Arus Jurnal
Psikologi dan Pendidikan (AJPP)
Website: http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp
Email: jurnal.ajpp@ardenjaya.com

Analisis Kecanduan Game Online pada Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun

INFO PENULIS

Nur Linda
Universitas Halu Oleo
nurlindalinda748@gmail.com
+6282290079096

Muhamad Safiuddin Saranani
Universitas Halu Oleo
Safiuddin_fkip@uho.ac.id
+6282195189827

Muamal Gadafi
Universitas Halu Oleo
Safiuddin_fkip@uho.ac.id
+6281341666413

INFO ARTIKEL

ISSN: 2963-8933
Vol. 5, No. 2 Juni 2026
http://jurnal.ardenjaya.com/index.php/ajpp

© 2026 Arden Jaya Publisher All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Linda, N., Saranani, M. S., & Gadafi, M. (2026). Analisis Kecanduan Game Online pada Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun. *Arus Jurnal Psikologi dan Pendidikan (AJPP), 5*(2), 2295-2303.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecanduan game online pada perilaku anak usia 5-6 Tahun di TK Dharma Bonea Desa Labone Kecamatan Lasalepa Kabupaten Muna. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian 1 orang anak TK Dharma Wanita Bonea informan penelitian guru kelas B dan orang tua anak. Dengan menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan studi dokumen. Adapun teknik analisis data penelitian berdasarkan model analisis data interaktif Miles dan Huberman yaitu terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa adanya perubahan perilaku akibat kecanduan game online pada perilaku anak usia 5-6 tahun perubahan anak mulai dari marah, menangis, malas dan mengejek orang teman. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukan bahwa game online dapat mengakibatkan kecanduan pada perilaku anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bonea Desa Labone Kecamatan Lasalepa Kabupaten Muna.

Kata Kunci: Perilaku Anak, Kecanduan, Game Online

Abstract

This study aims to determine online game addiction in the behavior of 5-6-year-old children at Dharma Bonea Kindergarten, Labone Village, Lasalepa District, Muna Regency. This study is a qualitative study using a case study approach. The research subjects are one child from Dharma Wanita Bonea Kindergarten, the class B teacher as the informant, and the child's parents. Using data collection techniques through interviews, observation, and document study. The research data analysis technique is based on Miles and Huberman's interactive data analysis model, which consists of data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing and verification. The results of this study show that there are behavioral changes due to online game addiction in children aged 5-6 years, ranging from anger, crying, laziness, and mocking friends. The conclusion of this study shows that online games can cause addiction in children aged 5-6 years at the Dharma Wanita Bonea Kindergarten in Labone Village, Lasalepa District, Muna Regency.

Key Words: Children's Behavior, Addiction, Online Games

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital saat ini Beragam penawaran dan keunggulan produk yang tersedia terus berdatangan dan selalu berubah demi tetap menjadi yang terbaik dan terdepan. Di zaman sekarang, kita hidup berdampingan dengan media yang telah menjadi bagian tak terpisahkan dalam kehidupan individu, dan sulit untuk ditinggalkan. Sungguh biasa melihat orang di berbagai tempat yang tidak bisa jauh dari perangkat gadget mereka, bahkan dari saat bangun hingga tidur kembali Dampak dari teknologi begitu luar biasa, pengguna teknologi kini tidak lagi terbatas pada usia, mulai dari orang dewasa, lansia, hingga anak-anak sekalipun. Saat ini, platform media sosial seperti YouTube, Instagram, Facebook, dan permainan game online Salah satu risiko penggunaan media sosial yang paling buruk adalah sosialisasi, seorang anak akan lebih senang dengan teman onlinenya dibanding melakukan sosialisasi secara langsung dengan teman realnya, sehingga sosialisasi anak tidak berkembang karena mereka fokus dengan teman online nya. Gadget memang memiliki dampak positif bagi pola pikir anak yaitu membantu anak dalam mengatur kecepatab bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak. Tetapi dibalik kelebihan tersebut juga dapat berdampak buruk pula bagi daya kembang anak (Yumarni 2022:107).

