

Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter

Rita Anggraeni¹, Atip Nurharini², Yunita Sari Budiarto³, Linda Amelia Putri⁴, Cahyo Gumelar⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

ARTICLE INFO

Article history:

Received May 10, 2024

Revised May 19, 2024

Accepted May 26 2024

Available online May 28, 2024

Kata Kunci:

Game Online, Perubahan, Karakter, Anak.

Keywords:

Game Online, Change, Character, Child.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Yayasan Daarul Huda

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak dari game online terhadap perubahan karakter pada anak dengan metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan data berupa wawancara dan angket. Penulis menadapatkan hasil bahwa dampak dari game online ini dapat mengubah sikap atau karakter siswa dari yang awalnya rajin menjadi lebih pemalas, anak juga sedikit tidak merespon panggilan orang tua ketika orang tua meminta tolong kepada anaknya. Namun, adapun pola asuh orang tua yang memengaruhi perubahan sikap dan karakter anak tersebut. Ketika orang tua membatasi jam penggunaan gadget perubahan yang dialami pada anak tidak banyak, mereka masih mau untuk belajar.

ABSTRACT

The aim of this research is to determine the impact of online games on character changes in children with research methods using qualitative methods with data collection techniques in the form of interviews and questionnaires. The author found that the impact of this online game can change the attitude or character of students from being diligent to being more lazy, children also do not respond to their parents' calls when parents ask their children for help. However, the parenting style of the parents influences changes in the child's attitude and character. When parents limit the hours they use gadgets, there are not many changes

experienced by children, they are still willing to learn.

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman pada masa sekarang tidak dapat dilepaskan pula dari berkembangnya teknologi modern. Gadget salah satunya, gadget telah berkembang dari yang hanya bisa digunakan untuk berkomunikasi lewat suara hingga via chattingan. Hingga saat ini gadget pun telah berkembang dan dapat digunakan untuk bermain game.

Internet yang juga turut berkembang sangat mendukung kita untuk melakukan apapun. Pengguna internet saat ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa saja, namun anak-anak dan remaja sudah mampu menggunakannya. Menurut salah satu penelitian pada tahun 2018, kategori pengguna internet di Indonesia berdasarkan kelompok usia pada tahun 2017 juga beragam, dari usia 13-18 tahun (16,68%), usia 19-34 tahun (49,52%), usia 35-54 (29,55%), >54 tahun (4,24%).

Perkembangan internet ini tanpa disadari menjadikan kita hidup dalam dunia kehidupan, yaitu dunia maya dan dunia nyata. Hal ini dapat berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia khususnya remaja usia sekolah, karena pada usia remaja, mereka sedang mencari jati diri. Rasa ingin tahu anak usia remaja lebih tinggi daripada orang dewasa, apalagi jika tentang internet yang sangat cepat dan pesat perkembangannya. Pada anak usia sekolah mereka juga harus beradaptasi dengan penggunaan teknologi untuk belajar. Namun, permasalahan yang timbul seiring berkembangnya teknologi ini menimbulkan berbagai hal positif maupun negatif.

Game online adalah salah satu dampak yang sangat berpengaruh terhadap perilaku anak. Menurut Masifah dan Putri (2019). Game online dapat diartikan sebagai sebuah program permainan yang menggunakan jejaring internet yang dapat dimainkan kapan saja, di mana saja, serta dapat dimainkan secara bersamaan atau berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan berbagai gambar-gambar menarik yang didukung oleh komputer.

Kecanduan game online membuat anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan gadget sehingga menghambat interaksi sosial dengan teman-teman seusianya hingga menyebabkan perubahan perilaku anak. Namun, di sisi lain ketika anak mampu mengontrol penggunaan gadget dengan baik, maka anak sendiri akan merasakan manfaat dari game online tersebut. Tentunya hal ini juga mengandung peran

*Corresponding author

E-mail address: ritaanggraeni@students.unnes.ac.id¹, yunitasariyadi20@students.unnes.ac.id³, lindaameliap04@students.unnes.ac.id⁴, cahyogumelar@students.unnes.ac.id⁵

kedua orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak. Beberapa orang tua menerapkan jam penggunaan gadget atau batas penggunaan gadget dalam satu hari bahkan minggu.

