

PENGARUH LINGKUNGAN SOSIAL TERHADAP KECANDUAN *GAME ONLINE* PADA ANAK USIA SEKOLAH

Naila Hisanah Bilantara¹, Meilanny Budiarti Santoso², Santoso Tri Raharjo³

¹Program Studi Ilmu Kesejahteraan Sosial, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Padjadjaran

^{2,3}Pusat Studi CSR, Kewirausahaan Sosial dan Pemberdayaan Masyarakat, Universitas Padjadjaran

e-mail: naila23021@mail.unpad.ac.id, meilanny.budiarti@unpad.ac.id, santoso.tri.raharjo@unpad.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini membahas pengaruh lingkungan sosial terhadap kecanduan *game online* pada anak usia sekolah, menunjukkan bahwa komponen-komponen dalam lingkungan sosial memiliki peran signifikan dalam membentuk perilaku dan karakter anak yaitu sejalan dengan teori pembelajaran sosial dan teori ekologi, yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran individu serta interaksi antara individu dengan berbagai lapisan dalam sistem lingkungannya dipengaruhi oleh faktor lingkungan sosialnya. Fokus penelitian ini terletak pada peran orang tua, teman sebaya, dan pihak sekolah sebagai bagian dari lingkungan sosial yang memengaruhi perilaku kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan pendekatan kualitatif, serta menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi literatur, yaitu melalui penelusuran terhadap berbagai sumber referensi seperti jurnal, artikel, buku, dan hasil penelitian-penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki pengaruh besar terhadap perilaku kecanduan *game online*. Selain itu, kurangnya komunikasi dari orang tua dapat memperburuk kecenderungan kecanduan. Meski demikian, orang tua tetap memiliki peran penting dalam mengontrol durasi penggunaan perangkat elektronik, membatasi waktu bermain *game*, serta menyediakan aktivitas alternatif untuk mendukung sosialisasi anak. Demikian pun dengan pihak sekolah yang memainkan peran dalam memberikan edukasi mengenai dampak negatif dari bermain *game online* secara berlebihan, terutama bagi anak-anak usia sekolah.

Kata Kunci: Kecanduan, *Game online*, Anak, Orang tua, Lingkungan sosial

ABSTRACT

This study discusses the influence of the social environment on online game addiction in school-age children, showing that components in the social environment have a significant role in shaping children's behaviour and character, which is in line with social learning theory and ecological theory, which explains that the individual learning process and interactions between individuals and various layers in their environmental system are influenced by social-ecological factors. The focus of this study lies in the role of parents, peers, and schools as part of the social environment that influences online game addiction behaviour in school-age children. This study uses a descriptive method and a qualitative approach, as well as data collection techniques in the form of literature studies, namely by tracing various reference sources such as journals, articles, books, and the results of previous studies. The results of the study show that peers have a major influence on online game addiction behaviour. In addition, a lack of communication from parents can worsen the tendency of addiction. However, parents still have an important role in controlling the duration of use of electronic devices, limiting game playing time, and providing alternative activities to support children's socialisation. Likewise, schools play a role in providing education about the negative impacts of playing online games excessively, especially for school-age children.

Keywords: Addiction, Online gaming, Children, Parents, Social environment

PENDAHULUAN

Kecanduan *game online* pada anak merupakan masalah dengan tingkat urgensi yang tinggi untuk ditangani, tidak hanya fokus pada anak yang bermasalahan, melainkan juga penganganan yang dilakukan terhadap

lingkungan sosial mereka. Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menyediakan akses yang mudah untuk memainkan *game online*, sehingga banyak anak-anak yang

menghabiskan waktu luangnya untuk bermain *game online*.

Game online adalah permainan dalam komputer yang memungkinkan beberapa orang pemain untuk bermain secara bersamaan dengan menggunakan jaringan internet sebagai medianya (N.L.P Srinadi dalam Rompas et al., 2023). *Game online* biasa dimainkan anak-anak usia sekolah di tengah banyaknya tugas sekolah yang harus mereka selesaikan, yaitu sebagai bentuk hiburan atau bahkan untuk sekedar mengisi waktu luang.

Selama terjadinya pandemi covid-19 waktu semua orang untuk tinggal di dalam rumah menjadi meningkat. Terlebih waktu luang anak yang meningkat drastis, karena semua aktivitas bermain mereka menjadi harus dilakukan di dalam rumah. Anak-anak yang biasanya aktif bermain di luar rumah bersama teman-teman mereka, menjadi harus menghabiskan waktu main mereka di dalam rumah. Situasi yang tidak terduga ini mendorong anak-anak untuk lebih sering menggunakan gawai dan mengenal berbagai macam *game online*. Selain itu, bermain *game online* juga menjadi salah satu cara bagi anak-anak untuk menghilangkan rasa bosan mereka dengan berinteraksi dengan teman-teman mereka melalui kegiatan yang dikenal dengan sebutan ‘mabar’ atau main bareng.

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS), sebanyak 46,2% anak-anak dengan usia 0-18 tahun mendominasi penggunaan *game online*

pada tahun 2023. Fenomena ini tidak hanya mengubah cara anak berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, tetapi juga berdampak terhadap hubungan mereka dengan keluarganya serta masyarakat sekitar. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada anak menyebabkan anak-anak melupakan aktivitas-aktivitas sosial yang penting bagi diri mereka, contohnya seperti berinteraksi secara langsung dengan teman-teman sebayanya, dengan anggota keluarga, juga untuk berpartisipasi dalam kegiatan dalam lingkup luas di masyarakat.

Menurut *World Health Organization* (WHO) dalam *website* resmi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan bahwa kecanduan *game* dapat diartikan sebagai pola perilaku bermain, baik yang dilakukan secara *online* maupun *offline*, diiringi dengan beberapa tanda-tanda, seperti ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan bermain *game*, memprioritaskan waktu mereka untuk bermain *game* dibandingkan dengan melakukan kegiatan ataupun minat lain, dan tetap bermain *game* meskipun sudah mengetahui dampak negatifnya.