Anak usia dini merupakan masa emas perkembangan anak dimana semua aspek perkembangan dapat dengan mudah distimulasi. Periode emas ini hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Oleh karena itu, pada masa usia dini perlu dilakukan upaya pengembangan menyeluruh yang melibatkan aspek pengasuhan, kesehatan, pendidikan, dan perlindungan. Pengembangan menyeluruh tersebut akan dapat dicapai secara optimal melalui pemberian layanan PAUD yang bermutu atau berkualitas. Target penyediaan pendidikan yang berkualitas menjadi poin Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs). Target ini biasa disebut Agenda Pendidikan 2030, dimana salah satunya menargetkan seluruh anak-anak mendapatkan akses pendidikan anak usia dini (PAUD) atau pendidikan pra-SD (Dhieni e al., 2020:2).

Pada dasarnya hakikat anak usia dini merupakan individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah “golden age” atau masa kecemasan. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda. Salah satunya perilaku anak anak usia dini. pada masa ini seorang anak bersenang-senang main bersama teman-temanya, seperti main layang-layang, kelereng, lompat tali, dan berbagai macam permainan lainya. Pada saat ini anak mulai mengahabiskan waktu mereka dengan bermaian game online susah kita dapati anak-anak yang sedang asyik bermain dengan teman-temanya, karena seiring perubahan zaman dan perkembangan teknologi permainan tradisional kini lambat laun mulai di tinggalkan karena di anggap ketinggalan zaman dan kurang modern. Pada saat ini, semua permainan tradisional tergeserkan dengan berbagai macam game online yang sangat mudah di akses asal mempunyai gadget dan kuota internet, tanpa harus

keluar rumah berpanas-panasan dan bersusah payah mengumpulkan teman untuk bermain, kini tinggal buka Hp sudah banyak pilihan game online yang bisa di akses dengan berbagai macam game yang menarik dan lebih modern. (abdillah dkk, 2024:171)

Kecanduan Game online sangat berpengaruh terhadap perilaku anak usia dini. Perilaku anak usia dini merupakan aspek penting yang mencerminkan perkembangan sosial, emosional, dan moral. Dari usia 0 hingga 6 tahun, anak mengalami banyak perubahan penting, termasud kemampuan untuk berhubungan dengan lingungan sosial mereka kemampuan untuk menunjukkan kemandirian, dan mengembangkansikap positif seperti berbagi, kerjasama dan menghargai orang lain. Tindakan-tindakan ini sangat dipengaruhi oleh cara didik orang tua dan lingkungan di sekitarnya yang memberikan rangsangan dan contoh yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku anak di usia dini juga dipengaruhi oleh berbagai aspek baik dari keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Kecanduan berdasarkan Kamus besar bahasa berarti ketergantungan atau terikat dengan sangat kuat. Sementara itu, menurut Kamus Oxford, kecanduan diartikan sebagai ketidakmampuan untuk berhenti menggunakan sesuatu dan menjadikannya sebagai kebiasaan, serta menghabiskan banyak waktu pada hobi atau sesuatu yang menari. Adiksi atau kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan. adiksi atau kecanduan merupakan perilaku ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktivitas. Sedangkan Menurut (Pande & Marheni, 2015) mendefinisikan kecanduan game online sebagai penggunaan berlebih atau kompulsif terhadap game online yang mengganggu kehidupan sehari-hari. Seseorang yang kecanduan game online akan bermain game online dengan kompulsif, mengisolasi diri dari kontak sosial dan memfokuskan diri pada pencapaian dalam game online dan mengabaikan hal hal lainnya.

Menurut Abdi & Karneli (2020:11) Kecanduan game online merupakan salah satu dari beberapa bentuk kecanduan yang disebabkan oleh perkembangan teknologi, salah satunya adalah internet atau yang lebih dikenal dengan istilah internet addictive disorder. jadi memang kecanduan pada penggunaan game online adalah ketergantungan seseorang/individu secara berlebihan terhadap penggunaan game online yang dilakukan secara terus- menerus yang pada akhirnya akan menimbulkan akibat dan efek negatif terhadap perkembangan psikologis dan fisik individu. Kecanduan game online adalah gangguan kontrol impulsive dengan penggunaan game online yang berlebihan dan tidak normal, kecanduan adalah perilaku yang berulang-ulang yang tidak sehat dan atau merusak diri sendiri dimana individu akan sulit untuk menghilangkan perilaku tersebut Begitu juga menambahkan bahwa proses dan keterlibatan dalam perilaku kecanduan termasuk kedalam spektrum yang parah dan penyalahgunaan. Kecanduan game online ditandai oleh sejauh mana seseorang bermain game secara berlebihan dan berdampak negatif pada pelakunya.