Kecanduan game online yang berlebihan dapat mempengaruhi karakter anak, kecanduan ini dapat memunculkan beberapa sifat malas belajar hingga berimbas pada karakter bertanggung jawabnya. Karakter tanggung jawab ini mencakup tanggung jawab belajar, mematuhi aturan sekolah hingga menghormati kedua orang tua. Tidak jarang anak yang kecanduan game online menimbulkan beberapa masalah aktivitas sosialnya seperti kurang peduli dengan kegiatan social, penurunan potensi akademik, serta fungsi kehidupan lainnya.

Melihat fenomena tingginya angka kecanduan game online pada anak daripada terjadi pada orang dewasa, maka penulis menganggap penting untuk melakukan penelitian tentang analisis dampak game online terhadap perubahan karakter pada anak hingga remaja.

METODE

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode untuk menjelaskan pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara dengan beberapa narasumber dimana narasumber yang diambil adalah orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu teknik wawancara. Penentuan sampel dalam penelitian ini yaitu menentukan kriteria dengan purposive sampling yaitu menentukan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Data hasil wawancara yang sudah dilakukan kemudian dianalisis dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh.

HASIL

Definisi Game online

Game Online merupakan suatu hal yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Meskipun beberapa orang menganggap bahwa game online selalu berkaitan dengan komputer, akan tetapi game online tidak hanya dapat dioperasikan melalui komputer. Game online dapat dioperasikan melalui telepon genggam, laptop, serta perangkat lainnya. Melalui game online, para individu dapat berinteraksi dan beraktivitas sosial secara virtual tanpa bertatap muka. Bahkan dengan bermain game online, mereka dapat membentuk suatu komunitas dalam game tersebut. Lalu, apakah yang dimaksud dengan game online?

Game online merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui suatu jaringan yang dapat dimainkan secara individu maupun berkelompok bersama pemain yang tidak terbatas. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, game dapat diartikan sebagai permainan. Dengan demikian, permainan merupakan suatu kegiatan yang bersifat sebagai hiburan yang memiliki jumlah pemain lebih dari satu.

Samuel (2010) menyatakan bahwa game online merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan dimana terdapat interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam ruang virtual game online tersebut. Sedangkan menurut Kim dalam Azis (2011), berpendapat bahwa game online adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai dunia dalam waktu yang sama dan terhubung dalam jaringan internet. Kemudian, Akbar (2012) mengungkapkan bahwa game online yaitu salah satu jenis permainan pada perangkat digital yang menggunakan jaringan internet sebagai mediana.

Berdasarkan definisi yang telah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia yang terhubung melalui jaringan internet guna mencapai tujuan dan melaksanakan misi tertentu.

Faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Game online menjadi suatu hal yang tidak asing di kalangan masyarakat. Game online menjadi suatu hal yang penting bagi pemain karena memudahkan para penikmat game. Adanya game online sebagian besar berasal dari kalangan pelajar, masyarakat, dan masyarakat umum. Akan tetapi, banyak pemain game online yang tidak mengetahui secara detail dampak dari bermain game online. Mereka lebih cenderung memahami bahwa game online hanya sebagai hiburan semata dan menghilangkan kebosanan dari kegiatan rutin yang dilakukan. Kebiasaan tersebut dapat menyebabkan kecanduan game sehingga sebagian waktu yang dimiliki individu dalam sehari akan digunakan untuk mengakses game online.

