

FAKTOR PENYEBAB KECANDUAN GAME ONLINE DIBANDINGKAN MINAT BELAJAR PADA ANAK SEKOLAH DASAR DI DESA DETUENA

Yoventa Lero Rangga
yoventarangga@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Maumere

ABSTRAK

Kecanduan game online merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor penyebab kecanduan game online dibandingkan minat belajar pada anak sekolah dasar di Desa Detuena, untuk mengetahui alasan mengapa anak-anak di Desa Detuena lebih tertarik bermain game online dibandingkan belajar serta menganalisis solusi yang dapat dilakukan orang tua dan lingkungan dalam mengurangi kecanduan game online serta meningkatkan minat belajar anak. Fenomena meningkatnya ketertarikan anak terhadap game online membuat waktu belajar berkurang dan konsentrasi terhadap pelajaran menurun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dengan studi literatur sekunder berupa kajian dari berbagai jurnal ilmiah dengan tema yang terkait selain itu, peneliti juga melakukan pendekatan langsung kepada anak-anak yang aktif bermain game online melalui pengumpulan data lapangan, seperti wawancara sederhana dan dokumentasi berupa foto kegiatan, guna memperkuat serta mendukung hasil penelitian.

Kata Kunci: Kecanduan Game Online, Minat Belajar, Anak Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Online game addiction is one of the issues that has attracted widespread public attention. This study aims to identify the factors causing online game addiction in relation to learning interest among elementary school children in Detuena Village, to determine the reasons why children in Detuena Village are more interested in playing online games than studying, and to analyze solutions that can be implemented by parents and the surrounding environment to reduce online game addiction and increase children's interest in learning. The phenomenon of increasing children's interest in online games has resulted in reduced study time and decreased concentration on lessons. This study employs a qualitative descriptive method, using secondary literature studies in the form of reviews of various scientific journals with related themes. In addition, the researcher conducted a direct approach with children who actively play online games through field data collection, such as simple interviews and documentation in the form of activity photographs, in order to strengthen and support the research findings.

Keywords: Online Game Addiction, Learning Interest, Elementary School Children

PENDAHULUAN

Kondisi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin canggih, senantiasa mempengaruhi perkembangan individu dalam semua aspek. Perkembangan dan perubahan menuntut terjadinya inovasi pendidikan yang menimbulkan perubahan yang baru dan kualitas yang berbeda dengan hal sebenarnya. Dalam Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 dijelaskan bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang lebih manusiawi". Di era modern tidak di pungkiri perkembangan teknologi semakin pesat, salah satu produk teknologi yang sangat nyata saat ini adalah internet. Menggunakan internet tentunya segala sesuatu hal informasi dari seluruh belahan dunia dapat diakses dengan mudah. Internet merupakan suatu media yang sangat nyata untuk mendapatkan informasi terkini, tentunya banyak hiburan

yang ditawarkan dari internet seperti instagram,email,film,berita dan game online.

Pemanfaatan teknologi dalam game online telah membawa perubahan signifikan dalam pengalaman bermain game, pengembangan permainan dan interaksi antar pemain.Pemanfaatan teknologi ini secara keseluruhan telah mengubah lanskap game online,menciptakan pengalaman lebih mendalam,terhubung dan dinamis bagi para pemain.Kecanduan game online adalah salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi,salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah internet addictive disorder (Abdi dan Karneli,2020).Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game.Individu yang sudah kecanduan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan lain. Penelitian yang dilakukan oleh Budiman et al. (2024) menunjukkan bahwa lingkungan yang kurang kondusif dapat memperburuk terjadinya kecanduan game online pada anak. Bermain game online yang terlalu lama dapat menyebabkan perubahan dalam bersosialisasi (Erik & Wetik, 2020).kecanduan bermain game online membuat menurunnya motivasi belajar terutama ditunjukkan dengan menurunnya durasi belajar, fokus dan konsentrasi belajar, serta keinginan untuk terlibat di kelas (Kurniawan, 2020). Selain itu juga ditemukan peningkatan perilaku agresif dan dampak negatif pada pola tidur yang turut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik (Prasetyo, 2021).

