya, yaitu:

- Saraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun
- Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain game
- Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak
- Kalau bermain game sambil ngemil, kemungkinan besar berat badan akan meningkat.

Beberapa penyakit atau cedera yang dapat di timbulkan dari kebiasaan bermain game sebagai berikut:

1) RSI

RSI adalah istilah untuk menyebutkan cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya sering pegal dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proporsional. RSI yang paling sering terjadi pada anak yang gemar bermain game adalah jari tangan sehingga menyebabkan jari tangan mereka bengkak dan nyeri. Jika bengkak dan sakit itu terjadi berulang dan terus-menerus, itu mengisyaratkan terjadinya RSI.

2) Kerusakan mata

Main game yang terlalu dekat dengan layar monitor komputer atau layar TV juga bisa menyebabkan mata minus rabun jauh (miopi), sehingga anak-anak memerlukan kaca mata minus. Untuk itulah, orang dewasa dapat mengingatkan anak-anaknya agar tidak duduk terlalu dekat dengan layar TV atau monitor, atau duduk setidaknya 50 cm dari layar TV/monitor, dan tidak menyetel layar terlalu terang atau kontras.

3) Maag

Anak-anak yang kecanduan main game umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag.

4) Epilepsi (ayan)

Beberapa penelitian melaporkan bahwa kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada video game dapat memicu penyakit epilepsi atau ayan, terutama pada penderita yang berpotensi terkena penyakit itu.

Menurut Eka Rusnani Fauziah, dampak dari game online terhadap kesehatan, diantaranya: Dampak secara fisik yakni paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak. Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain game online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan, atau bisa juga bertambah karena banyak ngemil dan kurang olahraga. Mudah lelah ketika melakukan aktivitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga. Sehingga ini sangat tidak baik untuk remaja, karena mereka sedang mengalami masa pertumbuhan. Kecanduan game online dapat mengakibatkan gangguan pada pertumbuhan fisik anak/remaja. Namun di luar itu, sebenarnya perkembangan game online juga memiliki pengaruh yang baik bagi para gamer, jika mereka mampu mengontrol diri dan tidak terjerumus kecanduan game.

Menurut Zulfikar Ali, dkk, dampak dari game online terhadap kesehatan, diantaranya:

- Terkena paparan cahaya radiasi komputer dapat merusak saraf mata dan otak.
- Kesehatan jantung menurun akibat begadang 24 jam bermain game online. Ginjal dan lambung juga terpengaruh

akibat banyak duduk, kurang minum, lupa makan karena keasyikan main.

- Berat badan menurun karena lupa makan, atau bisa juga bertambah karena ngemil dan kurang olahraga.
- Mudah lelah ketika melakukan aktifitas fisik, kesehatan tubuh menurun akibat kurang olahraga.
- yang paling parah adalah dapat menyebabkan kematian

Dari uraian beberapa peneliti diatas dapat di simpulkan bahwa dampak kecanduan game online terhadap kesehatan berdampak buruk bagi kehidupan anak, yang mana jika anak telah mengalami kecanduan maka anak akan mengalami beberapa penyakit pada dirinya seperti stres, kerusakan mata, kambuhnya maag, dan masih banyak penyakit lain yang akan dihadapi anak.

b. Dampak negatif game online terhadap kesehatan psikis

Bermain game telah terbukti dapat mempengaruhi psikis anak yang secara langsung maupun tidak langsung berpengaruh juga terhadap prestasi disekolah. Dampak-dampak tersebut antara lain:

- Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain game, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah.
- Anak-anak yang terbiasa berinteraksi satu arah dengan komputer akan menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit mengekspresikan diri ketika berada dilingkungan nyata. Anak-anak seperti ini akan kurang bisa bergaul dengan teman-temannya disekolah sehingga cenderung menemukan kesulitan saat belajar berkelompok disekolah.
- Anak-anak kecanduan game akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran disekolah karena pikirannya jadi terus menerus tertuju pada game yang sedang dimainkan.
- Stres merupakan Penyakit yang paling sering dijumpai pada anak-anak yang kecanduan bermain game adalah stres. Di saat mereka mengalami kekalahan dalam bermain game. Pikiran mereka menjadi stres dan depresi. Keseringan bermain

game juga menimbulkan anak-anak kurang bergaul atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga memiliki pola pikir yang sempit. Pikiran mereka akan mudah tertekan, kebingungan dan gelisah bila tidak bermain game, depresi bila tidak bisa menamatkan gamenya, dan lain-lain. Kurangnya waktu untuk beristirahat akibat bermain game juga merupakan pemicu stres di mana otak sangat kelelahan sehingga tidak dapat lagi berpikir jernih.

- Anak-anak yang kecanduan game akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Ia tidak peduli terhadap pekerjaan rumah (PR) nya, target prestasi yang harus diraih, dan bahkan jadwal ulangan hariannya.
- Anak-anak yang bermain game beresiko menjadi hiperaktif 2 kali lebih tinggi dibandingkan dengan anak yang tidak suka bermain game.
- Menurut Ni Putu Arikia, dkk dampak game online terhadap psikis diantaranya peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online.

Sedangkan dampak negatif game online terhadap psikis menurut Eka Rusnani Fauziah diantaranya: Dampak psikis bagi anak/remaja yang suka bermain game online adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Karena terus-menerus keasyikan main game online bahkan mengalami kecanduan, itu akan membuat seorang anak/remaja malas belajar dan sulit berkonsentrasi. Banyak pelajar suka membolos, demi permainan ini. Sedangkan dampak negatif game online terhadap psikis menurut Zulfikar Ali, dkk diantaranya:(1) Pikiran menjadi terus-menerus memikirkan game yang sedang dimainkan. Menjadi sulit berkonsentrasi terhadap studi, pekerjaan, sering bolos, atau menghindari pekerjaan.(2) Membuat cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi disekeliling. (3) Melakukan apapun demi bisa bermain game,

seperti berbohong, mencuri uang, dan lain-lain. Dan (4) Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

Sedangkan menurut Nurlaela dampak negatif game online terhadap psikis yaitu: (1) Menimbulkan efek ketagihan, yang berakibat melalaikan kehidupan nyata. Inilah masalah yang sebenarnya yang dihadapi oleh para gamer yang intinya adalah pengendalian diri. (2) Jika terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis sehingga perilaku seseorang dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir dikarenakan pikiran selalu tertuju pada game yang sering dimainkannya. (c) Merupakan sebuah pemborosan secara waktu dan ekonomi jika game online telah menjadi candu.

Dari uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dampak negatif kecanduan game online besar dampaknya terhadap psikis anak karena dengan bermain game online ini anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain game, mulai dari berbohong, mencuri, dan bolos sekolah. Selain itu anak juga akan mengalami kesulitan dalam pengendalian diri karena terlalu sering bermain game membuat anak menjadi ketagihan dalam bermain game.

3. Dampak negatif game online terhadap sosial

Masa kecil adalah masa bagi anak-anak untuk meniru apapun yang dilihat dan dialaminya. Untuk itulah, anak-anak perlu mendapatkan ketat agar tidak terpengaruh dengan hal-hal yang tidak baik. Terkait dengan perilaku anak yang kecanduan game, banyak sekali dampak buruk yang dapat timbul dalam hubungannya dengan keluarga dan masyarakat.