Permainan game online yang sangat mengasikkan akan membuat para pemain game online menjadi ketagihan untuk selalu bermain sehingga akan menyebabkan mereka sering lupa waktu, lupa diri, dan melupakan hal lainnya. Kecanduan game online yang dialami oleh anak-anak akan mempengaruhi aspek sosial mereka dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena banyaknya waktu

yang digunakan di dunia maya akan menyebabkan anak kurang melakukan interaksi dengan orang lain di dunia nyata. Hal ini akan mempengaruhi kegiatan sosial yang biasanya dilakukan oleh kebanyakan orang.

Kecanduan game online dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Lumban dalam Dewandari (2013), berpendapat bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan game online, antara lain :

1. Gender

Gender dapat mempengaruhi seseorang menjadi kecanduan bermain game online. Misalnya, laki-laki dan perempuan sama-sama tertarik terhadap fantasi yang disajikan dalam game online. Akan tetapi, terdapat beberapa penelitian yang menyatakan bahwa anak laki-laki akan mudah kecanduan game online dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game online dibandingkan anak perempuan.

2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis yang dimiliki oleh seseorang juga dapat mempengaruhi mereka untuk kecanduan game online. Hal ini dikarenakan kondisi psikologis yang dimiliki seseorang biasanya akan menyebabkan para pemain game online suka membayangkan bahkan bermimpi tentang berbagai situasi dan karakter mereka yang terdapat dalam game online. Fantasi-fantasi yang terdapat dalam game tersebut akan membuat para pemain merasa tertarik untuk melihat dan memainkan permainan itu kembali. Sehingga pemain akan merasa bahwa dirinya termotivasi untuk terus bermain karena dalam game tersebut dapat memberikan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan. Hal tersebut akan menyebabkan seseorang menjadi kecanduan bermain game online.

3. Jenis game online

Selain gender dan kondisi psikologis, jenis game online yang semakin marak di kalangan masyarakat juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan bermain game online. Hal ini karena adanya berbagai jenis permainan baru dan yang lebih menantang, akan menyebabkan para pemainnya merasa termotivasi untuk terus memainkan game tersebut.

Dampak Kecanduan Game Online

Menurut Ghuman dan Griffiths (2012) mengemukakan bahwa akan terdapat masalah yang timbul apabila bermain game online yang berlebihan, masalah-masalah tersebut antara lain kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu yang dimiliki, menurunnya prestasi akademik, kurangnya interaksi sosial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lainnya. Penggunaan waktu untuk bermain game online yang berlebihan akan membuat kehidupan sehari-hari menjadi terganggu. Anak yang kecanduan bermain game online akan semakin tidak mampu untuk mengatur waktunya. Hal ini akan menyebabkan anak menjadi tidak peduli terhadap dunia nyata dan perannya.

Menurut King dan Delfabbro (2018), dampak dari kecanduan game online akan meliputi beberapa aspek antara lain aspek kesehatan, aspek psikologi, aspek pendidikan, aspek sosial, dan aspek ekonomi.

1. Aspek Kesehatan

Aspek kesehatan merupakan salah satu aspek yang muncul dari dampak kecanduan game online. Ketika seorang anak mengalami kecanduan dalam bermain game online maka kesehatan anak tersebut juga akan menurun. Hal ini dikarenakan anak yang kecanduan bermain game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah karena kurangnya aktivitas fisik, kurang tidur, dan sering terlambat makan.

2. Aspek Psikologis

Kecanduan game online dapat menyebabkan para pemain mengalami gangguan mental. Hal ini dikarenakan banyak adegan dalam game online yang menayangkan tindakan kriminal dan kekerasan sehingga secara tidak langsung telah mempengaruhi alam bawah sadar anak tersebut sehingga menganggap bahwa kehidupan di dunia nyata terlihat sama seperti di dalam game online yang dimainkan. Ciri-ciri anak yang mengalami gangguan mental karena pengaruh game online yaitu mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

3. Aspek Pendidikan

Usia anak yang berada pada usia sekolah memiliki peran sebagai siswa di sekolah dan memiliki kewajiban untuk belajar. Akan tetapi, ketika anak kecanduan untuk bermain game online maka dapat menyebabkan prestasi akademik anak menurun. Hal ini dikarenakan waktu luang yang seharusnya digunakan untuk belajar justru lebih sering digunakan untuk bermain game online. Oleh karena itu, tingkat konsentrasi anak akan terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru menjadi tidak maksimal.