Kecanduan game online membuat banyak anak lebih fokus bermain dibandingkan belajar,mereka sering kali menghabiskan sebagian besar waktu untuk bermain game tanpa menghiraukan nasihat orang tua.Sepulang sekolah,anak-anak langsung membuka game online tanpa memikirkan waktu belajar dan sering kali menghabiskan banyak kuota internet hanya untuk bermain.Akibatnya,pelajaran sekolah terabaikan,motivasi belajar menurun dan tanggung jawab sebagai pelajar pun berkurang.Selain itu,beberapa anak yang sudah kecanduan juga menunjukkan perubahan emosi,seperti mudah marah kepada orang tua dan melampiaskan kekesalan kepada orang lain atau bahkan terhadap barang di sekitarnya.Kondisi ini menunjukkan bahwa kecanduan game online tidak hanya menurunkan minat belajar,tetapi juga dapat memengaruhi perilaku dan kepribadian anak.Sudah banyak anak di Desa Detuena yang mengalami kecanduan game online.Salah satu contoh dari seorang anak yang dulunya dikenal sangat rajin dan sering meraih peringkat 1 di sekolah,namun sejak mengenal game online semangat belajarnya menurun.Dia lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar ponsel daripada belajar.Sehingga peringkat 1 sudah tidak didapatkan lagi dan dia menjadi kurang aktif dalam belajar.

Berdasarkan masalah ini peneliti tertarik untuk melakukan kajian tentang faktor-faktor penyebab kecanduan game online dibandingkan minat belajar pada anak sekolah dasar di Desa Detuena. Penelitian ini berupaya untuk mencegah dan mengurangi tingkat kecanduan game online pada anak, menumbuhkan kembali minat belajar serta membantu orang tua dalam mengarahkan anak ke kegiatan yang lebih positif. Oleh sebab itu penulis mengambil judul “Faktor Penyebab Kecanduan Game Online dibandingkan Minat Belajar pada Anak Di Desa Detuena “.

METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam fenomena kecanduan game online serta perbandingannya dengan minat belajar pada anak sekolah dasar di Desa Detuena. Penelitian kualitatif dipilih karena mampu menggali realitas sosial, perilaku, serta pandangan subjek penelitian secara alami dan mendalam.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Game Online pada Anak Sekolah Dasar di Desa Detuena

a) Faktor Internal (dari dalam diri anak)

a) Rasa ingin tahu dan sensasi permainan

Anak usia SD memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mudah tertarik dengan hal baru, termasuk game dengan grafis dan level yang menarik. Di Desa Detuena banyak anak yang tertarik bermain game online karena rasa penasaran terhadap permainan yang sedang populer di kalangan teman sebaya. Game online dengan tampilan visual yang menarik, tantangan level, dan alur permainan yang dinamis mampu memancing rasa penasaran anak untuk terus mencoba dan bermain game online karena rasa penasaran terhadap permainan yang sedang populer di kalangan teman sebaya.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat seorang anak yang sebelumnya dikenal aktif bertanya dan berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Namun, setelah mengenal game online, anak tersebut lebih sering membicarakan permainan dibandingkan materi pelajaran, bahkan tampak kurang fokus saat proses belajar berlangsung. Anak mengaku tertarik bermain game karena tampilan permainan yang menarik dan adanya tantangan di setiap level, rasa penasaran untuk menyelesaikan misi membuatnya terus bermain. Jenis game online yang sering dimainkan adalah Free Fire dan Mobile Legends. Game tersebut dimainkan hampir setiap hari sepulang sekolah karena dianggap seru dan dapat dimainkan bersama teman.



