



Control Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Kecanduan Game Online

Febi maharani

Pendidikan Non Formal, Universitas Negeri Padang, Indonesia

fmaharani230@gmail.com

Alamat: Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Bar., Kec. Padang Utara, Kota Padang, Sumatera Barat 25171

Korespondensi penulis: fmaharani230@gmail.com

Abstract. *The rapid development of digital technology has made online games an inseparable part of children's lives. However, excessive use of online games can lead to addiction, which can have a negative impact on early childhood development. This research aims to determine appropriate controls in dealing with the negative impact of online games on early childhood development. The research method used is a literature study that analyzes various previous studies related to this topic. Having effective parental supervision, such as limiting play time, choosing appropriate types of play, and providing alternative, more productive activities, can be an important preventive measure. Apart from that, this research also discusses the factors and forms of behavior of children who are addicted to online games. This research concludes that online game addiction can disrupt the learning process, hinder social development, and cause physical health problems such as obesity and sleep disorders*

Keywords: *early childhood, Parental control, the impact of online games, the behavior of children who are addicted to online games.*

Abstrak. Perkembangan teknologi digital yang pesat telah menjadikan game online sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak-anak. Namun, penggunaan game online yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan, yang dapat berdampak negatif pada perkembangan anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui control yang tepat dalam menangani dampak negatif game online terhadap perkembangan anak usia dini. Metode penelitian yang digunakan adalah study literature yang menganalisis berbagai penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik ini. Ada nya pengawasan orang tua yang efektif, seperti membatasi waktu bermain, memilih jenis permainan yang sesuai, dan memberikan kegiatan alternative yang lebih produktif, dapat menjadi langkah pencegahan yang penting. Selain itu, penelitian ini juga membahas faktor-faktor dan juga bentuk-bentuk perilaku anak yang kecanduan game online. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kecanduan game online dapat mengganggu proses belajar, menghambat perkembangan sosial, serta menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti obesitas dan gangguan tidur.

Kata kunci: Anak usia dini, Control orang tua, dampak game online, Bentuk Perilaku Anak Yang Mengalami Kecanduan Game Online.

1. LATAR BELAKANG

Bermain tentu menjadi aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak. Sejak zaman dahulu, berbagai jenis permainan telah ada untuk memenuhi kebutuhan hiburan anak-anak. Ini dapat kita temukan dengan mudah karena banyak layanan penyedia berbagai macam game online. Semakin majunya teknologi, semakin menarik juga untuk membahasnya dengan khalayak umum. Sebagian besar penggunaannya adalah anak usia dini. Perilaku anak ketika bermain game online diawali dari rasa ingin tahu dan interaksi dengan teman sebaya.

Game online merupakan suatu bentuk permainan elektronik yang terhubung dengan jaringan internet dan dimainkan melalui perangkat komputer, ponsel pintar, konsol game, laptop, dan perangkat game lainnya serta bersifat multiplayer atau dapat dimainkan oleh

banyak pengguna diwaktu yang sama. Game online merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain dan dimana mesin yang digunakan oleh para pemainnya terhubung melalui perangkat jaringan Internet. Game online ini dapat dianggap sebagai jenis permainan pasif atau hiburan, mengingat banyaknya aktivitas yang dilakukan. sebab subjek mendapatkan kesenangan dari aktivitas yang dilakukan oleh orang lain yakni si pembuat permainan dan pemain hanya mengeluarkan sedikit energi saja untuk bermain, yakni tinggal memencet tombol yang ada.

Dengan semakin banyaknya game online baru yang menawarkan berbagai jenis permainan dengan fitur komunitas online yang berbeda-beda, game online telah menjadi aktivitas media sosial yang menarik banyak orang dari semua lapisan masyarakat, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Ketergantungan terhadap alat-alat teknologi inilah yang terjadi pada perkembangan game Mobile Legend, PUBG Mobile, dan Free Fire, permainan-permainan inilah yang biasa digunakan oleh anak-anak saat ini.

Perkembangan dan dampak game online telah menjadi gaya hidup karena banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain. Perilaku anak saat bermain game online diawali dari rasa ingin tahu dan interaksi dengan teman sebaya. Bagi orang tua Bermain game online adalah sebagai media rekreasi bagi anak, karena orang tua yang kurang memahami perilaku bermain game online, dapat merubah social dan psikososial dalam kehidupan anak setelah bermain game online dan ada nya dampak negatif yang timbul sebagai akibat dari kecanduan.