4. Aspek Sosial

Selain dari berbagai aspek di atas, dampak kecanduan game online juga dapat dilihat dari aspek sosial. Ketika bermain game online beberapa pemain merasa menemukan jati dirinya yang menyebabkan mereka tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakan sendiri. Hal ini dapat menyebabkan mereka kehilangan interaksi sosial dalam dunia nyata. Anak yang kecanduan game online akan terbiasa hidup

di dunia maya, sehingga ketika mereka harus bersosialisasi di dunia nyata, mereka akan mengalami kesulitan dan cenderung memiliki sikap antisosial. Hal ini menyebabkan mereka enggan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga, dan teman-temannya di dunia nyata.

5. Aspek Ekonomi

Dilihat dari aspek ekonomi, kecanduan game online juga akan berdampak negatif bagi para pemain. Hal ini dikarenakan ketika bermain game online terkadang membutuhkan biaya yang tidak sedikit, Pemain game online yang masih berusia anak-anak hingga remaja umumnya mereka belum memiliki penghasilan sendiri dan biasanya dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya. Tidak hanya melakukan kebohongan, anak yang sudah kecanduan game online akan melakukan berbagai cara termasuk mencuri agar dapat memainkan game online.

Definisi karakter

Secara individu, manusia memiliki karakternya masing-masing yang telah ada semenjak lahir dan seiring waktu akan terbentuk. Karakter tiap individu tersebut dapat terbentuk sesuai keadaan lingkungan keluarga maupun lingkungan masyarakat yang individu tersebut tempati. Individu atau kelompok yang memiliki karakter baik tentu akan menampilkan perilaku perilaku yang baik pula. Begitupun sebaliknya, jika individu atau kelompok memiliki karakter buruk, maka ia akan menghasilkan perilaku yang buruk juga. Kemudian apa yang dimaksud dengan karakter? Dari bahasa latin (*character*), karakter memiliki arti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, kepribadian, dan budi pekerti. Kemudian Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan karakter sebagai sifat sifat kejiwaan, budi pekerti atau akhlak yang tiap individu berbeda beda sehingga membedakan satu dengan lainnya. Disisi lain, Ditjen Mandikdasmen-Kementerian Pendidikan Nasional menuturkan bahwa karakter merupakan langkah berpikir dan berperilaku tiap individu yang akan menjadikan hal tersebut ciri khasnya untuk melakukan kegiatan sehari hari, baik dalam lingkungan keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.

Individu yang mampu membuat dna mengambil keputusan serta siap mempertanggung jawabkan segala konsekuensi yang mungkin timbul karena keputusannya merupakan individu yang berkarakter baik. Karakter juga sering kali disamakan dengan akhlak. Berikut adalah beberapa pendapat ahli mengenai definisi karakter :

- a. Menurut Maxwell, karakter bukan hanya mengenai tentang baik buruknya individu namun lebih dari itu. Karakter merupakan hal yang dapat kita tentukan sehingga dapat menentukan sukses tidaknya seseorang. Maxwell mengungkapkan bahwa karakter berkaitan dengan proses belajar individu serta kemampuannya menghadapi proses yang dilalui akan menjadi penentu tingkat keberhasilannya.
- b. Menurut Gulo W, karakter dapat dilihat dari segi moral atau tolak etis pada kepribadian masing-masing individu. Contohnya, kejujuran. Karakter tersebut dapat diperoleh dari nilai moral yang masing masing keluarga tanamkan, begitupun nilai sopan santun yang lain.
- c. Menurut Soemarno Soedarsono, pendidikan karakter merupakan sebuah nilai yang sudah tertanam dalam diri individu. Nilai tersebut bisa didapatkan melalui pengorbanan, pendidikan, percobaan, pengalaman, serta pengaruh lingkungan. Nilai tersebutlah yang menjadi latar belakang sikap, perilaku dan pemikiran seseorang.