Gambar 1: Jenis game online yang dimainkan anak-anak

b) Emosional dan kebutuhan stimulan

Game online memberikan kepuasan secara instan melalui hadiah virtual, kenaikan level, serta pengakuan dari teman sebaya dalam permainan. Pengalaman ini menimbulkan rasa senang dan bangga yang mendorong anak untuk terus bermain dan sulit menghentikan aktivitas tersebut.

Dalam praktiknya, anak-anak di Desa Detuena terlihat lebih bersemangat saat membicarakan pencapaian dalam game dibandingkan prestasi belajar. Salah satu anak menunjukkan penurunan minat belajar karena lebih mengejar kepuasan yang diperoleh dari permainan online. Anak menyatakan merasa senang dan tidak bosan saat bermain game online, berbeda dengan saat belajar yang dianggap melelahkan.

c) Kurangnya kontrol diri

Secara perkembangan psikologis, anak sekolah dasar belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang matang. Anak masih kesulitan membedakan waktu bermain dan waktu belajar, sehingga mudah terlarut dalam aktivitas game tanpa menyadari batasan waktu.

Hal ini terlihat dari perilaku anak yang tetap ingin bermain game meskipun sudah memasuki jam belajar atau waktu sekolah. Akibatnya, konsentrasi belajar menurun dan tugas sekolah sering diabaikan. Anak mengaku sering lupa waktu ketika bermain game dan sulit berhenti meskipun sudah diingatkan. Anak sudah aktif bermain game online sejak kelas 4 SD dan bisa menghabiskan waktu selama 2 sampai 3 jam untuk bermain game online.

b) Faktor Lingkungan

1. Pengaruh Teman Sebaya

Lingkungan pergaulan memiliki pengaruh besar terhadap perilaku anak. Ketika sebagian besar teman bermain menggunakan game online, anak cenderung ikut serta agar tidak merasa tertinggal atau dikucilkan dari kelompoknya. Tekanan teman menjadi pendorong kuat untuk terus bermain.

Di Desa Detuena, anak-anak sering berkumpul untuk bermain game bersama. Anak yang awalnya rajin belajar pun akhirnya ikut bermain agar tetap diterima dalam lingkungan pertemanannya, sehingga waktu belajar menjadi berkurang.



Gambar 2: Anak yang aktif bermain game online

2. Akses mudah terhadap gadget dan internet

Ketersediaan jaringan internet yang semakin mudah, termasuk di wilayah pedesaan, memperbesar peluang anak untuk bermain game online kapan saja tanpa pengawasan ketat dan memadai.

Ketersediaan paket data murah dan jaringan internet yang cukup stabil memudahkan anak mengakses game online. Di Desa Detuena juga tersedia fasilitas wifi, sehingga anak-anak dapat bermain game online dengan lebih mudah tanpa harus membeli paket data internet. Hal ini membuat anak lebih sering bermain game, bahkan di luar jam yang seharusnya digunakan untuk belajar. Orang tua mengaku anak memiliki handphone sendiri dan dapat mengakses internet tanpa batasan waktu.

3. Kemudahan Akses Pembelian Voucher Game

Di Desa Detuena terdapat penjualan voucher game dengan harga sekitar Rp.2.000, sehingga anak-anak dapat dengan mudah membeli voucher tersebut tanpa memerlukan biaya besar. Kondisi ini mendorong anak untuk terus bermain game online karena mereka dapat mengisi ulang (top up) secara berulang kali. Secara teori, kemudahan akses terhadap fasilitas pendukung game akan meningkatkan intensitas bermain dan memperbesar risiko kecanduan pada anak, terutama pada usia sekolah dasar yang belum memiliki kontrol diri yang matang.

4. Minimnya kegiatan alternatif di Lingkungan Desa

Kurangnya fasilitas bermain, sarana olahraga, perpustakaan atau kegiatan kreatif di Desa Detuena menyebabkan game online menjadi pilihan hiburan utama. Ketika anak tidak memiliki alternatif kegiatan positif, game menjadi pelarian yang paling mudah diakses dan menarik.