Dalam membentuk perilaku anak, termasuk munculnya perilaku yang tidak sosial karena anak melakukan sesuatu seperti apa yang anak dengar, amati dan meniru hal-hal yang dilihatnya. apalagi ketika mereka bermain game terlalu berlebihan, Beberapa anak mengalami masalah kecemasan/mental. Anak usia dini tergolong masih labil dan mudah terpengaruh oleh sesuatu baik yang didengarnya, diamatinta maupun yang di tontonnya, banyak dampak buruk yang ditimbulkan akibat berlebihan atau kecanduan dalam bermain game diantarnya anak di sekitarnya yaitu mudah berkata kasar, dalam bermain game kata kata kasar sudah menjadi hal lumrah dan dianggap biasa, misalkan mengucapkan kata kata: anjay, anjir, anjing, goblok, bodoh dan lain sebagainya. Tanpa disadari, anak akan terbiasa mengucapkan kata kata tersebut, tidak peduli dengan siapapun ia bicara, kata kata tersebut akan mudah keluar dari mulutnya karena itu sudah menjadi kebiasaan dan telah menghipnotis pikiranya untuk selalu mengucapkannya.

Perkembangan Perilaku merupakan suatu keterampilan yang dimiliki anak untuk berkembang yang dihasilkan dari setiap pengalamannya sejak dilahirkan ke dunia ini. Perilaku dasar tersebut tidak mungkin dapat berkembang secara optimal dan langsung ada tanpa hasil dan dukungan orang-orang dan Pengembangan perilaku yang bertujuan agar anak memiliki perilaku yang sesuai dengan norma dan tahapan perkembangan anak dalam aspek sosial emosional dan nilai moral agama dapat dilakukan dengan proses penanaman disiplin. Penanaman disiplin ini merupakan salah satu bentuk Teknik yang dipertimbangkan dalam mengembangkan perilaku karena disiplin mempresentasikan dan memberi contoh perilaku-perilaku yang seharusnya dicontoh oleh anak. Displin yang positif akan mengenalkan anak pada sejumlah perilaku yang positif dan memberikan kejelasan terhadap Batasan suatu aturan (Elia, 2019:2-3).

Menurut Nurlaela (2014:46). Perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu perilaku tertutup

(*convert behavior*) dan perilaku terbuka (*overt behavior*). Perilaku tertutup merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Resp on atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain. Perilaku terbuka merupakan respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat di amat atau dilihat oleh orang lain.

Salah satu bahaya yang dikhawatirkan dari kecanduan game online menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game online selain itu, beberapa game menghadirkan konten berbau kekerasan dan konten berbahaya lainya. mereka tidak takut dengan apa yang dilakukan walaupun sebenarnya itu hal yang salah, tapi hal itu tidak berlaku bagi anak yang mentalnya sudah terdoktrin dan kecanduan game online, hingga menganggap game online sebagai keperluanya sehari-hari dan menghalalkan segala cara agar tetap bisa bermain game online Masih banyak dampak buruk lainya dari kecanduan game online yang bisa merusak mental anak usia dini, Sudah selayaknya sebagai orang tua agar senantiasa mengawasi kegiatan anaknya dalam menggunakan game online. (Rohman, 2018:158).

Sebagaimana observasi awal yang dilakukan pada TK Dharma Wanita Bonea ada salah satu anak yang menunjukan perilaku kurang positif dalam berinteraksi sosial anak tersebut sering mengejek temanya saat bermain, anak kurang dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya anak sering menunjukakan sikap malas dan kurang antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Analisis Kecanduan Game Online Pada Perilaku Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Dharma Wanita Bonea Desa Labone Kecamatan Lasalepa Kabupaten Muna".