Faktor Perubahan Karakter

Influencer dan motivator Merry Riana menuturkan jika pembentukan karakter anak dapat dipengaruhi oleh 3 faktor :

1. Pendidikan

Pendidikan merupakan salah satu hal wajib yang diberikan kepada anak anak. Pendidikan formal maupun non formal tentu akan membentuk karakter anak anak dalam kesehariannya.

2. Lingkungan

Tempat tinggal/ lingkungan anak juga dapat berpengaruh terhadap pembentukan karakternya. Jika lingkungannya sering melakukan tindakan kasar, tentu ia akan terkena dampak yaitu pembentukan karakter negatif.

3. Pengalaman Hidup

Pengalaman hidup tentu dapat membentuk karakter anak. Jika lingkungan keluarga atau teman-temannya sering berkata kasar, maka hal tersebut akan mempengaruhi cara bersikap dengan orang lain ketika tumbuh dewasa. Terkadang anak anak berlaku kasar bukan karena murni kesalahannya. Mungkin ia melihat dan mengalami secara langsung kekerasan sehingga ia mencontohnya. Misal ia melihat temannya dipukul oleh orang tuanya, atau mungkin dirinya sendiri yang mengalami kekerasan.

Kemudian menurut Pieter dan Lubis (2017), faktor faktor yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku adalah sebagai berikut :

1. Emosi

Emosi adalah respon atau reaksi yang berhubungan dengan kegiatan ataupun perubahan secara signifikan dan hasil yang berasal dari rangsangan eksternal dan keadaan fisiologis seseorang. Lewat emosi, seseorang bisa terpengaruh untuk memahami suatu perubahan yang dia sadari sehingga dapat mengubah sifat dan juga perilakunya. Macam macam emosi yang berhubungan dengan perilaku yaitu rasa sedih, cemas, takut, senang, bahagia, marah, dan benci.

2. Penilaian/ persepsi

Persepsi merupakan pengalaman yang dapat dihasilkan lewat indra penglihatan, pendengaran, penciuman, dan lain-lain. Melalui hal itu seseorang dapat mengetahui objek, peristiwa atau kejadian atau hubungan yang didapatkan melalui simpulan informasi. Persepsi dapat dipengaruhi oleh minat, kebiasaan, bentuk kepentingan, maupun latar belakang seseorang.

3. Motivasi

Motivasi yaitu suatu dorongan yang diberikan untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu yang diinginkan. Biasanya hasil dari motivasi akan diwujudkan dalam bentuk suatu perilaku.

4. Belajar

Belajar merupakan hal dasar untuk memahami tingkah laku manusia. Melalui belajar tadi, seseorang dapat mengubah perilaku awal menjadi perilaku baru serta mampu menampilkan kemampuan sesuai kebutuhannya.

5. Intelegensi

Intelegensi merupakan kemampuan individu membuat campuran pikiran yang abstrak atau kemampuan untuk menentukan kemungkinan dalam hidup.

Jenis Perubahan Karakter

Bentuk perubahan perilaku sendiri ada 3 yaitu, terpaksa (compliance), meniru (identification), dan menghayati (internalization). Sedangkan menurut WHO perubahan perilaku dapat terbagi menjadi tiga yaitu :

1. Perubahan Alamiah (natural change)

Perubahan tiap individu dapat berganti atau berubah. Beberapa dari perubahan karakter tersebut disebabkan oleh kejadian alamiah. Saat lingkungan seseorang mengalami perubahan dari segi fisik atau sosial budaya maka tentu individu atau masyarakat didalamnya akan mengalami perubahan.

2. Perubahan Terencana (planned change)

Perubahan ini terjadi karena dilakukan dan direncanakan oleh diri sendiri. Misal, seseorang merupakan perokok berat, suatu ketika ia mengalami sakit tenggorokan. Dirinya memutuskan untuk tidak merokok secara perlahan hingga berhenti secara total.