Pengetahuan orang tua tentang game online menjadi dasar pengawasan orang tua terhadap anak. Seringkali orang tua hanya mengingatkan saja tanpa mengontrol atau mengawasinya. Orang tua yang sibuk juga menjadi faktor berkurangnya kesempatan mendidik dan mengawasi anak. Melalui kebiasaan tersebut, anak menjadi terbiasa bermain game online. Karena orang tua kurang memperhatikan anak dan kurang berkomunikasi dengan anak, anak kehilangan kendali atas perilaku yang diinginkan. Anak usia dini sangat rentan terhadap perkembangan teknologi dunia. Latar belakang pendidikan orang tua juga mempengaruhi kontrol yang mereka miliki terhadap anak-anaknya. Temuan Irmayanti (2018) menunjukkan bahwa orang tua yang berpendidikan tinggi dapat menemukan cara untuk menghentikan anaknya bermain game online, sedangkan orang tua yang kurang berpendidikan sulit menemukan cara untuk menghentikan anaknya bermain game online.

Ada kekhawatiran yang berkembang tentang mengenai fenomena kecanduan game online di kalangan anak-anak. Berdasarkan survei Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pada tahun 2023, sekitar 35% anak Indonesia bermain game online selama lebih dari lima jam sehari selama liburan sekolah, sebuah peningkatan yang signifikan dibandingkan

dengan tahun sebelumnya. Hal ini juga didukung oleh data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023 yang menunjukkan bahwa anak usia 0 hingga 18 tahun menguasai 46,2% pasar game online.

Penggunaan internet oleh anak-anak dan remaja meningkat sebesar 70% selama pandemi yang berlangsung selama musim liburan. Fenomena ini tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan saja, namun juga telah merambah ke daerah perdesaan, dimana koneksi antar perdesaan semakin kuat. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), sekitar 90% anak Indonesia memiliki akses keinternet sehingga meningkatkan risiko kecanduan game online.

2. KAJIAN TEORITIS

Pengertian Anak Usia Dini

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, anak usia dini meliputi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Pendidikan anak usia dini dipahami sebagai pendidikan anak pada usia 0 sampai 6 atau 8 tahun. Menurut Feld dan Baur, anak usia dini dibagi menjadi: lahir sampai 1 tahun (masa bayi), 1 sampai 3 tahun (laktasi), 3 sampai 4 tahun (prasekolah), dan 5 sampai 4 tahun (sekolah dasar yang lebih rendah), kelas 7 sampai kelas 8 (nilai sekolah dasar atas).

Menurut Aisha, anak usia dini mengacu pada anak-anak berusia antara 0 dan 8 tahun, dan dicakup melalui program pendidikan di pusat penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (family child care home), pendidikan anak usia dini swasta dan negeri, taman kanak-kanak dan sekolah dasar. Menurut Landshears, 30% perkembangan kognitif anak usia dini terjadi antara usia 4 dan 8 tahun. Menurut Landshears menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini 4-8 tahun sudah mencapai 30%. Menurut Martha B. Bronson, klasifikasi anak usia dini didasarkan pada penelitian tentang motorik halus, motorik kasar, perkembangan sosial dan kognitif, serta perkembangan perilaku bermain dan minat terhadap permainan.

Yuliani Sujiono (2014) menyatakan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Usia ini sangat penting bagi pembentukan perilaku, kepribadian, dan kemampuan intelektual anak. Sedangkan menurut National Association for the Education of Young Children (NAEYC), anak usia dini mencakup anak usia 0 hingga 8 tahun.

Berdasarkan uraian di atas, dapat kita simpulkan bahwa anak usia dini adalah masa usia 0 sampai 6 tahun dimana anak mulai mengeksplorasi kemampuan dan kecerdasannya dalam berkreasi. Usia seorang anak sangat penting dalam membentuk pertumbuhan dan perkembangan fisik (keterampilan motorik, keterampilan kognitif, keterampilan berbahasa,

keterampilan sosial emosional). Orang tua dan pendidik harus proaktif membimbing dan membimbing anak sesuai dengan tahap perkembangannya serta minat dan bakat khusus yang dimilikinya.