Perilaku kecanduan ini biasanya dipengaruhi oleh berbagai macam faktor pendorong, salah satunya adalah faktor lingkungan sosial anak. Komponen lingkungan sosial seperti teman sebaya dan orang tua memiliki peran penting untuk

memicu terjadinya kecanduan *game* pada anak, yaitu ketika lingkungan sosial di sekitar anak kurang mendukung terjadinya tumbuhan kembang anak. Penelitian yang dilakukan oleh Budiman et al. (2024) menunjukkan bahwa lingkungan yang kurang kondusif dapat memperburuk terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Sebaliknya, anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan positif dan suportif cenderung mendorong anak untuk memiliki keterampilan sosial yang lebih baik dan mendorong anak untuk memiliki kemampuan untuk mengatur waktu dengan baik antara bermain *game* dan kegiatan lain.

Sebagai lingkungan sosial anak, teman sebaya memiliki peran yang cukup signifikan dalam membentuk anak dengan kecenderungan mengalami kecanduan *game online*. Jika sebagian besar teman sebaya dari anak bermain *game online*, maka anak akan merasa penasaran dan ingin mencoba untuk bermain *game online* seperti teman-temannya. Ketika teman-temannya sering memainkan *game online*, kemungkinan besar anak akan terus ikut bermain agar tetap terhubung dan berkumpul bersama teman-temannya.

Faktor lain yang ikut berpengaruh pada terjadinya kecanduan *game online* pada anak adalah peran orang tua, karena orang tua memiliki peran yang besar dalam pengasuhan anak. Orang tua yang lebih memprioritaskan penggunaan waktunya untuk bekerja jika dibandingkan dengan menghabiskan waktu

untuk bersama dengan anak, maka dapat menjadi faktor penicu munculnya perilaku kecanduan *game online* pada anak. Hal ini dapat terjadi karena kurangnya pengawasan terhadap aktivitas anak sehari-hari. Ketika anak merasa kurang mendapatkan perhatian ataupun pengawasan dari orang tua, maka bermain *game online* menjadi pelarian bagi anak atau tempat dijadikan sebagai wahana untuk melampiaskan emosi pada anak, seperti halnya pada saat anak bermain *game online* ber-genre *action* yang didalamnya terdapat unsur kekerasan.

Sedikitnya waktu interaksi antara anak dengan orang tua pada masa perkembangan anak, akan berdampak pada kebutuhan emosional anak yang tidak terpenuhi, sehingga menimbulkan masalah emosional pada diri anak saat dewasa. Menjadi tantangan bagi orang tua di era digital ini, yaitu bagaimana orang tua dapat membatasi penggunaan gawai pada anak serta tantangan terkait dengan kemampuan orang tua untuk dapat membagi antara waktu untuk melakukan pekerjaan dengan waktu untuk bermain bersama anak.

Faktor pengaruh teman sebaya dan faktor peran orang tua sama-sama memiliki dampak terhadap kecenderungan anak mengalami kecanduan *game online*. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dalam pembentukan lingkungan sosial yang berpengaruh pada perilaku anak. Penting untuk mempelajari faktor-faktor tersebut secara lebih

mendalam karena anak akan cenderung belajar dari lingkungan sosial tempat mereka tumbuh.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh lingkungan sosial terhadap terjadinya kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Selain itu, penelitian ini pun berupaya memberikan rekomendasi khususnya terhadap orang tua sebagai lingkungan terdekat bagi anak dalam keluarga, sehingga diharapkan orang tua dapat berperan dalam mengurangi risiko negatif dari terjadinya kecanduan *game online* pada anak usia sekolah.

METODE PENELITIAN

Penulis menganalisis pengaruh dari lingkungan sosial terhadap perilaku kecanduan *game online* yang terjadi pada anak. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik studi literatur. Moleong dalam Ulya et al. (2021) berpendapat bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena berdasarkan pengalaman subjek penelitian, termasuk perilaku atau pun cara berpikir yang dideskripsikan melalui kata-kata dan bahasa pada kondisi yang alamiah dengan menggunakan metode yang sesuai dengan kondisi tersebut.

Teknik studi literatur dilakukan oleh peneliti dengan cara menelusuri dan

mengumpulkan sumber-sumber referensi yang relevan dengan topik yang diangkat dalam penelitian, yaitu berupa buku ataupun *ebook*, artikel-artikel yang telah dipublikasikan pada berbagai jurnal terakreditasi ataupun belum terakreditasi, serta sumber referensi lainnya dari hasil penelitian-penelitian terdahulu. Validasi data dan analisis data dilakukan dengan teknik analisis konten atau analisis isi, yang dilakukan oleh peneliti dengan cara membaca referensi, mengklasifikasikannya dan mendisplay data sejalan dengan pedoman penulisan artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecanduan *game online* pada anak usia sekolah tidak hanya dipengaruhi oleh kurangnya interaksi sosial mereka saja, melainkan juga didorong oleh faktor-faktor lingkungan yang lebih luas. Salah satu elemen pentingnya adalah karena pengaruh teman sebaya. Anak-anak sering kali terpengaruh oleh tindakan dari teman-teman sebaya mereka, terutama ketika anak melihat banyak dari teman-temannya yang melakukan permainan *game online*. Jika anak merasa terasing dari lingkungannya ataupun anak tidak memiliki banyak pilihan untuk melakukan kegiatan lain, maka kecenderungannya anak akan memilih untuk bergabung dengan teman-temannya untuk bermain *game online* agar anak merasa diterima dalam kelompok sosialnya.

Situasi ini dapat menciptakan siklus di mana semakin banyak anak yang terlibat dalam permainan *game online*, maka semakin sedikit waktu yang mereka habiskan untuk interaksi sosial secara lebih sehat dan lebih produktif di dalam lingkungannya. Lingkungan keluarga turut berperan penting dalam membentuk perilaku kecanduan *game online* pada anak. Pola asuh yang tidak ketat atau minimnya komunikasi antara orang tua dengan anak dapat membuat anak merasa bebas untuk menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Ketidakmampuan orang tua dalam mengawasi dan membatasi durasi bermain *game online* pada anak dapat memperburuk keadaan, sehingga anak menjadi lebih rentan mengalami kecanduan *game online*.