3. Kesiediaan Untuk Berubah (readiness to change)

Jika terdapat inovasi atau planning pembangunan dalam masyarakat maka dari setengah orang yang ada di dalamnya akan menerima dengan senang hati dan cepat. Namun sebagian lagi lama untuk merespon. Hal ini disebabkan masing-masing orang memiliki kesediaannya untuk berubah. Setiap orang memiliki kesiediaan meskipun kondisinya sama.

Upaya pencegahan Kecanduan Game Online pada Anak

Upaya yang dapat dilakukan untuk mencegah kecanduan game online pada anak salah satunya dengan peran antara guru dan orang tua anak. Guru akan dianggap anak sebagai figure utama yang kerap ditiru setelah orang tua. Ada beberapa hal yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi kecanduan bermain game online:

- a. Beri Pengertian, guru dapat memberikan pengertian kepada anak melalui kegiatan pembelajaran di kelas, misalnya ketika guru sedang menjelaskan materi maka guru dapat menyisipkan pesan tentang bahaya dari selalu bermain game online.
- b. Kerja sama dengan orang tua, guru dapat melakukan kerja sama dengan orang tua anak tentang upaya yang akan dilakukan untuk mengawasi anak.
- c. Memberikan PR, pemberian tugas secara berkelompok dapat membantu anak dalam mengurangi interaksi dengan game online sehingga mereka akan lebih berinteraksi dengan temannya. Usahakan ketika mereka belajar berkelompok tidak membawa gadget.

PEMBAHASAN

Hasil wawancara yang sudah dilakukan, pengaruh dari game online terhadap karakter anak memiliki garis besar yang sama. Kami mewawancarai beberapa orang tua yang memiliki anak usia sekolah dasar hingga menengah pertama, hasil yang kami dapatkan menemukan beberapa pandangan terhadap dampak atau pengaruh dari penggunaan game online. beberapa anak mengalami kecanduan game online dengan ditandai dengan mengurung diri di kamar sehabis hanya untuk bermain game online sehingga tidak memperdulikan kegiatan yang lain bahkan belajar.

Rata-rata mereka bermain gadget dalam satu hari bisa setengah hari atau lebih. Akibat dari kecanduan game online ini menjadikan mereka jarang membuka buku pelajaran di rumah. Selain itu, akibat yang paling banyak dirasakan oleh orang tua yaitu berubahnya sifat atau karakter anak yang dulunya sebelum mengenal game online dan sesudah mengenal game online. Beberapa orang tua mengaku anak-anak mereka berubah seperti jika orang tua anak sedang memanggil atau meminta tolong maka respon anak sangat lambat bahkan tidak mau merespon, selain itu dampak lainnya yang mereka rasakan yaitu anak-anak menjadi lebih sering membantah perkataan orang tua mereka.

Berbagai upaya telah dilakukan oleh masing-masing orang tua, salah satu orang tua telah menerapkan jadwal bermain HP kepada anak mereka. Upaya yang lain yaitu mereka telah menasehati, serta memberikan arahan kepada anak mereka untuk tidak sering bermain gadget termasuk game online. Upaya yang dilakukan orang tua mereka tidak selalu berhasil karena terkadang orang tua masih saja kalah dengan anak.

Dampak game online terhadap perubahan karakter anak dapat ditemukan beberapa, namun sebenarnya dampak dari game online sendiri apabila pengguna dapat menggunakan dengan bijak maka game online sendiri dapat memperoleh manfaat. Sayangnya tidak semua anak bahkan orang tua mampu mengontrol seberapa lama anak memainkan gadget termasuk memainkan game online.

Dampak positif dari game online salah satunya yaitu melatih daya imajinasi anak sehingga menjadikan anak semakin kreatif, hal ini dapat terjadi apabila pola asuh orang tua sudah tegas sejak anak usia dini. Orang tua memberikan batas waktu atau *time screening* untuk anak, jadi anak tahu kapan ia bermain gadget kapan ia berhenti. Dalam pola asuh seperti ini juga tidak akan menimbulkan perubahan karakter pada anak yang berarti.