Pengertian Kontrol Orang Tua

Kontrol orang tua terdiri dari dua kata: kontrol dan orang tua. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pengendalian [kon-trol] mempunyai arti pengawasan, pemeriksaan, pengendalian. Sedangkan menurut KBBI, orang tua adalah orang yang dianggap lanjut usia (intelektual, cerdas, profesional) orang yang tumbuh dewasa, seperti rumah. Di desa, orang tua harus mampu membentuk dan mengembangkan karakter anak.

Perilaku Kontrol orang tua adalah penerapan, pengawasan, dan kendali yang dilakukan orang tua dalam menentukan perkembangan dan kepribadian anaknya. Pengawasan orang tua mengacu pada pengendalian dan pengawasan langsung dan tidak langsung terhadap semua aktivitas yang dilakukan oleh anak. Oleh karena itu, hendaknya orang tua mengendalikan anaknya dengan cara membimbing, mendidik, memberikan perhatian dan kasih sayang agar anak merasa nyaman dan aman berada bersama orang tua.

Dapat kita simpulkan bahwa parental control adalah perhatian, pengawasan dan pengendalian yang dilakukan oleh ayah dan ibu untuk mengetahui perkembangan dan kepribadian anaknya.

Bentuk-bentuk kontrol orang tua

Terdapat beberapa bentuk kontrol orang tua dalam pengasuhan anak yang dapat dikategorikan ke dalam beberapa gaya. Berikut adalah penjelasan mengenai bentuk-bentuk kontrol tersebut:

a. **Control Orang Tua Bersifat Otoriter**

Pola asuh otoriter identik dengan pendekatan pengasuhan yang membatasi kebebasan anak dan mengharuskan mereka untuk mematuhi perintah orang tua setiap saat. Perilaku orang tua yang menerapkan pola asuh ini ditandai dengan perilaku yang ketat, keras, dan seringkali menghukum, serta kurangnya rasa kasih sayang terhadap anak. Mereka juga memaksa anak untuk mengikuti nilai dan aturan yang ditetapkan oleh orang tua tanpa penjelasan. Efek dari pola asuh otoriter dapat membuat anak merasa tidak bahagia, kikuk, agresif, dan sulit mengatur konsentrasinya. Pada pola asuh otoriter, gaya pengasuhan yang diberikan orang tua cenderung ketat. Disiplin yang tinggi dan aturan-aturan yang harus ditaati sangat ditekankan, sehingga

sulit bagi anak untuk menghindarinya. Orang tua menuntut kepatuhan dari anak dan menghukum anak ketika melanggar aturan yang telah ditetapkan.

Selain itu, anak-anak dikontrol secara ketat dan memiliki lebih sedikit kesempatan untuk mendiskusikan berbagai hal, yang cenderung membuat mereka menjadi kaku, sulit menyesuaikan diri, kurang percaya diri, dan mengarah pada perilaku agresif. Penjelasan di atas menekankan bahwa pola asuh otoriter menekankan pada sikap orang tua yang cenderung lebih ketat dibandingkan dengan jenis pola asuh lainnya. Tipe pola asuh otoriter ini juga melibatkan tingkat disiplin yang lebih tinggi yang diterapkan oleh orang tua kepada anaknya. (Windayani & Putra, 2021)

b. Control orang tua bersifat Otoritatif (authoritative parenting)

Pola asuh otoritatif bersifat positif dan mendorong kemandirian anak, namun orang tua tetap memberikan batasan dan control terhadap perilaku anak. Pola asuh ini memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih dan melakukan perilaku dan pendekatan dari orang tua kepada anak bersifat hangat. Dalam pola ini, komunikasi berlangsung dua arah dan orang tua bersifat mengasuh dan kooperatif. Anak-anak yang dibesarkan dalam pola ini tampak lebih dewasa, mandiri, ceria, dapat mengontrol diri, berorientasi pada prestasi, dan mampu mengatasi stress dengan lebih baik.