Sebelumnya, telah disebutkan bahwa adanya faktor-faktor yang memengaruhi kecenderungan perilaku kecanduan *game online* pada anak, seperti teman sebaya dan peran orang tua. Berdasarkan penelitian Cindy et al. (2022), mengatakan bahwa teman sebaya berpengaruh dalam membentuk karakter pada anak, seperti dalam hal toleransi, disiplin, peduli sosial, hingga sikap agresif. Perkembangan belajar seorang anak berjalan melalui lingkungan pertemanan sebaya, salah satunya di lingkungan sekolah. Lingkungan sosial yang dibahas pada penelitian ini, yaitu dari segi pertemanan sebaya yang dijalin oleh anak melalui berbagai interaksi sosialnya.

Interaksi sosial merupakan hal penting dalam proses perkembangan individu dan jika kebutuhan ini tidak terpenuhi, maka pertumbuhan individu dapat terhambat (Jahja dalam Pracilia et al., 2024).

Interaksi sosial yang positif yang dilakukan anak dengan teman sebayanya cenderung akan menimbulkan rasa lebih nyaman dalam bercakap-cakap. Hal ini bisa dikarenakan adanya nasib yang sama hingga menjadi tempat curhat satu sama lain. Penelitian yang dilakukan oleh Sari & Nurjanah (2020) menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online* di kalangan siswa kelas IV dan V dengan melibatkan sebanyak 86 orang, menunjukkan sekitar 59,7% berada pada kategori tinggi. Di sisi lain, *game online* dapat digunakan menjadi sarana peningkatan kreativitas serta pelatihan konsentrasi pada anak dan berkaitan dengan perkembangan emosional anak usia 5-6 tahun. Namun, *game online* juga dapat menimbulkan berbagai macam dampak negatif yang perlu dihindari, salah satunya berupa perilaku agresif pada anak.

Terkait penjelasan tersebut, Budikunoroningsih dalam Cindy et al. (2022) mengatakan bahwa agresivitas dipengaruhi oleh paparan konten kekerasan yang ada pada *game online*. Hal ini dapat terjadi karena kegiatan anak di lingkungan teman sebayanya, yang mana cenderung bermain dengan teman-temannya setelah pulang sekolah dan tidak

adanya pengawasan oleh orang tua secara langsung. Tidak semua anak cukup terbuka untuk bercerita kepada orang tuanya perihal *game online* seperti apa yang dimainkan di gawai mereka. Oleh karena itu, orang tua sebaiknya memiliki inisiatif untuk menanyakan aktivitas anak sehari-hari sebagai bentuk pengasuhan atau *parenting* yang baik. Dalam situasi ini, orang tua yang bekerja mungkin menganggap bahwa memberikan gawai pada anak merupakan sebuah solusi alat komunikasi dan agar anak tidak merasa kesepian saat orang tua bekerja atau sedang beristirahat setelah lelah bekerja seharian.

Pada nyatanya pengawasan penting dalam proses pertumbuhan dan pembelajaran anak, seperti yang Bandura (1977) katakan mengenai *Social Learning Theory*, bahwa suatu individu melakukan proses pembelajaran dan memperoleh pengetahuan dengan mengamati dan meniru tindakan orang lain. Adanya sebuah pertimbangan bagaimana lingkungan dan kognitif manusia saling berinteraksi dan mempengaruhi perilaku dan proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, teman sebaya memiliki peran yang penting dalam pembentukan karakter dan perilaku anak. Ketika seorang anak melihat teman-temannya bermain *game online*, terutama yang mengandung konten kekerasan, mereka memiliki kecenderungan untuk meniru perilaku tersebut. Bandura menjelaskan bahwa anak belajar dengan mengamati dari imbalan

atau hukuman yang diterima orang lain. Jika seorang anak melihat temannya mendapatkan pujian atau perhatian positif karena bermain *game*, mereka mungkin akan merasa terdorong untuk melakukan hal yang sama, walaupun itu bisa berujung pada perilaku kecanduan.

Selain itu, interaksi sosial yang terjadi di antara anak dan teman-temannya menciptakan situasi saling mempengaruhi di antara mereka satu sama lain. Terkait hal tersebut, Piaget mengidentifikasi empat tahap perkembangan kognitif dalam teori kognitifnya, yaitu tahap sensorimotor, pra-operasional, konkret operasional, dan formal operasional. Pada tahap konkret operasional yaitu ketika anak berusia 7-11 tahun, anak mulai memiliki kemampuan untuk berpikir secara logis dan mempertimbangkan pandangan-pandangan orang lain, yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara lebih efektif dengan teman sebayanya. Dalam hal ini, jika satu anak menunjukkan minat yang cukup tinggi terhadap *game* tertentu, anak lainnya mungkin akan merasa tertarik untuk ikut mencoba. Hal ini menunjukkan terjadinya proses asimilasi dalam diri anak, yaitu ketika anak memasukkan pengalaman baru ke dalam skema kehidupannya yang sudah ada.

Mengenai keterlibatan orang tua, penelitian yang dilakukan oleh Ulya et al. (2021) menjelaskan bahwa pandangan orang tua terhadap fenomena kecanduan *game online*

pada anak di Desa Jondang, Kecamatan Kedung, Kabupaten Jepara menunjukkan munculnya dua pendapat pada hasil penelitiannya, yaitu pertama adanya sebagian orang tua yang berpendapat bahwa tidak seharusnya gawai dipakai oleh anak yang umurnya masih dalam pengawasan orang tua. Alasannya karena gawai memiliki banyak sisi negatif yang dapat berpengaruh pada kesehatan anak. Dalam masa kanak-kanak, adanya tahap perkembangan motorik yang harus dilalui, jika kebiasaan bermain gawai terjadi pada saat anak berada pada tahap perkembangan motorik, maka hal tersebut akan mengganggu tahapan perkembangan tersebut karena dalam tahapan ini seharusnya anak banyak beraktivitas fisik, namun anak sudah terlanjur terpaku pada gawai yang penggunaannya minim gerak.