Di Desa Detuena, terbatasnya kegiatan positif di luar sekolah membuat anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget. Anak yang sebelumnya aktif di kelas menjadi kurang berinteraksi secara langsung dan lebih fokus pada permainan online.

3. Faktor Keluarga

a) Kurangnya pengawasan orang tua

Kurangnya pengawasan dan pembatasan dari orang tua terhadap penggunaan gawai menyebabkan anak bebas bermain game tanpa kontrol waktu. Di Desa Detuena sebagian orang tua sibuk bekerja sehingga tidak selalu mendampingi anak saat menggunakan ponsel. Hal ini membuat anak bermain game secara berlebihan tanpa menyadari dampak negatifnya.

Beberapa orang tua mengaku tidak selalu dapat mengawasi anak saat bermain handphone karena kesibukan bekerja dan tidak mengetahui secara pasti berapa lama anak mereka bermain game. Meskipun orang tua sudah berusaha melarang, larangan tersebut sering kali tidak direspon dengan baik oleh anak, bahkan anak cenderung menunjukkan sikap marah dan kesal terhadap orang tua. Akibatnya, anak yang awalnya memiliki prestasi dan keaktifan belajar mengalami penurunan fokus di sekolah.

b) Pola asuh yang kurang tepat

Sebagian orang tua memberikan gadget kepada anak sebagai alat pengalih perhatian agar anak tidak rewel atau mengganggu pekerjaan orang tua. Kebiasaan ini tanpa disadari membentuk ketergantungan anak terhadap gadget.

Dalam kehidupan sehari-hari, anak sering dibiarkan bermain game dalam waktu lama. Sebagian orang tua cenderung membiarkan anak bermain game agar anak tidak rewel. Hal ini berdampak pada menurunnya minat belajar dan berkurangnya perhatian anak terhadap pelajaran di kelas.

c) Kurangnya komunikasi dan kedekatan emosional

Minimnya komunikasi yang hangat antara orang tua dan anak membuat anak merasa kurang diperhatikan. Kondisi ini mendorong anak mencari kenyamanan dan pelarian melalui dunia virtual yang dianggap lebih menyenangkan.

Anak yang kurang mendapatkan perhatian dari keluarga cenderung lebih tenggelam dalam permainan online. Anak jarang bercerita kepada orang tua tentang kegiatan sehari-hari dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan handphone. Hal ini terlihat dari perubahan sikap anak yang sebelumnya aktif belajar menjadi kurang fokus dan lebih tertarik pada game.

B. Upaya mengatasi kecanduan game online pada anak-anak

1. Peran Orang Tua

a) Pengawasan dan pembatasan waktu bermain game

Orang tua perlu menetapkan aturan yang jelas mengenai waktu penggunaan gawai, misalnya hanya boleh bermain game setelah menyelesaikan tugas sekolah. Pembatasan ini membantu anak belajar disiplin dan mengelola waktu antara bermain dan belajar.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi di Desa Detuena, masih terdapat orang tua yang memberikan gawai kepada anak tanpa batasan waktu yang jelas. Anak sering bermain game sejak pulang sekolah hingga malam hari, bahkan ada yang bermain hingga larut tanpa pengawasan. Kondisi ini menyebabkan anak kelelahan dan kurang bersemangat saat belajar atau pergi ke sekolah keesokan harinya. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan aturan yang tegas mengenai waktu bermain game, misalnya hanya diperbolehkan bermain setelah menyelesaikan tugas sekolah dan dalam durasi tertentu.

b) Melibatkan anak dalam aktivitas dan pekerjaan di rumah

Salah satu bentuk peran aktif orang tua dalam mendidik anak agar memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin sejak dini. Kegiatan seperti merapikan tempat tidur, menyapu, mencuci piring atau membantu orang tua memasak dapat mengalihkan perhatian anak dari game online serta membentuk kebiasaan positif dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, aktivitas ini membantu anak mengembangkan sikap mandiri, peduli terhadap lingkungan rumah dan menghargai kerja keras orang tua.