Anak-anak menjadi lebih kreatif, komunikator yang lebih baik, tidak mudah merasa rendah diri, dan berjiwa besar. (Abdi & Karneli, 2020)

c. Control orang tua yang bersifat Permisif (Permissive Parenting)

Pola asuh permisif adalah gaya pengasuhan di mana orang tua memberikan kebebasan yang besar kepada anak-anak mereka, dengan sedikit batasan atau aturan yang ditegakkan. Pola Asuh Permisif ditandai dengan cara orang tua mendidik anak yang cenderung bebas, anak dianggap sebagai orang dewasa atau muda, ia diberikan kelonggaran seluas-luasnya untuk melakukan apa saja yang dikehendaki. Pola asuh ini memberikan pengawasan yang sangat longgar. Memberikan kesempatan pada anaknya untuk melakukan sesuatu tanpa pengawasan yang cukup darinya. Namun orang tua tipe ini biasanya bersifat hangat, sehingga seringkali disukai anak.

Orang tua membiarkan anak-anak mereka melakukan apa saja yang mereka inginkan, dan akibatnya ialah anak-anak tidak pernah belajar mengendalikan perilaku mereka sendiri dan selalu mengharapkan kemauan mereka dituruti. Pada anak kemudian hari akan mengalami kesulitan mengendalikan perilaku mereka. Pola asuh ini mengutamakan kebebasan, dan anak diberikan kebebasan penuh untuk mengungkapkan keinginan dan kemauannya dalam memilih.

Orangtua akan selalu memantau segala keinginan dan kemauan yang dipilih anak. (Nuryatmawati & Fauziah, 2020)

Pengertian game online

Menurut Young (2009), game online mengacu pada situs web yang menawarkan berbagai jenis permainan yang memungkinkan banyak pengguna Internet di lokasi berbeda untuk berkomunikasi secara bersamaan melalui jaringan komunikasi online. (2016: 50). Hal ini memberikan pemain kesempatan untuk bermain bersama, berinteraksi, berpetualang, dan membentuk komunitas sendiri di dunia maya.

Game online juga merupakan teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama dari pada pola tertentu gameplay. Game online yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan smartphone atau komputer. Salah satu keuntungan dari game online adalah kemampuan untuk terhubung ke pemain lain. Keuntungan kedua dari game online adalah bahwa permainan ini tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game. salah satu contoh yang dapat penulis angkat ialah seperti free fire dan Mobile Legend yang populer sekarang ini, yang banyak di mainkan pada kalangan peserta didik pada smartphone mereka.

Game online tidak hanya memberikan hiburan tetapi juga memberikan tantangan yang menarik untuk diselesaikan sehingga individu bermain game online tanpa memperhitungkan waktu demi mencapai kepuasan. Hal ini menjadikan pemain game online tidak hanya menjadi penikmat game online tetapi juga dapat menjadi pecandu game online menurut yang terdapat pada jurnal Febriandari dkk (2016:50). Semua game online mempunyai tingkat kesulitan/level yang berbeda-beda. Permainan biasanya dilengkapi dengan berbagai macam senjata, amunisi, karakter, dan kartu remi. Strategi diperlukan untuk menyelesaikan level dan mengalahkan musuh secara efisien.

Game online melatih pemainnya untuk memenangkan permainan dengan cepat dan efisien serta mendapatkan lebih banyak poin. Pemain game online harus menyelesaikan banyak tugas yang diperlukan untuk memeriksa dan memantau kemajuan mereka dalam game, yang meningkatkan konsentrasi mereka, Semakin tinggi tingkat kesulitan permainan, maka semakin dibutuhkan pula konsentrasi dan meningkatkan koordinasi tangan-mata. Orang yang bermain game dapat meningkatkan koordinasi dan kerja sama.

Dari kumpulan pendapat di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa game online adalah salah satu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh banyak pemain melalui koneksi Internet.

Jenis – jenis Game Online

Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis game online berdasarkan jenis permainan:

a. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games (MMOFPS)*

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama, seakan-akan pemain berada didalam game dari sudut pandang karakter yang sedang dimainkan, setiap karakter memiliki kemampuan yang berbeda dalam hal ketepatan, reflek, dll. Game ini bisa dibilang multiplayer, melibatkan banyak orang. Bisa dan biasanya game ini mengambil setting perang dengan senjata militer.

b. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games (MMORTS)*

Permainan jenis ini menekankan keterampilan strategis pemain. Permainan ini ditandai dengan kebutuhan pemain untuk mengembangkan strategi.