Dampak lain dari game online adalah menjadikan anak malas untuk belajar bahkan sekadar membuka buku pelajaran di rumah, perubahan karakter juga dirasakan oleh beberapa orang tua anak. Mereka mengaku anak lebih tidak responsif dan membantah perintah orang tua ketika dimintai tolong orang tua mereka untuk melakukan sesuatu bahkan hanya sekadar mandi. Hal ini tentu saja tidak baik bahkan dari segi kesehatan, dilansir dari laman Kementerian Kesehatan dampak dari game online ini yaitu kehilangan fokus untuk mengerjakan sesuatu sehingga berdampak pada prestasi dan produktivitas. Bahkan anak akan mudah marah ketika ia menginginkan sesuatu namun tidak segera dituruti. dampak lainnya anak menjadi susah untuk tidur sehingga mempengaruhi metabolisme tubuhnya.

SIMPULAN

Pengaruh game online terhadap karakter anak memiliki banyak dampak negatif perkembangan anak. Disamping dampak negatif yang begitu banyak ada dampak positifnya yaitu dapat melatih daya imajinasi dan kreativitas anak jika digunakan dengan bijak.

Namun, banyak anak dan orang tua yang tidak mampu mengontrol waktu bermain game online, sehingga berakibat pada dampak negatif seperti kecanduan, mengabaikan kegiatan lain, perubahan sifat dan karakter anak, sulit tidur, kehilangan fokus, dan menurunnya prestasi dan produktivitas.

Penting untuk diingat bahwa game online hanyalah salah satu bentuk hiburan. Masih banyak kegiatan positif lain yang dapat dilakukan anak untuk mengembangkan diri. Orang tua dan pihak sekolah perlu memberikan arahan dan bimbingan yang tepat agar anak-anak dapat memanfaatkan waktu luangnya dengan lebih bermanfaat.

Oleh karena itu, penting bagi orang tua, anak, dan pihak sekolah untuk bekerja sama dalam meminimalisir dampak negatif game online. Orang tua perlu menerapkan aturan yang jelas, memberikan contoh yang baik, dan berkomunikasi dengan anak. Anak pun perlu menggunakan game online dengan bijak dan sadar akan dampak negatifnya. Pihak sekolah juga perlu memberikan edukasi dan mengadakan kegiatan positif bagi siswa.

REFERENSI

- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Pada Siswa SMA. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 178-199. Retrieved from <https://media.neliti.com/media/publications/257119-pengaruh-kecanduan-game-online-siswa-sma-f284d51e.pdf>
- Andrean W. F. (2024). Dampak Kecanduan Game Online Bagi Kesehatan. Retrieved from https://indonesiabaik.id/motion_grafis/dampak-kecanduan-game-online-bagi-kesehatan
- Novrialdy, Eryzal. 2019. Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin psikologi*. Vol 27, no 2.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. K., Evelin. 2023. Pengaruh Game Online Terhadapnya Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*. Vol 3, no. 1.

- Limianto, R. B. (2020, Januari). *Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Disiplin Belajar Siswa*. Wikipedia. Retrieved May 23, 2024, from <https://journal.ilinstitute.com/index.php/konseling/article/view/351/247>
- Novriadi, E. (2019). *Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya | Novrialdy | Buletin Psikologi*. Jurnal UGM. Retrieved May 23, 2024, from <https://journal.ugm.ac.id/buletinpsikologi/article/view/47402/pdf>
- Sifa, L., Setyaningsih, E. S., & Sulianto, J. (2019, November). *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar*. Wikipedia. Retrieved May 23, 2024, from <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik/AuthorFees>
- Zendrato, Y., & Harefa, H. O. N. (2022, Mei). *Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa*. Wikipedia. Retrieved May 23, 2024, from <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/21/57>