Dalam penelitian tersebut pun muncul pandangan lain dari sebagian orang tua yang menyatakan pandangan berbeda, yaitu beberapa orang tua mengatakan bahwa bermain gawai dapat diterapkan dalam keseharian anak dengan tujuan hanya untuk rekreasi di bawah pengawasan orang tua, seperti hanya diperbolehkan memakai gawai selama 1 jam agar anak dapat juga bermain di luar untuk mengembangkan motoriknya (Ulya et al., 2021). Begitu pun dengan Yulianti et al. (2023) yang juga menjelaskan berdasarkan riset yang dilakukan kepada beberapa anak di Desa Kerasaan I, Kab. Simalungun, Sumatera

Utara, bahwa penggunaan gawai dapat memberikan manfaat yang baik, di mana anak-anak berusia 10 hingga 12 tahun menggunakan gawai untuk keperluan sekolah, seperti mencari informasi tambahan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Namun, ditemukan juga bahwa sebagian besar anak usia 11 tahun lebih sering menggunakan gawai untuk bermain *game online*. Jika perilaku ini terus berlanjut, risiko kecanduan *game online* akan semakin tinggi, yang pada akhirnya dapat berpengaruh pada aspek pendidikan dalam kehidupan anak.

Pada usia yang seharusnya menjadi fokus utama anak untuk belajar, mengalami distraksi berupa kecanduan *game online* bisa menjadi tantangan besar dan berdampak negatif pada motivasi belajar anak. Menurut Masfiah & Putri (2019), motivasi belajar siswa yang kecanduan *game online* cenderung sangat rendah. Awalnya mungkin mereka hanya mencoba *game* tersebut, tetapi akhirnya lebih memilih bermain *game* dibandingkan mempelajari materi yang didapatkan di sekolah, karena mendapatkan kesenangan lebih dari bermain *game*. Akibatnya, motivasi untuk menimba ilmu menjadi menurun, bahkan kemampuan bersaing dalam lingkungan pendidikan, seperti memperhatikan serta peduli terhadap nilai atau hasil ujian pun menjadi berkurang. Hal tersebut pun sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Abidin & Asy'ari (2023)

terhadap beberapa siswa di SMP 3 Padalarang, Jawa Barat. Namun demikian, ketika anak menyadari berbagai dampak negatif dari kecanduan *game online*, maka anak-anak tersebut pun mulai memiliki keinginan mengubah perilakunya untuk bermain *game online*. Hal ini berkaitan dengan konsep *adversity*, yaitu kemampuan untuk mengelola atau menghadapi masalah agar tidak menghambat pencapaian akademik (Abidin & Asy'ari, 2023).

Peran orang tua sebagai salah satu komponen dalam lingkungan sosial di mana anak berada sangatlah penting. Berdasarkan teori ekologi yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner, lingkungan terdiri dari lima sistem. Dalam hal ini, orang tua, saudara, teman, dan guru termasuk dalam lapisan mikrosistem karena mereka merupakan pihak yang paling dekat dengan kehidupan individu. Sistem lainnya, yaitu mesosistem yang di dalamnya terjadi interaksi berbagai mikrosistem pada anak akan berpengaruh pada kehidupan anak. Seperti keterlibatan dan dukungan orang tua dalam kehidupan anak akan berpengaruh pada proses akademik anak di sekolah. Sistem ketiga, yaitu ekosistem dan tingkatan ini tidak langsung berinteraksi dengan anak, melainkan berpengaruh pada mikrosistem di sekeliling anak. Contohnya peraturan di tempat kerja orang tua akan berpengaruh pada sebanyak apa waktu yang dapat dihabiskan oleh orang tua bersama anak

di rumah. Sistem keempat, makrosistem dan tingkat ini cukup luas karena melibatkan budaya, norma, dan nilai-nilai di dalam masyarakat yang dapat mempengaruhi anak dalam menjalankan hidupnya. Sistem kelima, yaitu kronosistem dan tingkat ini berkaitan dengan masa transisi yang dialami anak. Masa transisi yang terjadi pada anak bisa diduga dan bisa juga tidak terduga. Cara anak menghadapi transisi ini tergantung pada dukungan dari lingkungan sosial di sekitar anak.

Sikap tegas orang tua dalam mengatur waktu penggunaan gawai (*screen time*) pada anak dapat membantu mencegah risiko terjadinya kecanduan *game online*. Sebaliknya, orang tua yang membiarkan anak menggunakan gawai dan bermain *game* tanpa pengawasan akan berisiko meningkatkan peluang anak mengalami kecanduan *game online*. Lingkungan sosial tempat anak tumbuh juga memiliki peran penting dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak. Misalnya, di dalam keluarga, di mana peran ayah dan ibu yang menerapkan pola asuh interaktif dapat membantu anak agar tidak terlalu bergantung pada gawai. Di lingkungan sekolah, edukasi mengenai penggunaan gawai yang bijak juga diperlukan, sehingga siswa dapat memahami manfaat digitalisasi tanpa menjadi terlalu bergantung pada teknologi. Konsep dasar lain yang relevan dalam teori ekologi adalah proses proksimal, yaitu hubungan timbal balik yang dialami individu selama masa perkembangan

dan pertumbuhannya. Hubungan ini mencakup interaksi individu dengan orang-orang di sekitar lingkungannya, seperti teman dan keluarga. Proses proksimal memainkan peran penting, tidak hanya bagi perkembangan anak, tetapi juga bagi berbagai pihak lain yang memiliki perhatian untuk memahami dampak kecanduan *game online* terhadap pertumbuhan anak.

Paremeswara & Lestari (2021) mengemukakan dalam konteks pengaruh lingkungan sosial, anak-anak usia sekolah sedang berada dalam fase perkembangan yang tergolong rentan dan cenderung terpengaruh oleh berbagai interaksi sosial yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pada usia ini, anak-anak sedang membangun pilar penting untuk perkembangan emosionalnya, sosial, hingga kognitif. Interaksi sosial seperti bermain dengan teman sebaya, menjalin komunikasi dengan orang tua, atau mengikuti kegiatan-kegiatan seperti ekstrakurikuler sangatlah penting untuk mendorong proses perkembangan diri pada anak.

