



**Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa
Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo**

Luthfi Nur Alam¹, Aries Dirgayunita², Agustriarini Eka Dheasari³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Agama Islam
Sekolah Tinggi Agama Islam Muhammadiyah Probolinggo
Email: luthfinuralam321@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui perilaku atau moralitas anak-anak yang ditimbulkan dari kecanduan bermainan online game pada anak-anak didesa gunggungan kabupaten Probolinggo, yang meliputi faktor- faktor penyebab kecanduan, keadaan psikologis yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game dan dampak-dampak yang ditimbulkan dari kecanduan bermain online game. Pendekatan penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus dengan berdasarkan responden dan informan sebagai bahan sumber data. Dalam proses pengumpulan data digunakan teknik observasi dan wawancara, dimana setelah data diperoleh selanjutnya dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian ini, dampak game online bagi moralitas anak-anak di desa gunggungan, terdapat perubahan perilaku anak-anak seperti, mereka tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari termasuk belajar di rumah, mendorong mereka bertindak disosiatif, dan menyebabkan anak- anak menjadi malas belajar. Melihat realitas tersebut peneliti memberikan saran kepada setiap orang tua terutama di Desa Gunggungan kabupaten Probolinggo untuk melakukan pengawasan secara intensif terhadap pola pergaulan mereka dengan teman sebaya, apalagi pada anak-anak yang belum memasuki usia dewasa. Penanganan ketergantungan game online dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memasukkan materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game yang edukatif serta Menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.

Kata kunci : *Game Online, Moralitas anak*

Abstract

This study is intended to determine the behavior that results or morality child from addiction to playing online games in children in the Gunggungan village, Probolinggo district, which includes the factors that cause addiction, psychological conditions resulting from addiction to playing online games and the effects of addiction to playing online games. This research approach is a qualitative research with the type of case study research based on respondents and informants as data sources. In the process of collecting data, observation and interview techniques were used, where after the data was obtained, it was analyzed using descriptive

qualitative analysis. Based on the results of this study, the impact of online games on children in the village of Gunggungan, there are changes in children's behavior such as, they do not have a priority scale in carrying out daily activities including studying at home, encouraging them to act dissociatively, and causing children to become dissociative. be lazy to study. Seeing this reality, the researcher gives advice to every parent, especially in Gunggungan Village, Probolinggo Regency to carry out intensive supervision of their social patterns with peers, especially children who have not yet entered adulthood. Handling online game dependence with assistance from various parties, especially the school, gives confidence to school counselors or BK teachers to hold seminars for parents about online games and the problems that will arise, manage children's learning and playing time, include material about online games and their impacts. to students and provide a good distribution in choosing educational games and establish interpersonal communication so that children can be open with parents.

Keywords: *Online Games, Child Morality*

PENDAHULUAN

Teknologi berasal dari bahasa Yunani yaitu *Technologia* menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis, sedangkan *techne* sebagai dasar kata teknologi berarti, *skill, science* atau keahlian, keterampilan, ilmu (Chusna, 2017). Menurut Jacques Ellul (Subarkah, 2019a) mendefinisikan teknologi sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Sedangkan menurut (Purwandani, 2018) teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional teknologi merupakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan dalam produk, jasa, dan struktur organisasi.

Jadi teknologi adalah cara di mana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah secara praktis. Berbicara tentang teknologi salah satu produk dari ilmu teknologi adalah gadget yang sering kita temui dalam kehidupan sehari-hari, dan yang paling dekat dengan kita, hampir semua orang memilikinya baik itu orang tua, anak kecil, remaja, bahkan lansia sekalipun (Kasim, 2012). Nabi SAW bersabda: Didiklah anak-anak kamu sesungguhnya mereka diciptakan untuk zaman. Semua orang tua ingin memiliki anak yang sukses dan berakhlak mulia. Akhlak mulia atau moral yang tinggi merupakan karakter yang diharapkan orang tua dari anak-anaknya (Musfaidah, 2017).