Dampak buruk playstation atau game bagi keluarga dan masyarakat antara lain: (a) dapat membuat anak menjadi lebih agresif dan kurang memahami perasaan orang lain. (b) Gemar bermain game menyebabkan anak-anak mengalami kenaikan adrenalin. Adrenalin yang memuncak, marah, sambil berteriak-teriak dan mencaci kerap ditemukan saat anak-anak sedang bermain game. Jika si

anak menang, ia akan berteriak-teriak, dan jika ia kalah, ia akan kalah dan mencaci maki. Jika hal ini dibiarkan, anak-anak akan kerap bertindak kasar seperti itu terhadap anak-anak yang lain di dalam keluarga atau masyarakat sekitar. (c) Anak-anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan jika menghabiskan waktunya berlama-lama di depan komputer atau handphone untuk bermain game online. Mereka juga kurang bergaul dengan orang tua dan lingkungan sekitar, serta lupa pada kewajibannya. (d) Anak-anak yang suka bermain game umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk main game. Dan juga anak-anak yang sudah terpengaruh dengan game bisa cepat emosi sehingga mudah menyakiti teman-teman seusianya ataupun adiknya yang lebih kecil.

Menurut Eka Rusnani Fauziah dampak negatif game online terhadap sosial di antaranya:

a. Dampak sosialnya adalah game online membuat anak/remaja menjadi acuh dan kurang peduli dengan lingkungan. Game online membuat kita menjadi cuek, acuh tak acuh, kurang peduli terhadap hal-hal yang terjadi di sekeliling kita. Melakukan apapun demi bisa bermain game online. Terbiasa hanya berinteraksi satu arah dengan komputer membuat kita menjadi tertutup, sulit mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata.

b. Anak yang mengalami kecanduan pada aktivitas game akan mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika ini berlangsung terus-menerus dalam waktu lama, diperkirakan anak akan menarik diri pada pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, dan anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

c. Hubungan dengan teman, keluarga jadi renggang karena waktu bersama keluarga menjadi jauh berkurang.

d. Pergaulan hanya di game online saja, sehingga membuat para pecandu game online menjadi terisolir dari teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata

e. Keterampilan sosial berkurang, sehingga semakin merasa sulit berhubungan dengan orang lain.

f. Perilaku menjadi kasar dan agresif karena terpengaruh oleh apa yang kita lihat dan mainkan di game online.

g. Membuat orang menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar. Ini merupakan efek karena terlalu seringnya bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

Kecanduan game online hampir sama dengan kecanduan narkoba, dimana orang yang sudah kecanduan bisa menghalalkan segala cara untuk memenuhi keinginannya tersebut. Beberapa kasus yang disebabkan oleh kecanduan game online, diantaranya:

a. Bulan Juli 2012, di Surakarta di temukan 7 kasus kriminal pencurian yang dilakukan oleh anak-anak akibat kecanduan game online. (Primartantyo, 2012)

b. Bulan Februari 2012 di Taiwan, seseorang ditemukan tewas di depan komputer hanya karena kelelahan setelah bermain game selama 23 jam. (Purwanti 2012)

Dari uraian diatas dapat dijelaskan dapat diambil kesimpulan bahwa dampak kecanduan game online besar dampaknya bagi anak karena dengan bermain game online ini anak akan perilaku anak menjadi kasar dan agresif, acuh tak acuh dengan lingkungannya, serta anak mudah marah dan teriak-teriak jika ia kalah dalam bermain game.

4. Dampak negatif game online terhadap kepribadian

Bermain game telah menjadi salah satu hiburan paling populer di dunia, jauh mengungguli bentuk-bentuk permainan dan hiburan anak lainnya, seperti yoyo, lego, dan scrabble. Hal ini terjadi karena game menawarkan banyak pilihan, di mana para pemain game di ajak untuk menghadapi dilema moral, interaksi sosial, dan memecahkan berbagai masalah yang sering terjadi dalam kehidupan nyata, sehingga mereka selalu tertarik pada hal-hal baru. Dalam hal ini, anak-anak akan selalu ingin

bermain game, dan akhirnya kecanduan video game.