B. Metodologi

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan studi kasus. Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme dan untuk kondisi obyek yang alamiah, peneliti sebagai instrumen kunci, pengumpulan data dengan teknik triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan hasilnya lebih kepada makna dari pada generalisasi

Penelitian ini dilakukan Di TK Dharma Wanita Bonea, Desa Labone, Kecamatan Lasalepa, Kabupaten Muna, provinsi sulawesi tenggara pada bulan januari-februari 2025. Subjek dalam penelitian 1 orang anak usia 5-6 tahun, dan 2 orang informan orang tua, dan guru kelas B di TK Dharma Wanita Bonea. Menurut sulung & muspawi (2024:112-114) data penelitian dibutuhkan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Data Primer
   Data primer merupakan data yang dapat diperoleh secara langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Kata-kata dan tindakan merupakan sumber data yang diperoleh dari lapangan dengan mengamati (observasi) dan wawancara.
2. Data Sekunder
   Data sekunder adalah data-data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai sumber lainnya, seperti jurnal, skripsi, dan sebagainya. Menurut Susanti (2013:137) bahwa data yang telah dikumpulkan untuk maksud selain menyesuaikan masalah yang sedang dihadapi. Data ini dapat ditemukan dengan cepat. Dalam penelitian ini yang menjadi sumber data sekunder adalah skripsi, artikel. jurnal serta situs di internet yang berkenaan dengan penelitian yang dilakukan.

Menurut Daruhadi & Sopiati (2024: 5425-5430). desain penelitian kualitatif yang digunakan, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dimulai sejak peneliti menentukan fokus penelitian sampai dengan pembuatan laporan penelitian selesai. Jadi teknik analisis data dilaksanakan sejak merencanakan penelitian sampai penelitian selesai. Teknis analisis data adalah proses mempelajari dan mengolah data untuk mengidentifikasi pola, hubungan, dan informasi penting yang terkandung didalamnya. Menurut Miles & Huberman (1992:90, dalam Wandi, dkk 2013), analisis data adalah sekumpulan informasi yang memberi kemungkinan kepada peneliti untuk menarik kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data merupakan suatu penjelasan informasi dalam bentuk deskripsi dan narasi yang lengkap, yang disusun berdasarkan pokok-pokok temuan yang terdapat dalam reduksi data dan disajikan menggunakan bahasa peneliti secara logis dan sistematis, sehingga jauh lebih mudah dipahami. Analisis data memiliki tiga

komponen yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan/verifikasi. Sebab hubungan keterikatan antara keempatnya harus terus di komparasikan untuk menentukan arahan isi kesimpulan sebagai hasil akhir penelitian.

Pemeriksaan terhadap keabsahan data pada dasarnya, selain digunakan untuk menyanggah balik yang dituduhkan kepada penelitian kualitatif yang mengatakan tidak ilmiah, juga merupakan sebagai unsur yang tidak terpisahkan dari tubuh pengetahuan penelitian kualitatif Keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah penelitian yang dilakukan benar-benar merupakan penelitian ilmiah sekaligus untuk menguji data yang diperoleh. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi uji, credibility, transferability, dependability, dan confirmability. Menurut Susanto et al., (2023:55-57) mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.

C. Hasil dan Pembahasan

Menurut Hardanti Dkk, (2013:168) menyatakan bahwa adiksi atau kecanduan merupakan perilaku ketergantungan baik secara fisik maupun psikologis dalam suatu aktivitas.Adiksi atau kecanduan didefinisikan sebagai suatu perilaku tidak sehat atau merugikan diri sendiri yang berlangsung terus menerus yang sulit diakhiri oleh individu bersangkutan. Perilaku anak yang mengalami kecanduan game online sering mengabaikan tanggung jawab seperti mengerjakan tugas sekolah dan kegiatan sehari-hari lainnya. Perubahan perilaku lainnya yang muncul adalah anak mudah marah, menangis dan mengejek temanya. (Ulfa, Sucipto & Fathurohman 2021:1114). Menyatakan bahwa Bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi terkait dengan analisis kecanduan game online pada perilaku anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Bonea menunjukan beberapa perilaku yang muncul akibat kecanduan game online. Maka pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di TK Dharma Wanita Bonea.