Islam sangat memperhatikan masalah akhlak atau moral. Hal ini sesuai dengan misi Rasul untuk memperbaiki akhlak atau moral manusia (Prasetya, 2014). Masalah akhlak adalah suatu masalah yang menjadi perhatian orang di mana saja, baik dalam masyarakat yang telah maju maupun dalam masyarakat yang masih terbelakang (Utari et al., 2020). Tindakan moral merupakan kemampuan dalam mengambil keputusan dan perasaan moral ke dalam tindakan atau perilaku nyata. Dalam pergaulan sehari-hari, tindakan moral ini perlu adanya fasilitas agar dapat berkembang, seperti halnya dalam lingkungan sosial yang kondusif untuk memunculkan suatu tindakan moral tentunya diperlukan pembelajaran moral (Bafadhol, 2017). Untuk mengembangkan pendidikan moral harus ada tiga unsur yaitu penalaran, perasaan dan tindakan moral (Darmadi, 2015).

Selain itu, masyarakat juga sangat mementingkan peranan terhadap iman atau kepercayaan ekstensial dalam meningkatkan moralitas. Pada saat ini bangsa ini terdapat krisis

kepercayaan yang menyebabkan terjadinya disintegrasi dan saling curiga di antara anak bangsa dan terdapat keterkaitannya antara tingginya moralitas seseorang dengan iman atau kepercayaan eksistensinya (Hidayah, 2020). Dengan demikian pendidikan moral perlu diupayakan untuk meningkatkan moralitas terhadap kehidupan anak bangsa. Dalam upaya mengembangkan pendidikan moral bagi anak, diperlukan unsur-unsur moral dengan didukung faktor budaya di lingkungan tempat tinggalnya (Muslimah et al., 2021).

Namun lambat laun kehidupan anak bangsa telah mengalami penurunan moral yang dipengaruhi dari berbagai faktor, salah satunya yaitu perkembangan zaman yang sangat pesat. Seiring dengan perkembangan zaman serta pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini membawa perubahan pada masyarakat, terlebih lagi pada dunia hiburan yang akhir-akhir ini banyak digemari oleh semua kalangan usia yaitu *game online*. Kehadiran *game online* menjadikan pola perilaku mengalami pergeseran baik dalam budaya dan moral pada anak bangsa.

Menurut (Sisbintari & Setiawati, 2021) *Game online* adalah suatu permainan yang dimainkan dikomputer secara *online* (melalui internet) dan bisa dimainkan banyak orang secara bersamaan. Awalnya permainan *game online* hanya dimainkan oleh orang dewasa, namun akhir-akhir ini *game online* sedang marak dimainkan anak di sekolah dasar. Tentunya hal tersebut sangat mempengaruhi perilaku anak sekolah dasar dan memberikan dampak yang luar biasa bagi anak (Islamiah, 2018). Adanya *game online* ini memberikan dampak baik positif maupun negatif. Untuk kelebihannya dari *game online* ini siswa dapat mengasah kemampuan konsentrasi, kemampuan motorik, kemampuan bekerjasama dan mengembangkan imajinasi. Di samping itu seringnya memainkan *game online* akan menjadikan siswa ketagihan bermain *game* dan ketergantungan pada aktivitas *game*. Seseorang kecanduan *game online* karena adanya kesenangan saat bermain *game* yang merasakan kepuasan tersendiri dan timbul perasaan ingin mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *game online* (Iv, 2009). Dari latar belakang di atas, rumusan masalah penelitian tersebut adalah bagaimana dampak *game online* terhadap moral anak-anak di desa gunggungan kidul kabupaten Probolinggo. Sehingga tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui dampak *game online* terhadap moral anak-anak di desa gunggungan kidul kabupaten Probolinggo.

Pengertian Game Online

Game online merupakan hiburan dan permainan interaktif yang dituangkan dalam layar video (Rohman, 2019). Menurut (Romadlan & Wahdiyati, 2021) *game online* didefinisikan secara sederhana sebagai sebuah perangkat atau alat yang menyediakan permainan dengan menantang koordinasi mata, tangan atau kemampuan mental seseorang dan berfungsi untuk memberikan hiburan kepada pemain atau penggunaanya. *Game online* adalah game yang berbasis elektronik dan visual. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik.