Jika interaksi yang didapatkan oleh anak kurang, maka anak menjadi rentan untuk menghabiskan waktu luang mereka dengan bermain *game online* secara berlebihan. Minimnya interaksi sosial yang dilakukan anak dapat disebabkan oleh berbagai faktor, contohnya kurang mendapatkan perhatian dari orang tua karena pekerjaan yang sibuk, anak berada di lingkungan yang kurang mendukung

untuk berinteraksi sosial, atau terbatasnya fasilitas untuk bermain di luar rumah dan bersosialisasi. Anak yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar dapat menyebabkan ketidakmampuan pada diri anak untuk memahami rasa empati dan membangun hubungan sosial yang sehat, sehingga dapat memperkuat perilaku kecanduan terhadap *game online*. Hal ini juga berujung pada kurangnya kemampuan anak dalam mengelola emosi, seperti marah jika dihadapkan dengan sebuah tantangan, frustrasi dan tidak terima jika mengalami kegagalan, dan semacamnya.

Kecanduan *game online* sulit untuk dihindari karena hiburan dalam *game online* merupakan hiburan yang instan dan sangat mudah untuk diakses selama ada gawai dan internet. Dengan demikian, penting dilakukan kerja sama antara orang tua, guru di sekolah dan masyarakat dalam menangani permasalahan kecanduan *game online*. Orang tua dapat berperan dalam menciptakan lingkungan yang suportif untuk anak di rumah, seperti mengawasi aktivitas digital anak, menyediakan kegiatan alternatif lain sebagai upaya dalam memberikan fasilitas untuk bermain secara lebih berkualitas, hingga hubungan yang terbuka dan komunikasi antara anak dengan orang tua yang berjalan lancar.

Kemudian, guru di sekolah dapat berperan dengan memberikan edukasi terkait bahayanya penggunaan gawai atau bermain *game online* secara berlebihan dan selalu

memberi pengawasan secara ketat, tidak hanya soal durasi ataupun lamanya anak bermain gawai tetapi juga mengenai bahayanya paparan konten yang dikonsumsi anak usia sekolah. Guru dapat mendorong anak-anak untuk menjadi lebih aktif di lingkungan sekolah, yaitu dengan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler.

Selanjutnya, Daniel J. Siegel & Tina Payne Bryson (2003) menjelaskan dalam bukunya bahwa *screen time* yang berlebihan dapat berpengaruh negatif pada perkembangan anak dan salah satunya dampak yang sering muncul yaitu gejala depresi dalam diri anak yang akan semakin meningkat seiring dengan berkurangnya interaksi sosial (Sari et al., 2024). Jika anak menghabiskan waktu terlalu lama di dunia maya, mereka akan kehilangan momen berharga untuk belajar memahami ekspresi wajah, bahasa tubuh, sebagai komponen penting dalam keterampilan interpersonal. Akibat yang terjadi yaitu anak menjadi kurang mampu berkomunikasi secara efektif dan cenderung merasa kesepian atau terisolasi dan berujung terjadinya depresi.

Screen time secara berlebihan cenderung menyebabkan terjadinya gangguan tidur pada anak, penurunan prestasi akademik, dan kondisi emosional yang tidak stabil. Hal tersebut dapat terjadi karena paparan layar yang terjadi secara terus-menerus dapat memengaruhi pola tidur, mengganggu konsentrasi, dan mengurangi kemampuan otak

anak untuk memproses informasi dengan baik. Lalu, keterbatasan interaksi sosial juga dapat menghambat kemampuan anak dalam memecahkan masalah, melakukan kerja sama dalam tim, dan kegagalan anak dalam melakukan adaptasi sosial yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Jika berbicara mengenai solusi, edukasi kepada orang tua menjadi langkah yang sangat penting, karena peran orang tua dan guru dalam kehidupan anak usia sekolah sangat krusial dalam upaya mencegah terjadinya kecanduan *game online*. Orang tua perlu memahami bahwa mengatur *screen time* anak bukan hanya tentang membatasi waktu penggunaan gawai, tetapi juga memastikan bahwa anak mendapatkan aktivitas alternatif yang bermanfaat untuk mengisi waktu luang. Contohnya seperti orang tua mendorong anak untuk mengikuti kegiatan seperti membaca buku, bermain di taman sekitar rumah, mengikuti kursus-kursus yang dapat meningkatkan *soft skill*, dan sebagainya.

Jika orang tua memberikan alternatif kegiatan yang menarik, maka anak akan lebih mudah dialihkan dari kebiasaan bermain *game online*. Kemudian dalam lingkungan pendidikan, guru dapat memanfaatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran ke dalam kurikulum atau kegiatan belajar sehari-hari. Dengan demikian, anak akan belajar untuk memanfaatkan teknologi secara positif seperti mencari

berbagai informasi terkait materi pembelajaran, membuat berbagai inovasi kreatif, dan semacamnya. Cara ini dilakukan agar dapat membantu anak melihat teknologi sebagai suatu inovasi atau kemajuan yang bermanfaat, bukan hanya untuk media hiburan saat waktu luang.

Hal lain yang menjadi perhatian juga mengenai pemberian edukasi terkait pentingnya pengelolaan waktu dan prioritas sehari-hari kepada anak. Agar terbiasa hidup dengan rasa disiplin, anak perlu diajarkan untuk memahami bahwa meskipun bermain *game online* dapat memberikan rasa senang, hal tersebut harus dilakukan dengan batasan yang wajar. Anak juga perlu diajarkan untuk mengatur waktunya sehari-hari secara seimbang antara belajar, istirahat, dan bermain.

Pemerintah dan komunitas dalam masyarakat juga dapat memberikan dukungan untuk mengatasi permasalahan kecanduan *game online* pada anak. Contoh, pemerintah menyediakan ruang terbuka yang dapat digunakan untuk bermain dan sebagai sarana untuk mengadakan kegiatan yang menarik bagi anak-anak, sehingga terbuka kesempatan bagi anak untuk berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya mereka dan dapat mengurangi ketergantungan anak pada *game online*. Selain itu juga dibutuhkan peningkatan kesadaran mengenai dampak dari lingkungan sosial yang buruk terhadap terjadinya

kecanduan *game online* pada anak, agar pemahaman masyarakat meningkat dan terdorong untuk menciptakan lingkungan yang lebih positif dan kondusif dalam mendukung pencegahan terjadinya kecanduan *game online* pada anak.