Jika anak-anak menjadi kecanduan bermain game, sudah dapat dipastikan waktu mereka akan banyak di habiskan untuk bermain game sehingga waktu untuk melakukan hal-hal lain tidak ada. Hal ini lama-kelamaan dapat mempengaruhi kepribadian anak. Lebih jauh, Gordon W. Alport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi atau perasaan, misalnya pemarah, pemurung, periang, dan sebagainya. Sedangkan Watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas dan pembohong.

Kehadiran game membawa dampak buruk terhadap kepribadian anak. Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak yang gemar bermain game berubah menjadi anak berperilaku agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Anak yang terlalu sering bermain game akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Anak-anak bisa berperilaku menyimpang seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas, dan agresif.

Dampak negatif bermain game pada kepribadian anak antara lain:

1. Suka mencuri

Banyak kasus yang terjadi dimana anak-anak mencuri demi mendapatkan PS yang diinginkannya. Ada pula anak yang mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsikan uang untuk jatah membeli buku pelajaran dan membelanjakan uang itu untuk membeli game terbaru.

2. Malas

Akibat keseringan bermain game, anak-anak menjadi seing lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Setelah lama bermain game, anak-anak akan merasa penat dan capek sehingga tidak dapat melaksanakan tugasnya. Hal ini jika di biarkan akan menjadi kebiasaan, dan anak menjadi malas dalam segala hal.

3. Suka bolos sekolah

Sering anak-anak bolos sekolah dan pergi ke tempat playstation bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu saja mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran. Saya kerap mengamati anak-anak sepulang sekolah dengan masih mengenakan seragam sekolahnya langsung beramai-ramai mengunjungi warnet favoritnya untuk bermain game. Bahkan, mereka belum makan siang.

4. Suka berbohong

Sikap anak yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain game. Anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR, berbohong bahwa ia tadi masuk sekolah padahal bolos, dan lain sebagainya.

5. Kurang bergaul

Akibat keseringan bermain game, anak-anak akan menjadi jarang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang akibat waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Apalagi jika anak-anak kecanduan game online, hingga pergaulan mereka hanya di game online saja. Sehingga pergaulannya dengan teman-teman dan lingkungan pergaulan nyata menjadi tidak ada.

6. Menjadi agresif

Kekerasan dalam video game menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja. Video game tersebut tidak langsung berdampak pada orang-orang dewasa pelaku pembunuhan. Tetapi pengaruhnya sedikit demi sedikit tertanam pada si pelaku sejak mereka masih anak-anak. Ron Solby Universitas Harvard menjelaskan bahwa tidak ada bedanya antara dampak kekerasan yang disebabkan oleh game dengan tayangan TV. Ia menjelaskan ada 4 macam dampak kekerasan dalam TV atau video game terhadap perkembangan kepribadian anak, antara lain: (1) Dampak agresor dimana sifat jahat dari anak semakin meningkat. (2) Dampak korban dimana anak menjadi penakut dan semakin sulit mempercayai orang lain. (3) Dampak pemerhati dimana anak menjadi kurang peduli terhadap kesulitan orang lain. (4) Dampak nafsu dimana

keinginan anak untuk melihat atau melakukan kekerasan dalam mengatasi setiap permasalahan meningkat.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dampak negatif kecanduan game online terhadap kepribadian anak akan mengalami perubahan pada tingkah lakunya seperti malas belajar, menjadi agresif, sering berbohong, dan masih banyak lagi hal yang buruk yang akan terjadi pada tingkah laku anak.

Dampak Positif Kecanduan Game Online Terhadap Anak

1 Dampak positif game online terhadap belajar

Menurut Eka Rusnani Fauziah dampak positif game online terhadap sosial di antaranya: (a) Pemain game strategi dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan menganalisa suatu kasus tertentu. (b) Para pemain game juga memiliki fokus yang lebih di bandingkan dengan orang lain. (c) Permainan game juga mampu membuat anak/remaja menghilangkan stres dan kepenatan dari aktivitas sekolah. (d) Secara tidak langsung pemain game akan menguasai beberapa bahasa asing yang biasanya ada pada dialog game dan prolog game, apabila setiap hari kita membacanya maka lama-kelamaan akan mengerti maksud dari kosakata yang ada, serta menambah perbendaharaan kata khususnya bahasa asing. Dan (e) Dalam beberapa tipe game seperti game action strategi juga bermanfaat untuk meningkatkan skill dalam bernegosiasi, mengambil keputusan, ataupun melakukan perencanaan, dan berpikir strategis dalam situasi tertentu.