1. Marah

Anak-anak sudah akrab dengan teknologi sejak usia dini, termasuk bermain game online. Game memang bisa jadi hiburan yang menyenangkan, tapi kalau tidak diawasi dengan baik, bisa berdampak pada perilaku anak. Marah bisa muncul dalam berbagai bentuk misalnya menangis, berteriak bahkan memukul orang. Hal ini juga tampak pada perilaku KN. Sesuai hasil pengamatan anak akan menunjukan respon marah ketika kalah dalam bermain game online. Hal ini bisa terjadi karena saat bermain game, mereka terbiasa menghadapi tantangan dan tekanan yang tinggi. Ketika mereka kalah atau merasa frustrasi, mereka bisa melampiaskan emosinya dengan cara yang negatif. Hasil pengamatan ini sejalan dengan wawancara orang tua KN.

"Saat kalah dalam bermain game KN akan marah."

Di perkuat dengan hasil wawancara guru kelas B ibu S. Pada 03 februari 2025

" saat kalah bermain dengan teman-temanya KN marah dan memarahi temanya seperti kalah dalam bermain bola".

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara menunjukan bahwa anak akan menunjukan respon marah ketika kalah dalam bermain game online. Reaksi ini menunjukkan bahwa anak belum mampu mengelolah tekanan emosi yang timbul dari aktif bermain game online. Hal ini bisa terjadi karena saat bermain game, mereka terbiasa menghadapi tantangan dan tekanan yang tinggi. Ketika mereka kalah atau merasa frustrasi, mereka bisa melampiaskan emosinya dengan cara yang negatif. Data temuan dalam peneltian ini sejalan dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Yuris, 2023 :117) bahwa kebiasaan dalam bermain game online dapat menimbulkan adiksi (kecanduan) serta perubahan karakter tiap anak seperti berubahnya sikap menjadi lebih agresif. Game online bergenre First Person Shooter dan Real–Time Strategy memiliki misi yang mengharuskan menyakiti musuh guna memenangkan permainan. Adegan kekerasan yang menjadi tontonan tersebut dapat dijadikan sebagai panutan sehingga terjadilah proses belajar dari model yang melakukan kekerasan hingga munculah perilaku agresif. Selain itu (zahra, 2023:161) menyatakan Sedangkan pengaruh perkembangan emosional diantaranya yaitu anak mudah merasakan emosi saat anak kalah dalam bermain game online ataupun jika sedang diganggu dalam bermainnya, anak mudah marah dalam kehidupan sehari-harinya,

dan anak yang bermain game online menjadi lebih agresif. Bentuk perilaku agresif yang masih dalam tingkat sedang yang muncul dapat berupa perilaku negatif seperti menyerang suatu obyek, menyerang secara verbal ataupun secara simbolis, serta dapat melanggar benda hak milik orang lain. Anak yang bermain game online sering mengeluarkan kata kasar saat bermain, hal itu dianggap oleh anak sebagai luapan emosi mereka saat bermain.

2. Menangis

Penggunaan game online yang berlebihan atau tanpa pengawasan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan emosi anak. Salah satu dampaknya adalah munculnya ketergantungan terhadap game sebagai sumber utama kesenangan dan kepuasan. Anak yang terbiasa bermain game dalam waktu lama cenderung mengalami kesulitan dalam mengendalikan emosi ketika tidak diizinkan bermain, sejalan dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti anak menangis jika tidak diizinkan dalam bermain hp. sehingga lebih rentan terhadap tantrum, kemarahan, dan frustrasi. perkara ini dapat menghambat perkembangan keterampilan emosional yang penting, seperti kesabaran anak. Ketika tidak mendapatkan apa yang diinginkan, mereka mengekspresikan perasaan tersebut melalui tangisan. Hal ini terjadi karena mereka sudah terbiasa dengan kesenangan yang diberikan oleh permainan tersebut, sehingga ketika aksesnya dibatasi, mereka merasa frustrasi dan menangis. Hal pengamatan ini sejalan dengan hasil wawancara orang tua

"apabila tidak diizinkan bermain game oleh ibunya KN menangis dan berteriak. "

Di perkuat dengan hasil wawancara guru kelas B ibu S.