Game online game yang menyediakan server-server tertentu agar bisa dimainkan (Jafri et al., 2018). *Game* adalah salah satu media yang berkembang sangat pesat 2 dasarwasa

belakangan ini, mengalahkan laju perkembangan media film keluaran *Hollywood* sekalipun. Kalau di awal 1990-an *game* masih bisa dianggap sebagai komoditas anak-anak, di era 2000 ke atas, *game* sudah menjangkau berbagai bidang seperti hiburan untuk semua kalangan, bisnis, simulasi, edukasi, dan juga pembelajaran virtual (Syahrani, 2015). Modal atau perputaran uang industri *game* sangat besar dan pertumbuhannya sangat pesat. Tidak hanya di negara barat sebagai pusat industri, kini pertumbuhan *game*, baik dari segi produsen maupun konsumen, juga mulai merambah pasar Asia (Arianto & Bahfiarti, 2020).

Bahkan Asia memegang prestasi pertumbuhan penggunaan game di tahun 2008 dan diramalkan akan tetap memegang posisi tersebut di tahun 2010. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa *game* sudah menjadi salah satu budaya dan keseharian kita. Kini sudah banyak anak umur 3 tahun yang mengenal berbagai jenis perangkat *game* dari model sederhana seperti *gamewatch* sampai *game* canggih seperti konsol *Playstation* atau jenis *computer* (Aprilianto, 2020). Pada 1980-an *game* masih berukuran kecil (*dimulai dari 1 disket*), tapi di era 2000-an sudah mencapai kapasitas *Gigabyte* dan harus menggunakan DVD. Itu satu bentuk bukti bahwa *game* terus mengikuti perkembangan teknologi komputer, bahkan dapat dikatakan secara sederhana aplikasi *game* adalah salah satu aplikasi yang memanfaatkan kemampuan komputasi maksimal dari komputer khususnya prosesor dan kartu grafis sebagai perangkat keras yang utama bagi aplikasi *game* (Faridah BD, Yuliva, 2020).

Faktor – faktor Penyebab Kecanduan Game Online

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini membuat jenis permainan juga ikut berkembang. Jika pada jaman dulu permainan sering dilakukan diluar rumah bersama semua teman menggunakan alat-alat yang ada di dalam, sedangkan saat ini permainan anak pun menjadi salah satu yang berubah, anak-anak bermain dengan dirinya sendiri ditemani imajinasinya di depan sebuah layar monitor komputer (Widya, 2020). Dalam layar itu tampak gambar yang bergerak dengan dikendalikan melalui keyboard atau joystick dan anak-anak asyik menggerakkan keyboard itu dan ditunjang dengan konektivitas yang canggih dan cepat (Steffoff, 2018). Dengan cara inilah komunikasi baru terjadi yang hanya melalui layar monitor dengan akses hampir ke seluruh dunia. Hal ini menjadi anak-anak lupa diri dan terkadang menjauhi lingkungan sosial sebenarnya hingga pada tahap inilah seseorang dikatakan kecanduan akan game online.

Kecanduan game online sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunaannya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak (Syahrani, 2015). Anak mengabaikan hubungan sosial dengan teman-temannya dan akhirnya kehidupannya jadi tidak terkendali karena internet termasuk game online telah mengambil alih pikirannya (Romadlan & Wahdiyati, 2021)

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa faktor yang menyebabkan perilaku kecanduan akan game online pada subyek berawal dari faktor keluarga dan faktor sosial. Dalam keluarga, subyek memiliki fasilitas game yang dibutuhkan seorang gamers. Hal ini menjadi salah satu faktor pendukung seorang gamers memainkan perannya dalam menghibur diri dan untuk kesenangannya. Fakta yang terjadi pada kedua subyek berawal dari tersedianya fasilitas game di rumah dan pergaulan sosial dengan teman-teman serta keinginan yang kuat untuk menguasai game tersebut dengan berbagai cara seperti mencari tahu lewat internet, browsing atau bertanya dengan temannya di dunia maya (Zulfitriya, 2019).

Rasa ingin tahu yang besar dari seorang anak akan game yang sedang mendunia menjadi pijakan pertama seorang anak untuk mengeksplor game tersebut dengan berbagai cara (Islamiah, 2018). Ada beberapa ciri-ciri seseorang dikatakan gamers atau kecanduan terhadap game online, seperti selalu memikirkan tentang game, mencari waktu untuk bisa bermain game, meminta perangkat game, pandai menyimpan uang jajan untuk bermain game, bahkan sampai berbohong dengan keluarganya (Rohman, 2019).