Sedangkan menurut Nurlaela dampak positif game online terhadap belajar yaitu: (a) Dapat membuat orang menjadi pintar yang mana didukung oleh hasil penelitian di Manchester University dan Central Lancashire University yang membuktikan bahwa gamer yang bermain game 18 jam perminggu memiliki koordinasi yang baik antara tangan dan mata setara dengan kemampuan atlet. (b) Meningkatkan konsentrasi dimana berdasarkan hasil penelitian Dr. Jo Bryce, Kepala penelitian di

suatu universitas di Inggris yang menemukan bahwa gamer sejati punya daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menuntaskan beberapa tugas. (c) Meningkatkan ketajaman yang didasari penelitian di Rochester University yang mengungkapkan bahwa anak-anak yang memainkan game action secara teratur memiliki ketajaman mata yang lebih cepat daripada mereka yang tidak terbiasa bermain game. (d) Meningkatkan kinerja otak dan memacu otak dalam menerima cerita dan meningkatkan kemampuan membaca. (f) Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris (g) Mengusir stress dan memulihkan kondisi tubuh

Menurut Anggit Pirantika Rosalia Susila Purwanti, dampak positif game online bagi pelajar adalah pergaulan siswa akan lebih mudah di awasi oleh orang tua, otak siswa akan lebih aktif dalam berpikir, reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon, emosional siswa dapat di lupakan dengan bermain game, siswa akan lebih berfikir kreatif.

2. Dampak positif game online terhadap kesehatan

Bermain game juga memberikan dampak positif bagi kesehatan antara lain:

- a. Bermain playstation bermanfaat untuk merawat pasien dengan penyakit atau gangguan kesehatan tertentu, misalnya fisioterapi pada anak-anak yang mengalami cedera tangan.
- b. Jenis game tertentu, misalnya game Wii Fit dapat menyegarkan dan menyehatkan badan, karena para pemainnya bisa di bilang sedang melakukan olahraga sambil bermain game. Jenis game ini juga bisa dimanfaatkan untuk terapi menurunkan berat badan bagi para pemain video game yang menderita obesitas.
- c. Bermain game bisa di jadikan hiburan untuk menenangkan pasien dengan penyakit tertentu. Game dapat digunakan sebagai pengalih perhatian yang ampuh bagi anak-anak yang sedang menjalani perawatan yang menimbulkan rasa sakit, misalnya kemoterapi.
- d. Bermain video game bisa memacu otak untuk berkembang pesat bagi penderita yang bermasalah dengan otak.

3. Dampak positif game online terhadap kepribadian

Selain dampak negatif, ada pula dampak positif yang di peroleh dengan bermain video game bagi kepribadian anak. Dampak-dampak positif tersebut antara lain:

- a. Bermain game dapat menghilangkan stres dan rasa bosan sehingga dapat dijadikan pelarian oleh anak-anak yang sedang tertekan atau memiliki masalah dengan kepribadiannya. Kebiasaan buruk anak juga dapat ditekan dengan mengalihkan perhatiannya pada video game. Misalnya, anak yang sering suka berkelahi dengan teman-temannya atau anak tetangga dapat dialihkan perhatiannya ke game sehingga waktu luangnya tidak ia gunakan untuk berkelahi atau membuat masalah.
- b. Bermain video game menjadikan anak-anak lebih fokus terhadap apa yang terjadi di sekelilingnya dari pada anak-anak yang jarang atau bahkan tidak main game sama sekali. Video game hadir dalam beragam tema dan nuansa, seperti pertualangan, simulasi, konflik, dan lain-lain tentang kehidupan fiktif maupun nyata, sehingga banyak menambah pengalaman pada anak-anak. Itulah sebabnya anak-anak menjadi lebih tanggap dan fokus terhadap situasi yang terjadi di lingkungan sekitar.