"ketika ada yang merebut mainya atau ada yang menganggunya saat bermain KN menangis"

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam menghadapi anak yang tantrum akibat game online perlu menerapkan sikap tegas dan konsistem dalam membatasi waktu anak saat bermain game. selain itu peran guru dalam menghadapi anak yang tantrum dengan menggunakan pendekatan yang sangat sistematis agar anak dapat merasa tenang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Yustanta, 2024 :1313). tantrum merupakan suatu letupan kemarahan anak yang sering terjadi pada saat anak menunjukkan sikap penolakan. Perilaku ini sering diikuti dengan tingkat laku seperti menangis dengan keras, berguling-guling di lantai, menjerit, melempar barang, memukulmukul, menendang, dan berbagai tindakan lainnya apabila keinginan anak tidak terpenuhi. tantrum merupakan suatu emosi negatif yang tidak bisa dikendalikan yang dirasakan oleh anak-anak dalam dirinya. Ledakan emosi yang anak alami tersebut akan melakukan tindakan seperti mengamuk, berteriak, menangis kencang, bahkan sampai menendang dan berguling-guling. Menurut (sustikasari, 2024: 3569). Tantrum merupakan gangguan kebiasaan anak yang menggunakan kekerasan untuk mendapatkan apa yang diinginkannya. Kegagalan untuk mematuhi akan mengakibatkan tangisan keras, jeritan, tendangan. penyimpangan buruk yang berupa ledakan emosi secara fisik (menggigit, menendang, menampar) dan verbal (menangis, menjerit, merengek, merajuk), yaitu tindakan. Dapat kita simpulkan bahwa tantrum adalah luapan emosi yang dilakukan seseorang yang mengungkapkan kemarahannya melalui tindakan fisik dan verbal seperti berteriak, menangis, menendang, dan menjerit. Perilaku tantrum hampir identik dengan perilaku agresif, baik secara fisik maupun verbal.

3. Malas

Game online memberikan dampak negatif pada anak apabila dimainkan secara berlebihan. Salah satunya timbulnya rasa malas dalam menjalani aktivitas sehari-hari Anak cenderung malas mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya, seperti belajar dan ke sekolah. Dari hasil pengamatan peneliti KN tidak kesekolah 2 atau 3 hari dalam 1 minggu anak lebih memilih di rumah untuk bermain dari pada kesekolah menyebabkan keterlambatan anak dalam proses pembelajaran. sehingga tugas sekolah sering kali terabaikan. Hal ini dapat berdampak buruk pada prestasi akademik mereka, bahkan dalam jangka panjang dapat menyebabkan anak kehilangan motivasi untuk bersekolah dan menuntut ilmu. Hasil pengamatan ini sejalan dengan wawancara orang tua KN dan guru.

"KN malas ke sekolah dan belajar karena terlalu senang bermain game online"

Di perkuat dengan hasil wawancara guru kelas B ibu S.

"saya melihat KN mengalami perubahan dalam kebiasaannya seperti malas mengerjakan tugas dan hadir di sekolah."

Berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa peran guru dan orang tua sangat penting dalam menghadapi anak yang malas belajar yang di pengaruhi oleh game. Orang tua harus memberikan batasan waktu bermain secara tegas, guru dapat memberikan pemahaman pada anak dan orang tua tentang bahaya kecanduan game online. Kondisi ini

sejalan dengan pandangn yang dikemukakan oleh (Larasati et al., 2023 :113) online dapat memberikan dampak yang buruk jika dimainkan secara berlebihan. Dampak buruk bagi para pelajar diantaranya game online dapat menjadikan motivasi belajar anak menjadi rendah. Dengan bermain game online secara berlebihan, anak menjadi lebih menyukai bermain game online dan menghabiskan waktu dengan bermain game dibandingkan belajar. Kecanduan dan muncul rasa malas belajar dapat menyebabkan buruknya mata pelajaran anak. Selain itu menurut (zahra, 2023: 162) Kecanduan game online juga dapat mengakibatkan menurunnya motivasi belajar pada anak, anak akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah karena akan lebih memikirkan tentang game , sehingga anak menjadi malas belajar dengan berbagai macam alasan, bahkan ketika diajak untuk belajar hanya terpaksa.