c. *Massively Multiplayer Online Role-playing games (MMORPG)*

Dalam jenis permainan ini, pemain biasanya berperan sebagai karakter fiksi dan bekerjasama untuk membuat cerita. RPG biasanya menekankan kerjasama sosial daripada kompetisi. Disebagian besar RPG, pemain tergabung dalam kelompok.

d. *Cross-platform online play*

Jenis permainan ini dapat dimainkan secara online menggunakan perangkat yang berbeda. Saat ini, game konsol mulai berevolusi menjadi mesin seperti computer dengan jaringan sumber terbuka, seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox, yang dapat dimainkan secara online dari PC atau Xbox 360.

e. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Jenis permainan ini dimainkan dibrowser seperti Mozilla Firefox, Opera, dan Internet Explorer. Game pemain tunggal sederhana dapat dimainkan dibrowser menggunakan HTML atau teknologi skrip HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL) Sebagai hasil dari pengembangan teknologi grafis berbasis web seperti Flash dan Java game telah menjadi sangat populer.

f. *Simulation games*

Jenis permainan ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis game simulasi, antara lain game simulasi kehidupan, game simulasi konstruksi dan manajemen, dan simulasi kendaraan. Biasanya karakterter sebut hidup didunia

maya yang dipenuhi dengan karakter yang dimainkan oleh pemain lain. Contoh lainnya adalah *Second Life*.

3. METODE PENELITIAN

Dalam artikel “**Control Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Kecanduan Game Online**” digunakan adalah metodologi studi literatur. Metodologi studi literatur adalah pendekatan sistematis untuk mengumpulkan, menganalisis, dan mensintesis informasi dari berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan penelitian tertentu. Studi literatur dapat diperoleh dari berbagai sumber, majalah, buku, dokumen, Internet, perpustakaan, dll.

Adapun tujuan dari kajian literatur adalah untuk kepentingan proyek penelitian sendiri. Dalam hal ini, membuat kajian literatur adalah untuk memperkaya wawasan penulis tentang topik penelitian yang sedang dilakukan, menolong penulis memformulasikan masalah penelitian, dan menolong penulis dalam menentukan teori-teori dan metode-metode dan hasil penelitian yang tepat untuk digunakan dalam penelitian yang sedang dikerjakan. Seperti yang dijelaskan oleh Saputra (2017) bahwa penelitian studi literatur dengan mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi teori yang diperoleh dengan jalan penelitian studi literatur dijadikan sebagai fondasi dasar dan alat utama bagi praktek penelitian di tengah lapangan. (Fikriyyah et al., 2022)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awalnya, game online disebut 'game jaringan', dimana beberapa PC (computer pribadi) dihubungkan sehingga pengguna dapat terhubung satu sama lain. Jumlah game jaringan yang didukung saat itu tidak sebanyak sekarang, tetapi sebut saja salah satunya adalah *Counter-Strike*. Meskipun tidak seaneh sekarang, *Counter-Strike* sudah populer dan membuat banyak orang betah dan ketagihan bermain di game center. Seiring berjalannya waktu, game online tidak lagi harus terhubung ke jaringan kabel dan diatur di satu tempat, tetapi bisa dilakukan secara nirkabel. Jika game berjaringan hanya memungkinkan pemain untuk bermain game dengan teman di sebelahnya, game online memungkinkan semua pemain untuk bermain dengan siapa pun di dunia.

Game pada awalnya dikembangkan sebagai sarana untuk menghilangkan rasa lelah dan stres. Dengan demikian, game dimainkan hanya untuk bersantai dan sebagian besar game adalah hiburan. Saat ini, game dapat dimainkan secara online, sehingga pemain tidak perlu

berada ditempat yang sama. Selain itu, persaingan dalam game tidak lagi melibatkan manusia, tetapi dapat terjadi antara manusia dan komputer atau server. Game seperti ini umumnya disebut sebagai game online. Game online hanya dapat dioperasikan dengan koneksi internet. Dalam game online, seseorang perlu berinteraksi dengan orang lain untuk mencapai suatu tujuan, menyelesaikan misi atau mendapatkan skor tertinggi di dunia maya.