Dalam kenyataan di Desa Detuena, sebagian anak lebih memilih menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game online dibandingkan membantu orang tua di rumah. Anak cenderung menunda atau mengabaikan tugas rumah karena terlalu fokus pada permainan. Padahal, keterlibatan anak dalam aktivitas rumah tangga dapat mengurangi waktu bermain game sekaligus menanamkan rasa tanggung jawab. Ketika anak dilibatkan dalam pekerjaan rumah seperti menyapu, mencuci piring, atau membantu orang tua, waktu luang anak menjadi lebih terarah dan kebiasaan bermain game secara berlebihan dapat berkurang.

c) Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman di rumah

Rumah yang kondusif akan meningkatkan minat belajar anak. Orang tua dapat menyediakan tempat belajar khusus, penerangan yang cukup serta suasana yang tenang agar anak lebih fokus saat belajar.

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua rumah di Desa Detuena memiliki tempat belajar khusus bagi anak. Anak sering belajar di ruang keluarga sambil menonton televisi atau bermain ponsel, sehingga konsentrasi belajar menjadi terganggu. Kondisi ini membuat anak lebih tertarik pada hiburan daripada belajar. Oleh karena itu, orang tua perlu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif, meskipun dengan fasilitas sederhana, agar anak dapat lebih fokus dan termotivasi untuk belajar.

d) Memberikan motivasi dan apresiasi

Anak perlu diberi motivasi positif, seperti pujian atau hadiah sederhana ketika menunjukkan peningkatan dalam belajar. Hal ini akan membuat anak merasa dihargai dan termotivasi untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara di Desa Detuena, anak yang jarang mendapatkan pujian atau perhatian dari orang tua cenderung mencari kepuasan dari game online. Game memberikan rasa senang dan penghargaan instan, seperti naik level atau mendapat pujian dari teman sebaya. Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan motivasi dan apresiasi terhadap usaha anak dalam belajar, sekecil apa pun, agar anak merasa dihargai dan tidak bergantung pada game sebagai sumber kepuasan.

e) Menjadi teladan bagi anak

Di Desa Detuena, masih terdapat orang tua yang sering menggunakan ponsel di depan anak, baik untuk bermain media sosial maupun hiburan. Hal ini secara tidak langsung memberi contoh bahwa penggunaan gawai secara berlebihan adalah hal yang wajar. Akibatnya, anak meniru kebiasaan tersebut dan semakin sulit dikendalikan. Oleh karena itu, orang tua perlu menjadi teladan dengan membatasi penggunaan ponsel dan menunjukkan kebiasaan positif, seperti membaca atau berinteraksi dengan anggota keluarga.

2. Peran Sekolah

a) Guru memberikan motivasi belajar dan pembelajaran yang menarik

Dalam kenyataan di sekolah dasar Desa Detuena, masih ditemukan siswa yang kurang fokus saat pembelajaran karena lebih tertarik pada game online. Pembelajaran yang bersifat satu arah dan monoton membuat anak mudah bosan. Berdasarkan wawancara yang

dilakukan terhadap anak di Desa Detuena, terdapat perbedaan persepsi mengenai belajar, di mana satu anak merasa belajar itu menyenangkan sedangkan anak lainnya merasa bahwa game itu suatu hal yang seru dan belajar merupakan kegiatan yang melelahkan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan motivasi serta menciptakan pembelajaran yang menarik agar anak merasa senang berada di kelas dan lebih tertarik belajar dibandingkan bermain game.