Perilaku kecanduan *game online* pada anak ini dapat dijelaskan melalui proses *modeling* atau peniruan. Purba et al. (2023) mengatakan bahwa *modeling* adalah proses belajar dengan cara mengamati perilaku orang lain kemudian pengamat meniru atau mengubah perilaku tersebut, yang mana proses ini juga termasuk menyimpulkan dari berbagai pengamatan dan juga mengikutsertakan proses kognitif. Individu, terutama anak-anak, cenderung belajar banyak hal dengan mengobservasi perilaku orang-orang di sekitarnya. Dalam konteks pembahasan ini, jika seorang anak sering melihat orang tua, teman sebaya, atau orang-orang lain di sekitarnya menghabiskan waktu dengan bermain *game online*, maka anak akan meniru perilaku tersebut. Dengan sistem *game online* yang sering kali memberikan penguat positif, seperti skor tinggi, pencapaian naik level, atau penghargaan secara virtual setelah menamatkan misi, akan berbagai hal tersebut dapat memperkuat keinginan anak untuk terus menerus bermain karena munculnya perasaan ada target yang harus dicapai dalam bermain *game* setiap harinya.

Berbagai hal tersebut memberikan penjelasan mengenai alasan terjadinya kecanduan *game online* yang terus meningkat dengan cepat jika tidak diiringi dengan interaksi sosial yang sering dan kebiasaan perilaku positif yang dilakukan sehari-hari. Jika ditelusuri lebih dalam lagi, teori ini menekankan pada pentingnya penguatan sosial sebagai upaya untuk mengubah perilaku. Sebagai komponen lingkungan sosial, orang tua maupun guru dapat memberikan pujian-pujian atau penghargaan kepada anak ketika mereka berhasil mengurangi durasi bermain gawai atau saat mereka berhasil mengikuti kegiatan alternatif yang melibatkan banyak interaksi sosial. Komponen lingkungan sosial lainnya yang dapat mendukung, yaitu teman sebaya yang aktif dalam mengikuti kegiatan-kegiatan positif dan senang berinteraksi dengan orang sekitar karena teman sebaya tersebut dapat menjadi panutan yang baik bagi anak dalam mengembangkan kebiasaan-kebiasaan yang positif.

Menurut teori ekologi Bronfenbrenner, perkembangan individu dipengaruhi oleh berbagai lapisan lingkungan yang berinteraksi satu sama lain. Jika mikrosistem yang dimiliki anak tidak mendukung, seperti halnya keluarga yang kurang memberi perhatian dan kasih sayang, maka akan mendorong anak untuk bermain *game online* sebagai sebuah pelarian. Berbeda dengan anak yang tumbuh di lingkungan dengan keluarga yang mendukung,

yaitu dengan saling menunjukkan kasih sayang satu dengan lainnya atau mendukung minat yang dimiliki anak, maka perilaku kecanduan *game online* dapat dicegah untuk tidak terjadi atau dicegah agar tidak menimbulkan risiko secara berlebihan.

Mesosistem yaitu sistem di mana terjadinya segala interaksi komponen-komponen mikrosistem berjalan, dapat menjadi media pendorong pembatasan penggunaan gawai. Kolaborasi antara orang tua dan guru dalam memberikan pemantauan aktivitas anak termasuk durasi penggunaan gawai dapat menciptakan lingkungan yang lebih konsisten bagi anak. Jika pesan yang diberikan orang tua di rumah dan yang guru berikan di sekolah mengenai pentingnya pengelolaan waktu atau *time management* dapat diterima oleh anak, maka anak akan lebih mudah memahami dan menerapkan kebiasaan-kebiasaan positif yang diberikan di rumah dan di sekolah dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Ekosistem anak juga dapat dimanfaatkan dalam mencegah terjadinya perilaku kecanduan *game online*. Contohnya peraturan sekolah mengenai penggunaan gawai dan edukasi masyarakat perihal bahayanya kecanduan *game online*. Upaya seperti ini secara tidak langsung dapat mengubah perilaku anak. Apabila melihat dari segi makrosistem atau sistem yang mencakup budaya, norma, nilai-nilai di masyarakat yang

dapat mempengaruhi anak dalam menjalankan hidupnya, maka penggunaan teknologi oleh anak semakin biasa dilakukan dalam kehidupan modern dalam masyarakat. Hal ini tentu harus diperhatikan dan dibatasi, karena walaupun teknologi memiliki banyak manfaat, namun tekanan seperti anak selalu merasa harus terhubung dengan dunia *online*, khususnya anak-anak usia sekolah yang masih berada di tahap perkembangan harus dibatasi. Itulah alasan upaya yang dilakukan secara kolektif sangat perlu diterapkan agar penggunaan teknologi dapat seimbang dengan aktivitas sosial dan fisik pada anak, sehingga penggunaan teknologi tidak berdampak buruk terhadap perkembangan anak.

Berbicara mengenai solusi, pengawasan dan perhatian orang tua kepada anak menjadi langkah yang sangat penting untuk mengurangi risiko terjadinya perilaku kecanduan *game online*. Sebagai komponen dari mikrosistem anak, orang tua harus aktif dalam mengambil langkah-langkah untuk menciptakan dukungan yang dapat memengaruhi lingkungan sosial anak agar perkembangan anak tidak terhambat. Hal yang dapat dilakukan sebagai bentuk langkah pertama yaitu menetapkan batasan waktu yang jelas terkait *screen time* anak secara tegas. Pendekatan ini harus dilakukan secara konsisten, karena pengaturan jadwal yang konsisten dalam memakai gawai akan memberikan hasil yang efektif. Pengaturan

waktunya bisa dengan penetapan waktu khusus belajar dan waktu bermain di luar. Lalu, selain orang tua mengatur *screen time* pada anak, orang tua juga harus memperhatikan konten paparan yang dikonsumsi oleh anak saat bermain *game online*.