Game online adalah permainan video atau digital yang dimainkan melalui jaringan internet, yang memungkinkan pemain untuk melakukan kontak waktu nyata dan berinteraksi dengan pemain lain dilokasi geografis yang berbeda. Karakteristik game online meliputi konektivitas internet, konektivitas multipemain, serta aspek sosial dan komunitas. Oleh karena itu, penggunaan game online pada anak usia dini harus dilakukan dalam jangka waktu tertentu dan dalam pengawasan penuh orang tua. Peran orang tua sangat penting, karena mereka harus mendampingi, mengawasi, dan membimbing anak-anak mereka untuk memastikan dampak positif bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka.

Dampak Kecanduan Game Online

Melakukan apapun dalam kadar yang berlebihan tentu saja tidak baik, tak terkecuali bermain game online. Kecanduan game online pada anak usia dini itu seperti penyakit yang pelan-pelan merusak banyak hal dalam hidup mereka. Bayangkan, anak yang seharusnya aktif bermain di luar, mengeksplorasi dunia, dan berinteraksi dengan teman-teman, malah asyik terpaku di depan layar. Kalau sudah kecanduan, anak akan susah dipisahkan dari gamenya. Mereka bisa marah-marah, menangis, atau bahkan jadi murung kalau tidak boleh bermain game. Ini karena otak mereka sudah terbiasa dapat kepuasan dari bermain game, jadi kalau tidak dapat memainkan game online, rasanya seperti kehilangan sesuatu yang sangat penting.

Dampaknya bukan hanya soal emosi, tapi juga fisik. Mata mereka jadi cepat lelah, badan jadi kurang gerak, dan pola tidur jadi kacau. Akibatnya, anak menjadi gampang sakit, kurang konsentrasi, dan pertumbuhannya jadi terganggu. Yang lebih parah lagi, kecanduan game online juga bisa merusak hubungan anak dengan orangtua dan juga orang-orang di sekitarnya. Anak jadi lebih suka menyendiri, tidak mau diajak bicara, dan sulit berteman. Padahal, berinteraksi dengan orang lain itu sangat penting untuk perkembangan sosial dan emosional anak. Selain itu, prestasi belajar anak juga menurun. Karena, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, malah habis untuk main game online. Anak jadi sulit fokus, mudah lupa, dan tidak punya motivasi untuk belajar.

Pada uraian diatas sudah dijelaskan bahwa kecanduan game online bisa mengakibatkan banyak dampak yang serius, ada beberapa dampak negative yang lain nya dari bermain game online secara berlebihan ini :

Pertama, hal ini tidak baik untuk kesehatan terutama kesehatan mata. Berada terlalu dekat dengan layar ponsel atau PC akan sangat berbahaya, terutama jika melanjutkannya berjam-jam tanpa henti. Tidak hanya itu, dalam beberapa kasus, bermain game online sangatasyik sehingga mengabaikan kebutuhan tubuhakan makanan dan istirahat.

Kedua, mengurangi motivasi anak untuk belajar. Game online membuat anak mudah kehilangan focus dan konsentrasi. Anak-anak menjadi lebih tertarik pada visualisasi menarik yang biasa mereka lihat dalam game dan kurang tertarik untuk membaca dan belajar.

Ketiga, mengajarkan kekerasan dan agresi: anak-anak adalah peniru yang handal, tetapi banyak konten dalam game online yang mempresentasikan kekerasan, perang, dan bahkan pembunuhan. Hal ini sedikit banyak akan berdampak negatif pada psikologi anak-anak yang terbiasa dengan permainan semacam itu.

Keempat, kesehatan mata: kecanduan game online dapat menyebabkan gangguan penglihatan karena radiasi dari layar yang terpapar dalam waktu yang lama. Hal ini dapat menyebabkan anak-anak mengalami masalah dengan indra penglihatan, bahkan beberapa anak usia dini mengalami masalah dengan indra penglihatan akibat bermain game online.

Kelima, perkembangan sosial emosional: kecanduan game online dapat mengganggu perkembangan sosial emosional anak. Anak-anak yang terlalu sering bermain game online cenderung kurang peduli terhadap orang lain dan diri sendiri. Hal ini disebabkan oleh fitur game online yang mengalihkan perhatian anak.

Keenam, gangguan mental : kecanduan game online juga dapat memicu gangguan mental seperti kecemasan dan depresi. Anak-anak yang terlalu sering bermain game online cenderung lebih suka menyendiri dan kurang berkomunikasi dengan keluarganya.