b) Mengadakan kegiatan ekstrakurikuler untuk menyalurkan minat dan bakat anak

Kondisi nyata di Desa Detuena menunjukkan bahwa anak memiliki banyak waktu luang setelah pulang sekolah yang sering dihabiskan untuk bermain game online. Kurangnya kegiatan alternatif menyebabkan anak sulit mengalihkan perhatian dari game. Berdasarkan teori pengembangan minat dan bakat, kegiatan ekstrakurikuler dapat menjadi sarana penyaluran energi dan potensi anak secara positif. Dengan adanya kegiatan ekstrakurikuler, anak memiliki aktivitas yang bermanfaat sehingga ketergantungan terhadap game online dapat berkurang.

c) Memberikan edukasi tentang dampak negatif kecanduan game online

Berdasarkan kenyataan di lapangan, sebagian anak di Desa Detuena belum memahami dampak negatif kecanduan game online, seperti menurunnya prestasi belajar dan kurangnya interaksi sosial. Menurut teori pendidikan preventif, pemberian edukasi sejak dini dapat mencegah perilaku menyimpang. Oleh karena itu, sekolah perlu memberikan edukasi tentang dampak negatif game online melalui pembelajaran PKn, nasihat guru, atau kegiatan pembinaan agar anak memiliki kesadaran untuk membatasi diri dalam bermain game.

d) Menjalin kerja sama dengan orang tua dalam memantau perkembangan anak

Pengawasan anak tidak dapat dilakukan oleh sekolah saja karena waktu anak lebih banyak dihabiskan di rumah. Jika tidak ada komunikasi antara guru dan orang tua, perilaku anak sulit dikendalikan. Hal ini sesuai dengan teori tripusat pendidikan (Ki Hadjar Dewantara) yang menyatakan bahwa pendidikan berlangsung di keluarga, sekolah, dan masyarakat. Oleh karena itu, kerja sama antara sekolah dan orang tua sangat penting untuk memantau perkembangan belajar dan perilaku anak secara berkelanjutan.

Dalam praktik di Desa Detuena, pengawasan terhadap anak belum sepenuhnya berjalan optimal karena kurangnya komunikasi antara pihak sekolah dan orang tua. Guru sering kali tidak mengetahui kebiasaan anak di rumah, sementara orang tua juga kurang mengetahui perkembangan belajar anak di sekolah. Kondisi ini menyebabkan perilaku anak, termasuk kecanduan game, sulit dikendalikan. Oleh karena itu, kerja sama antara sekolah dan orang tua sangat diperlukan untuk memantau perkembangan belajar dan perilaku anak secara menyeluruh.

3. Peran Lingkungan masyarakat

a) Menyediakan kegiatan positif bagi anak

Kenyataan di Desa Detuena menunjukkan bahwa kegiatan anak di lingkungan masyarakat masih terbatas. Anak lebih sering berkumpul untuk bermain game dibandingkan mengikuti kegiatan bersama. Kurangnya kegiatan positif menyebabkan anak menghabiskan waktu luangnya dengan bermain game online. Oleh karena itu, masyarakat perlu menyediakan kegiatan seperti belajar kelompok, olahraga, kegiatan keagamaan, dan seni budaya agar anak memiliki alternatif kegiatan yang bermanfaat.

b) Melakukan pengawasan sosial terhadap anak

Di Desa Detuena, penggunaan gawai oleh anak di tempat umum masih kurang mendapatkan pengawasan dari masyarakat sekitar. Anak sering bermain game di luar rumah tanpa teguran. Kondisi ini membuat anak merasa bebas dan sulit dikendalikan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan sosial dari masyarakat agar anak lebih terkontrol dalam menggunakan gawai.

c) Menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa suasana lingkungan terkadang kurang mendukung kegiatan belajar anak, misalnya adanya kebisingan atau aktivitas yang mengganggu pada jam belajar. Hal ini menyebabkan anak sulit berkonsentrasi. Oleh karena itu, masyarakat perlu menciptakan lingkungan yang kondusif dan mendukung proses belajar anak.