4. Mengejek teman

Game online saat ini tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menjadi wadah interaksi sosial antara pemain. Anak-anak sering meniru perilaku yang mereka dengar ketika sedang bermain game online. anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan dan rentang meniru perilaku tanpa menyaring mana yang baik dan mana yang buruk termaksud mengejek temanya. Dari hasil pengamatan KN ketika bermain, anak mengejek dengan kata-kata yang kurang bagus seperti bodoh, gemuk dan hitam . Anak yang terbiasa melihat dan mendengarkan kata-kata ejekan dalam game lama-lama mereka menganggap itu sesuatu yang biasa saja dan wajar untuk dilakukan. Saat mereka bermain di sekolah bersama teman-temanya anak bisa mengejek temanya, misalnya ketika temanya berbeda warna kulit, kalah dalam bermain anak langsung mengejek teman dengan kata-kata yang kurang bagus. Pernanyataan di atas sesuai dengan wawancara orang tua Kazan pada 28 Januari 2025.

“KN memang mengejek temannya saat bermain tapi pada saat KN di ganggu oleh temannya.

Di perkuat dengan hasil wawancara guru kelas B ibu S.

“ KN memang sering mengejek temanya,. Misalnya KN mengejek seperti kamu hitam , kamu gemuk. Itu sebenarnya mereka bisa jadi peniru dari apa yang mereka dengar dari game online tanpa tau kalau itu bisa membuat perasaan temanya menjadi sakit. Kami sebagai guru biasanya langsung menegur dengan kata tidak boleh bicara seperti itu karena setiap orang berbeda-beda dan kita harus saling menyanyangi teman tidak boleh saling ejek”.

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat disimpulkan penting bagi pendidik dan orang tua maupun lingkungan sekitar anak untuk memberikan pemahaman serta contoh yang baik dalam berkomunikasi dan empati. Agar anak bisa menghargai orang lain dan tidak mengejek maupun menganggu temanya. Anak-anak sering meniru perilaku yang mereka dengar ketika sedang bermain game online. anak usia dini yang masih dalam tahap perkembangan dan rentang meniru perilaku tanpa menyaring mana yang baik dan mana yang buruk termaksud mengejek temanya. Ketika bermain anak sering sekali mengejek dengan kata-kata yang kurang bagus seperti bodoh, gemuk dan hitam . Anak yang terbiasa melihat dan mendengarkan kata-kata ejekan dalam game lama-lama mereka menganggap itu sesuatu yang biasa saja dan wajar untuk dilakukan. Saat mereka bermain di sekolah bersama teman-temanya anak bisa mengejek temanya, misalnya ketika temanya berbeda warna kulit, kalah dalam bermain anak langsung mengejek teman dengan kata-kata yang kurang bagus.

Menurut Retmayanti et al., (2023:3298) Suatu hal pasti ada pengaruh negatif dan positif. Walaupun pada dasarnya kebanyakan pengaruh dari bermain game dominan lebih ke kepribadian sosial yang buruk, akan tetapi jika kita lihat dari sisi negatif dari game mobile tentunya menimbulkan permasalahan bagi anak tersebut. Dengan game online akan menimbulkan perilaku yang mengganggu orang lain, seperti suka mengejek dan mengatakan hal-hal yang kurang baik kepada rekannya, karena pada saat mereka menang saat bermain game mereka akan mengejek lawannya ataupun temannya, dikarenakan dalam permainan tersebut mereka merasa menjadi yang paling hebat. Selain itu menurut.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul analisis kecanduan game online pada perilaku anak usia 5-6 tahun di Tk Dharma Wanita Bonea menunjukan bahwa kecanduan game online dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini. Game online yang dimainkan secara terus-menerus ternyata memberikan pengaruh pada perilaku anak yang menunjukan kecenderungan marah saat kalah bermain game online, menangis apabila tidak diizinkan bermain game orang tuanya, malas dalam mngerjakan tugas dan kesekolah dan mengejek teman saat bermain.