Kontrol Orangtua Pada Anak Usia Dini Dalam Bermain Game Online

Dunia digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita, termasuk anak-anak. Game online, dengan grafis yang menarik dan alur cerita yang seru, tentunya sangat menarik. Namun, jika tidak dikontrol dengan baik, kecanduan game online dapat berdampak buruk bagi perkembangan anak. Ada beberapa strategi yang bisa digunakan orang tua :

- a. orang tua harus menjadi contoh yang baik. Jika orang tua sendiri sering bermain game online tanpa henti, anak akan cenderung meniru perilaku tersebut. Tunjukkan pada anak bahwa ada kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti membaca buku, bermain olahraga, atau membantu pekerjaan rumah.

- b. batasi waktu bermain game online. Tentukan jadwal yang jelas kapan anak boleh bermain game dan berapa lama. Jangan lupa untuk konsisten dalam menerapkan aturan ini.
- c. awasi jenis game yang dimainkan anak. Tidak semua game cocok untuk anak-anak. Pilihlah game yang edukatif dan sesuai dengan usia anak.
- d. ciptakan suasana yang menyenangkan di rumah. Ajak anak melakukan kegiatan bersama, seperti memasak, bermain bersama, atau menonton film keluarga. Dengan begitu, anak akan merasa lebih dekat dengan orang tua dan memiliki lebih sedikit waktu untuk bermain game.
- e. pengawasan aktif berarti mengawasi penggunaan ponsel oleh anak-anak setiap saat, terutama yang berkaitan dengan game online.
- f. pengawasan secara langsung, mengawasi anak secara langsung untuk memastikan bahwa mereka tidak terlalu lama bermain game online.
- g. komunikasi terbuka, bicara terus terang: bicarakan dengan anak tentang pentingnya batasan dan konsekuensi jika melanggar aturan.

Bentuk Perilaku Anak Yang Mengalami Kecanduan Game Online Pada Anak

Bayangkan seorang anak yang tadinya suka bermain di luar, sekarang lebih memilih menatap layar ponselnya berjam-jam. Dia jadi lebih pendiam, kurang bergaul dengan teman-temannya, dan bahkan sering marah-marah kalau dilarang bermain game. Nah, ini adalah beberapa tanda kalau anak kita mungkin sudah mulai kecanduan game online.

Anak yang kecanduan game online biasanya akan menunjukkan perubahan perilaku yang cukup signifikan. Mereka akan lebih memprioritaskan bermain game daripada kegiatan lainnya, seperti belajar, bermain dengan teman, atau mengerjakan tugas rumah. Mereka bisa menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar tanpa merasa bosan. Anak yang mengalami kecanduan game online dapat menunjukkan beberapa bentuk perilaku yang tidak sehat dan tidak produktif. Berikut adalah beberapa tanda-tanda perilaku yang umum ditemukan:

- a. Berjam-jam dihabiskan untuk bermain game online, anak-anak menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar, sementara waktu tidur dan makan sering terabaikan.
- b. Kehilangan Antusiasme pada Aktivitas Lain, Anak yang sebelumnya senang berolahraga, memiliki organisasi di luar rumah, atau berkumpul dengan teman, kini lebih memilih untuk bermain game di rumah atau warnet dan malas bersosialisasi

- c. Perubahan Mood Mendadak, Anak mungkin menjadi mudah marah ketika terganggu atau tidak dapat bermain game. Sebagai contoh, anak tampak kecewa atau frustrasi ketika koneksi internet tiba-tiba terputus saat bermain game
- d. Mengesampingkan Tugas, Anak mulai melalaikan kewajibannya, baik itu pekerjaan sekolah atau tugas rumah demi bermain game. Ia mulai mendapatkan peringatan atau teguran dari guru karena sering tidak mengerjakan tanggung jawabnya
- e. Mereka merasa tidak bahagia saat tidak bermain. Anak-anak yang kecanduan game online sering merasa tidak bahagia ketika mereka tidak bermain. Mereka memiliki kebutuhan untuk bermain lebih banyak agar merasa lebih baik.
- f. Tidak Dapat Berhenti atau Mengurangi Waktu Bermain, Tidak dapat berhenti atau mengurangi waktu bermain adalah salah satu tanda-tanda kecanduan game online. Anak –anak mungkin merasa sulit untuk berhenti bermain atau melewatkan waktu bermain