d) Memberikan contoh perilaku yang baik

Dalam kehidupan sehari-hari di Desa Detuena, anak banyak meniru perilaku orang dewasa di sekitarnya. Jika orang dewasa menunjukkan sikap kurang peduli terhadap pendidikan, anak cenderung bersikap serupa. Oleh karena itu, masyarakat perlu memberikan contoh perilaku yang baik, seperti disiplin, rajin bekerja, dan peduli terhadap pendidikan anak.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Faktor Penyebab Kecanduan Game Online dibandingkan Minat Belajar Anak Sekolah Dasar di Desa Detuena, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kecanduan game online pada anak sekolah dasar di Desa Detuena disebabkan oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal, meliputi rasa ingin tahu yang tinggi, kebutuhan akan kesenangan instan, kondisi ekonomi yang belum stabil serta rendahnya kontrol diri anak. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan keluarga, lingkungan sosial dan kemudahan akses teknologi yang memungkinkan anak bermain game online tanpa batasan.
2. Anak-anak di Desa Detuena lebih tertarik bermain game online dibandingkan belajar karena game online memberikan hiburan, tantangan dan kepuasan secara cepat. Unsur visual yang menarik, sistem hadiah serta kompetisi dalam game membuat anak merasa senang dan termotivasi untuk terus bermain. Sebaliknya, proses belajar sering dianggap membosankan, membutuhkan usaha lebih dan hasilnya tidak dapat dirasakan secara langsung oleh anak.
3. Peran orang tua dan lingkungan sangat penting dalam mengurangi kecanduan game online dan meningkatkan minat belajar anak. Pengawasan penggunaan gawai, pembatasan waktu bermain, pemberian motivasi serta keterlibatan anak dalam aktivitas rumah tangga dan kegiatan positif di lingkungan masyarakat terbukti dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih baik dan seimbang.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Orang tua diharapkan lebih aktif dalam mengawasi dan membatasi penggunaan gawai pada anak, khususnya terkait waktu dan jenis game yang dimainkan. Selain itu, orang tua perlu menciptakan komunikasi yang baik, memberikan perhatian dan motivasi belajar serta melibatkan anak dalam aktivitas rumah tangga agar anak memiliki rasa tanggung jawab dan disiplin sejak dini.

2. Bagi Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat di Desa Detuena diharapkan dapat menyediakan kegiatan-kegiatan positif bagi anak, seperti belajar kelompok, olahraga, kegiatan keagamaan dan seni budaya. Masyarakat juga perlu berperan dalam melakukan pengawasan sosial serta menciptakan lingkungan yang kondusif untuk mendukung kegiatan belajar anak.

3. Bagi Sekolah dan Guru

Guru diharapkan dapat menerapkan metode pembelajaran yang lebih menarik, kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Pemanfaatan teknologi secara edukatif juga perlu ditingkatkan agar minat belajar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>
- Bilantara, N. H., Santoso, M. B., & Raharjo, S. T. (2024). PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP KECANDUAN GAME. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 5(3), 199–216.
- Dheri Hermawan, & Wahid Abdul Kudus. (2021). Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789.
- Erik, S., & Wetik, S. (2020). Hubungan durasi bermain game online dengan kesehatan mental pada remaja pria. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Jiwa*, 2(2), 59–78
- Febi maharani. (2024). Control Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Kecanduan Game Online. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 3(1), 191–204. <https://doi.org/10.55606/lencana.v3i1.4555>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Jafri, Y., Yuni, S. R., & Sari, Y. P. (2018). Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*, 1(1), 1–19. <https://jurnal.upertis.ac.id/index.php/PSKP/article/view/62>
- Larasati, E. D., Kanzunnudin, M., & Pratiwi, I. A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Online Game Terhadap Motivasi Belajar dan Perilaku Sosial Anak. *Indonesian Journal of Education and Social Sciences*, 2(2), 112–123. <https://doi.org/10.56916/ijess.v2i2.495>