Saran

Adapun saran yang dapat dikemukakan yaitu:

1. Orang tua
   a. Orang tua bisa mengatur waktu anak dalam bermain game agar tidak berlebihan, misalnya waktu bermain anak dalam sehari cukup 30 menit untuk mencegah kecanduan pada anak.
   b. Pilih konten game yang sesuai usia anak pastikan game yang sesuai usia anak dan tidak mengandung unsur ekerasan atau bahasa asar yang dapat ditiru oleh anak.
2. Guru
   a. Guru dapat mengembangkan dan menerapakan program edukasi digital yang membantu anak memahami pengunaan teknologi dengan bijak. Program ini bisa mencakup pelajaran tentang dampak positif dan negatif dari game online.
   b. Guru bisa berkerja sama dengan orang untuk mengedukasi batasan waktu bermain game online pada anak.

E. Referensi

Abdi, S., & Karneli, Y. (2020). Kecanduan Game Online : Penangannya Dalam Konseling Individual Guldance. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 17(2), 9-20.

Abdillah, S., Zulaiha, H., Gunawan, H ., Citra, A., & Harahap, N. K. (2024). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sekolah Dasar Di Kecamatan Kampung Rakyat Labuhan Batu Selatan. Marsialapari: Jurnal Pengabdian Kepada Masayarakat, 1(3), 170-189.

Daruhadi, G., & Sopiati, P. (2024). Pengumpulan Data Penelitian J-CEKI*: Jurnal Cendekia Ilmiah, 3(5), 5423-5443.*

Dhieni, N., Yuliantina, I., Soendjojo, R., & Yuswanto, D. T. (2020). Paduan Penegerian Satuan Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*.

Elia, E (2019). Implementasi Pengembangan Perilaku Anak Usia Dini Melalui Metode Bercerita. Jurnal Kajian Keislaman 9 (01), 1-26.

Hardanti, H. A., Nurhidayah, I., & Rahayu, S. Y. (2013). Faktor-faktor yang melatarbelakangi perilaku adiksi bermain game onlinepada anak usia sekolah. Jurnal Keperawatan Padjadjaran, 1(3).

Larasati, E., D., Kanzunudin, M., & Pratiwi, I., A. (2023). Dampak Intensitas Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Perilaku Sosial Anak*. Jurnal Of Education And Social Sciences*. 2(2), 112-123.

Nurleaela, A. (2014) Perananan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Geografi Dalam Menumbuhkan Sikap Dan Perilaku Keluarga Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Geografi* 14 (01), 40-48.

Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan Gameonlinedengan Prestasi Belajar Siswa Smp Negeri 1 Kuta. *Jurnal Psikologi Udayana*, *2*(2), 163-171.

Retmayanti, P. Y., Anadhi, I. M. G., & Putra, I. B. K. S. (2023). Pengaruh Game Mobile terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Dini pada Taman Kanak Kanak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 3291-3300.

Rohman, K. (2018). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat*, 2(1), 155-172.

Sulung, U., & Muspawi, M. (2024). Memahami sumber data penelitian: Primer, sekunder, dan tersier. *Edu Research*, *5*(3), 110-116.

Susanto,D., R. & Jailani, M.S. (2023). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Qosim Jurnal Pendidikan Sosial & Humanior* 1(1) 53-61.

Sustikasari,S (2024). Menyikapi Tantrum Anak Usia Dini Terhadap Kecanduan Sosial Media Presepsi Orang Tua Di Desa Kubu. Indonesia *Research Jurnal On Education.* 4(4), 3567-3571.

Ulfa, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2024). Anali sis Kecanduan Game Online Terhadap Kepriabidian Sosial Anak. *Jurnal Education Fkip Unma*. 7(3), 1112-1119.

Wandi S., Nurhasono, T., & Raharjo A.(2023), Pembinaan Prestasinekstrakurikuler Olahraga Di Sma Karang Turi Kota Semarang Active. *Jurnal Of Physical Education, Sport, Health And Recreation*. 2 (8), 524-535.

Yumarni, V. (2022). Penggunaan Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Literasiologi*, 8(2), 556623

Yuris, E. (2023). Dampak Penggunaan Internet Terhadap Perilaku Agresif Pada Anak. Unes. *Jurnal Of Scientech Research Economi*. 2(1), 144-120.

Yustanta, B., F. (2024). Penggunaan Gadget Dengan Kejadian Temper Tantrum Pada Anak Usia 4-6 Tahun. 3(4), 1312-1320.

Zahra, A. (2023). Dampak Paparan Game Online Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edukasi Ana*k. 2(1), 156-166.