Konten *game online* yang dimainkan oleh anak harus yang sesuai dengan umur anak dan terbebas dari konten-konten yang tidak bermanfaat untuk mencegah munculnya dampak negatif lainnya. Orang tua dapat berdiskusi dengan anak mengenai *game* yang dimainkan dan *game* seperti apa yang anak sukai, kemudian membimbing anak dalam pemilihan jenis *game online*. Menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dengan anak pun sama pentingnya dalam mencegah perilaku kecanduan *game online*. Orang tua harus menciptakan hubungan dan suasana yang terbuka dan suportif agar anak dapat merasa nyaman untuk berbicara mengenai permasalahan yang mereka hadapi ataupun dalam menyampaikan perasaan-perasaan yang dirasakannya sehari-hari.

Terbukanya hubungan dan komunikasi antara anak dengan orang tua, maka hal tersebut akan membuat anak merasa tidak perlu mencari pelarian dengan menggunakan *game online* sebagai media untuk mengatasi permasalahan atau perasaan *stress* yang dihadapi oleh anak. Orang tua juga dapat memberikan contoh secara langsung mengenai

penggunaan gawai dengan cara yang baik pada anak. Misalnya, orang tua menerapkan pembatasan durasi penggunaan gawai secara langsung pada anak, sehingga anak dapat belajar dari perilaku yang ditunjukkan oleh orang tuanya. Hal tersebut dilakukan agar anak merasa bahwa pembatasan durasi penggunaan gawai merupakan hal yang baik dan adil.

Demikian pun dengan pihak sekolah, perlu melakukan pengawasan terhadap durasi penggunaan gawai oleh anak, sehingga sosialisasi pembatasan penggunaan gawai terhadap anak usia sekolah tidak hanya dilakukan di rumah saja. Pengawasan terhadap siswa di sekolah penting untuk dilakukan yaitu agar siswa fokus pada urusan akademik mereka dan tidak hilang konsentrasi untuk dapat meraih prestasi di sekolah maupun di luar sekolah. Untuk meningkatkan minat anak terhadap kegiatan selain bermain *game online*, sekolah dapat mengadakan *workshop* atau seminar agar siswa dapat meningkatkan pengetahuannya dan mengeksplorasi minat-minatnya. Dalam upaya pencegahan terjadinya perilaku kecanduan *game online*, kolaborasi berbagai pihak dalam lingkungan sosial anak sangat diperlukan.

Dengan demikian, lingkungan sosial memberikan dampak signifikan pada kecanduan *game online* pada anak, yaitu sebagai berikut.

1. Pengaruh Lingkungan Keluarga

Lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat signifikan dalam membentuk kebiasaan dan perilaku anak, termasuk dalam hubungannya dengan penggunaan *game online*. Pola asuh orang tua yang terlalu bebas atau otoriter sering kali menjadi pemicu meningkatnya kecenderungan anak untuk mencari pelarian melalui bermain *game online*. Orang tua yang kurang memberikan perhatian atau terlalu sibuk dengan pekerjaan tidak menyadari banyaknya waktu yang dihabiskan oleh anak untuk bermain *game*. Berbeda dengan pola asuh, di mana orang tua aktif melibatkan diri dalam kehidupan anak dan memberikan pengawasan yang seimbang dan cukup, sehingga orang tua dapat membantu anak untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Selain itu, adanya aturan yang jelas mengenai penggunaan teknologi di rumah juga memiliki penting. Anak yang tumbuh dalam lingkungan yang menetapkan waktu untuk bermain *game* dengan diatur secara tegas cenderung memiliki kemampuan mengendalikan diri, dibandingkan dengan anak yang tidak memiliki batasan tersebut.

2. Pengaruh Teman Sebaya

Lingkungan teman sebaya adalah faktor penting lainnya yang dapat memengaruhi perilaku kecanduan *game online*. Ketika *game* menjadi salah satu alat untuk dapat diterima di dalam suatu kelompok, maka anak-anak akan merasa perlu untuk mengikuti *trend* agar tidak merasa terasingkan

dari teman-temannya. Teman sebaya juga berperan dalam memperkuat perilaku kecanduan *game online* melalui dorongan untuk terus bermain demi mencapai level tertentu dalam bermain *game*. Teman sebaya juga dapat berperan sebagai panutan, baik dalam arti positif maupun negatif. Ketika anak melihat teman-temannya yang mampu mengatur waktu dengan baik antara bermain *game* dan kegiatan lainnya, mereka cenderung akan meniru perilaku tersebut. Namun jika yang terjadi adalah sebaliknya, di mana teman-temannya lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *game* tanpa kendali, maka anak akan berisiko meniru perilaku tersebut.

3. Lingkungan Sekolah dan Masyarakat

Sekolah sebagai lingkungan sosial anak memiliki peranan penting dalam membentuk perilaku anak terhadap *game online*. Dalam beberapa hal, mendapatkan tekanan akademik yang tinggi tanpa ada dukungan emosional dari guru atau dari teman-teman di sekolah dapat mendorong anak untuk mencari hiburan dan pelarian dalam bentuk bermain *game online*. Selain itu, kurangnya edukasi tentang penggunaan teknologi yang baik di sekolah dapat membuat anak tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang dampak negatif dari penggunaan *game* secara berlebihan.

Masyarakat berperan penting dalam hal menyediakan ruang dan fasilitas yang baik bagi anak untuk aktivitas positif, seperti

membuat taman bermain, pusat olahraga, atau kegiatan seni, sehingga anak memiliki alternatif yang lebih baik untuk menghabiskan waktu luang mereka. Namun, jika masyarakat tidak menyediakan lingkungan yang mendukung, maka anak akan cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dengan bermain *game online*.