D. SIMPULAN

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan bahwa bermain game online dapat memberikan dampak positif dan negatif. dampak positif kecanduan game online terhadap kesehatan anak diantaranya bermain game dapat dijadikan sebagai hiburan untuk menenangkan pasien dari penyakit yang sedang dihadapinya supaya pasien tidak takut atau cemas dalam melakukan pengobatan. Bermain game online juga dapat menyegarkan dan menyehatkan badan yang mana dimanfaatkan untuk terapi menurunkan berat badan bagi para pemain video game yang menderita obesitas. Selain itu game online juga berdampak terhadap kepribadian anak diantaranya bermain game dapat menghilangkan stres dan rasa bosan yang dialami anak yang dijadikan pelarian oleh

anak-anak yang sedang tertekan atau memiliki masalah dengan kepribadiannya. Dari uraian beberapa peneliti di atas dapat diambil kesimpulan bahwa selain dampak negatif terhadap belajar, juga terdapat dampak positif bermain game online terhadap belajar salah satunya dengan bermain game dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, dapat membuat anak berpikir kreatif, serta menambah wawasan anak dalam berbahasa asing. Ada beberapa game yang menarik minat anak di antaranya : spore, world of warcraft: battle chest, demonstar, warhammer online: age of reckoning, crysis: warhead, ragnarok, spore creature creator, guitar hero 3: legend of rock, wii fit, call of duty: black ops, call of duty: modern warfare 2, call of duty: modern warfare, rock band, Mario kart wii, gitar hero world tour, dan lainnya. Kecanduan game online besar dampaknya terhadap belajar anak karena dengan bermain game online ini anak akan mengalami malas belajar dan bersikap tak acuh terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru dengan demikian hal ini mengakibatkan anak mengalami kesulitan berkonsentrasi dalam belajar dan mengalami penurunan prestasi di sekolahnya. Tidak hanya itu bermain game online juga berdampak terhadap kesehatan baik fisik maupun psikis, sosial, dan juga kepribadian anak.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Alif Harsan. 2011. *Jago Bikin Game Online*. Jakarta: PT. Trans Media
- Anggit Pirantika, dkk. *Adiksi Bermain Game Online pada Siswa Sekolah Dasar Negeri Bajing 1 Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap*
- Ayu Rini. 2011. *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina
- Deni Darmawan. 2013. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Eka Rusnani Fauziah. 2013. *Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja*. Unmul: Jurnal Ilmu Komunikasi
- EndahTriastuti. 2017. *Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja*. Kemenpppa dan PuskaKom UI
- Mestika Zed. 2004. *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Ni Putu Arika Mulyasanti, dkk. 2015. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta*. Universitas: Udayana: jurnal psikologi udayana
- Nurlaela. *Dampak Game Online terhadap Moral Anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur*. Universitas Negeri Makasar
- Onong Uchjana Effendy. 2011. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- P. Joko Subagyo. 2006. *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Prasetyo Irawan. 2006. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Dia Fisip UI
- Raichul Amar. 2007. *Pengantar Metodologi Penelitian*. Padang: Hayfa Press
- Ria Susanti Johan. 2019. *Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar*. Unindra: PGRI:jurnal of Education
- Sumadi Suryabrata. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers
- Witriana Endah Pangesti,dkk. 2019. *Pengaruh Game Online Terhadap Prestasi Belajar Remaja Komplek Korpri Kabupaten Kuburaya (Studi Kasus: Mobile Legends)*. Yayasan Akrab Pekanbaru: Jurnal Akrab Juara.