Orang tua dapat mendeteksi kecanduan game online pada anak-anak mereka dengan mencari tanda-tanda perilaku seperti kurangnya konsentrasi, penurunan prestasi akademik, perubahan pola tidur, penggunaan game online yang berlebihan, dan penarikan sosial. Dengan mengenali tanda-tanda ini, orang tua dapat segera mengambil tindakan untuk membantu anak mereka mengatasi masalah kecanduan game online, misalnya dengan menetapkan batasan waktu penggunaan, mendorong aktivitas fisik dan sosialisasi, serta memberikan dukungan emosional.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Dampak kecanduan game online pada anak usia dini akan menyebabkan menurunnya minat belajar pada anak usia dini, karena mereka akan lebih tertarik pada animasi yang berada didalam game dari pada membaca dan belajar, serta esehatan ata anak akan menurun karena radiasi dari layar yang terpapar dalam waktu yang lama. Pengawasan orangtua sangat penting agar dapat mencegah ada nya kecanduan dalam bermain game. Orang tua harus memiliki strategi kontrol yang efektif, misalnya mengawasi mereka saat bermain game online, membatasi waktu bermain mereka,dan mengalihkan perhatian mereka dengan bermain ditaman atau membersihkan rumah. perilaku anak yang kecanduan game online adalah perubahan suasana hati yang tiba-tiba, mengabaikan kewajiban dan kehilangan antusiasisme untuk melakukan kegiatan lain.

Kecanduan game online dapat berdampak negatif pada banyak aspek kehidupan anak,termasuk prestasi akademik yang buruk, masalah kesehatan mental dan fisik, serta

masalah sosial. Oleh karena itu, pencegahan sedini mungkin sangatlah penting. Dengan menerapkan strategi yang tepat, orang tua dapat membantu anak-anak mereka berkembang menjadi manusia yang sehat, cerdas, dan sukses.

DAFTAR REFERENSI

- Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online: Penanganannya dalam Konseling Individual. *Guidance*, 17(02), 9–20. <https://doi.org/10.34005/guidance.v17i02.1166>
- Fadila, E., Robbiyanto, S. N., & Handayani, Y. T. (2022). Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, 1(2), 17–31.
- Ferdinandus Jebarus, Arfenti Amir, Muh. Reski Salemuddin, Sriwahyuni, & Hasanudin Kasim. (2023). Kontrol Sosial Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan Game Online Di Kelurahan Pa'baeng-Baeng Kecamatan Tamalate Kota Makassar. *EDULEC : Education, Language, and Culture Journal*, 3(1), 56–68. <https://doi.org/10.56314/edulec.v3i1.117>
- Fikriyyah, H. F., Nurwati, R. N., & Santoso, M. B. (2022). Psikososial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(1), 11–17.
- Hasibuan, N. S. P., Djalal, I., & Hasibuan, M. A. (2022). Studi Kasus Dampak Game Online Terhadap. *Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 105–116.
- Junida, D. S. (2019). Kecanduan Online Anak Usia Dini. *Walasuji : Jurnal Sejarah Dan Budaya*, 10(1), 57–68. <https://doi.org/10.36869/wjsb.v10i1.39>
- Kemenkes. (2018). *Kecanduan Bermain Game Online*.
- Nuryatmawati, 'Azizah Muthi,' & Fauziah, P. (2020). Pengaruh Pola Asuh Permisif Terhadap Kemandirian Anak Usia Dini. *PEDAGOGI: Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 81–92.
- Pauh, D. I. K., Padang, K., & Sosiologi, J. (2021). *TERHADAP ANAK PECANDU GAME ONLINE*.
- Sari, P. P., Sumardi, & Mulyadi, S. (2020). Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 4(1), 157–170.
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *He Internet and Social Life, " Annual Review of Psychology*, 4, 243–262.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Tri, A. (2017). Kontrol Sosial Orang Tua kepada Anak Balita dalam Penggunaan Gadget di Desa Wukirsari Imogiri Bantul. *Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(4), 1–11.

Windayani, N. L. I., & Putra, komang T. H. (2021). EdukasI: Jurnal Pendidikan Dasar Pola Asuh Otoritatif Untuk Membentuk Karakter Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 173–182. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi>

Zahra, A. D. (2022). hal.156-165 Author. *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak*, 2(1), 156–166.