KESIMPULAN

Lingkungan sosial berpengaruh terhadap perilaku kecanduan *game online* pada anak, sehingga memahami berbagai komponen yang berkontribusi terhadap permasalahan kecanduan *game online* penting untuk dilakukan. Kecanduan *game online* pada anak tidak hanya menjadi permasalahan individu, melainkan menjadi fenomena yang dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam lingkungan sosial, seperti keluarga, teman sebaya, hingga interaksi yang terjadi dalam masyarakat luas. Dampak KecPsikologis dan Perkembangan Anak

Ketergantungan pada *game online* tidak hanya memengaruhi aspek sosial, tetapi juga membawa dampak yang cukup besar pada perkembangan psikologis anak. Dampak negatif yang sering muncul meliputi seperti menurunnya kemampuan bersosialisasi, meningkatnya perilaku agresif, serta sulit dalam mempertahankan konsentrasi saat belajar. Selain itu, anak yang mengalami kecanduan *game online* kerap menunjukkan

tanda-tanda seperti menarik diri/isolasi diri dari lingkungan sosial, mengalami gangguan pola tidur, dan kehilangan minat terhadap aktivitas lain yang sekiranya lebih bermanfaat. Di samping itu, *game online* juga memiliki potensi positif jika dimanfaatkan secara tepat. Beberapa permainan dirancang untuk mengasah kreativitas, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, dan mendorong kerja sama tim. Maka karena itu, tantangan utama adalah menemukan cara untuk memaksimalkan manfaat tersebut tanpa membiarkan anak masuk ke dalam perilaku adiktif.

Kecanduan *game online* pada anak merupakan masalah yang sulit untuk diatasi, diperlukan upaya dengan melibatkan berbagai pihak yang menjadi lingkungan sosial bagi anak, seperti keluarga, teman sebaya, sekolah, dan masyarakat. Semua pihak ini memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku anak terhadap *game online*. Oleh karena itu, solusi efektif memerlukan kerja sama antara keluarga, sekolah, dan komunitas untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.

Mengatasi kecanduan *game online* pada anak membutuhkan kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat. Orang tua dapat menetapkan aturan jelas tentang waktu bermain, menawarkan kegiatan alternatif seperti olah raga atau seni, serta membangun

komunikasi yang baik dengan anak. Pihak sekolah dapat berperan dengan memanfaatkan edukasi berbasis digital, menyediakan kegiatan ekstrakurikuler, dan memberikan bimbingan konseling pada anak. Masyarakat dan pemerintah dapat menyediakan fasilitas publik secara terbuka untuk aktivitas positif, mengadakan kampanye edukasi, dan mendorong anak terlibat dalam kegiatan sosial. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan keseimbangan dalam penggunaan teknologi agar anak tumbuh secara sehat dan produktif. Dengan bimbingan dan pendekatan yang tepat, anak dapat belajar menggunakan teknologi secara bijak, dan menghindarkan mereka dari terjadinya kecanduan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, R., & Asy'ari, A. (2023). Peningkatan Adversity Dan Motivasi Belajar Anak Melalui Pola Asuh orang Tua. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7060-7072. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5465>
- Ady Dharma, D. S. (2023). Membaca Peran Teori Ekologi Bronfenbrenner dalam Menciptakan Lingkungan Inklusif Di Sekolah. *SPECIAL Special and Inclusive Education Journal*, 3(2), 115-123. <https://doi.org/10.36456/special.vol3.no2.a6642>
- Albert Bandura's social learning theory in psychology. (2023, July 25). *Simply Psychology*.

- https://www.simplypsychology.org/ban_dura.html
- Bronfenbrenner's ecological systems theory. (2023, September 14). Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/bronfenbrenner.html>
- Budiman, A. B., Purwanti, D., & Asriyadi, F. (2024). Dampak faktor lingkungan dengan kecanduan game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Medika Malahayati*, 8(2), 461-467. <https://doi.org/10.33024/jmm.v8i2.14311>
- Hermawan, D., & Abdul Kudus, W. (2021). Peran orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain game online Di era digital. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778-789. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i5.171>
- Irawan, S. (2021). Faktor-faktor yang mempengaruhi kecanduan game online peserta didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1).
- Jean Piaget's theory of cognitive development: 4 stages. (2023, November 5). Simply Psychology. <https://www.simplypsychology.org/piaget.html#Piagets-Theory>
- Masfiah, S., & Putri, R. V. (2019). Gambaran motivasi belajar siswa Yang kecanduan game online. *FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan)*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22460/fokus.v2i1.2970>
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena game online Di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Retrieved from <http://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1122>
- Purba, S. A., Asrini, Y., & Walidaini, I. (2023). Studi Literatur: Pendekatan Behavioral dengan Teknik Modeling. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 30593-30599.
- Rompas, Y. F., Zakarias, J. D., & Kawung, E. J. (2023). Pengaruh Game Online Terhadap Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi. *Jurnal Ilmiah Society*, 3(1).
- Sari, C. A., Faridah, F., Kertapati, Y., & Chabibah, N. (2022). Hubungan Lingkungan Teman Sebaya Dan game online dengan Perilaku Agresif Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 6559-6568. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.1946>
- Sari, T. A., Novitawati, N., & Sulaiman, S. (2024). Pengaruh Interaksi orang Tua: Screen time terhadap Kemampuan Sosial Emosional Dan Berbicara Anak Taman kanak-kanak. *Journal of Education Research*, 5(3), 3525-3535. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1420>
- Satura, A., & Rifayani, H. (2024). Pengaruh Kecanduan game online Terhadap Keterampilan Sosial Individu: Analisis Dampak Dan Implikasi. *Observasi : Jurnal Publikasi Ilmu Psikologi*, 2(1), 219-233. <https://doi.org/10.61132/observasi.v2i1.224>

Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)	e ISSN: 2775 – 1929 p ISSN: 2775 - 1910	Vol. 5 No. 3	Hal: 199-216	Desember 2024
--	--	--------------	--------------	---------------

Strategi Pengawasan orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain gadget Anak Di Desa Pancurbatu. (2024). Marcqchainstitute.or.id.

<https://www.ejournal.marcqchainstitute.or.id/index.php/Nauli/article/view/141>

Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan game online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 177.

<https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.261>

Ulya, L., Sucipto, S., & Fathurohman, I. (2021). Analisis Kecanduan game online

Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1112-1119.

<https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1347>

Yulianti, D., Montessori, M., Ananda, A., & Rahmi, T. (2023). Parents' strategy in using gadgets as a source of character education. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 5(2), 577-600.

<https://doi.org/10.37680/scaffolding.v5i2.3068>