Dampak Perilaku Kecanduan Bermain Game Online

Bagi anak-anak, sarana bermain game adalah yang terbanyak digunakan untuk mencari kesenangan selain bermain dengan teman-temannya. Khususnya game online merupakan sesuatu yang lain dari aktifitas bermain game sehingga anak-anak menjadi tertarik untuk memainkannya. Game online sampai saat ini menyajikan beragam jenis permainan yang lebih canggih dan dibuat khusus untuk memikat siapa saja yang ingin memainkannya, dan jika telah memainkannya fitur-fitur yang ditawarkan menjadi lebih bagus lagi sehingga pemain menjadi lebih sering untuk memainkannya (Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, 2017). Penggunaan yang berlebihan dan perilaku yang muncul oleh pemain menjadi negatif maka efek buruk dari bermain game online menjadi sangat lekat pada diri si pemain (Prasetya, 2019).

Berbagai dampak negatif yang timbul dari hasil bermain game online seperti; kurangnya sosialisasi terhadap lingkungan, melupakan kehidupan sebenarnya, membuat ketagihan, lupa waktu, mempengaruhi pola pikir dan sebagainya (Subarkah, 2019a). Beberapa hal tersebut dialami oleh kedua subyek yang secara rutin bermain game online atau jenis game yang lainnya sebagai sarana alternative bermain game. Apa yang dilakukan kedua subyek dalam aktifitas bermain game, kadang-kadang tidak diketahui oleh orang tua dan orang tua pun hanya mengetahui anaknya berangkat ke sekolah untuk belajar tetapi hal itu terkadang menjadi lain. Orang tua juga beranggapan bahwa anak bermain game karena kesenangan semata, akan tetapi mereka kurang pahami bahwa anak-anak akan terus mencari kesenangan itu yang akhirnya menjadi ketergantungan (Prasetyaningrum, 2012).

Kontrol dan pengawasan orang tua sangat berperan dalam aktifitas bermain anak, baik di sekolah, lingkungan bermain atau di dalam rumah (Jannah, 2012). Selain dampak negatif yang ditimbulkan oleh aktifitas bermain game online, ada juga dampak positif yang menurut peneliti bisa menjadi nilai lebih dari bermain game diantaranya, mendapatkan teman baru, mampu mempelajari komputer lebih baik dengan bahasa inggris dalam game dan bahasa

internet, meningkatkan konsentrasi dan strategi (Ayun, 2017). Hal tersebut diharapkan dapat lebih menonjol jika diterapkan dalam perilakunya. Penguasaan komputer saat ini sangat diperlukan guna peningkatan daya imajinasi dan kreasi dalam pembangunan. Hampir semua bidang keilmuan menggunakan perangkat komputer sebagai sarana penunjang utama dalam menjalankan kegiatannya.

Fenomena ini kadang-kadang tidak diberikan tindak lanjut kepada siswa yang kesannya siswa tersebut hanya bermain game untuk kesenangan semata. Layanan BK yang telah diberikan oleh Guru BK sejauh ini belum ada penanganan khusus tentang siswa yang ketergantungan game online (Djahra, 2017). Penanganan yang dimaksud hanya bersifat situasional yang dilakukan ketika terjadi pelanggaran tata tertib sekolah. Akan tetapi proses konseling tetap dilakukan guna mencegah terjadinya sikap dan perilaku siswa yang kurang baik.

Hakikat Moral

Dalam menjalani kehidupan sehari-hari manusia selalu dihadapkan dengan pilihan. Manusia bebas untuk memilih sesuai dengan kehendaknya, apakah pilihan tersebut mengarah pada suatu perbuatan baik ataupun perbuatan buruk. Hal itu tergantung dari bagaimana manusia itu menentukan pilihannya. Berbicara mengenai perbuatan baik dan perbuatan buruk maka kita akan membahas lebih jauh mengenai moral. Kata moral berasal dari kata latin “Mos” yang berarti kebiasaan, kata mos juga akan dijadikan kata keterangan atau kata nama sifat lalu mendapat perubahan pada belakangnya, sehingga misalnya kebiasaan jadi moris” (Hidayah, 2020). Kata moral ini juga berasal dari bahasa Belanda, misalnya dalam hubungan mooreleverplichtingen, morele deugden, artinya kewajiban- kewajiban susila.

Secara etimologis perkataan moral berasal dari bahasa latin, yaitu “Mores” yang berasal dari suku kata Mos, Mores berarti adat istiadat, kelakuan, tabiat, watak, akhlak”. Dalam perkembangannya kemudian, mores diartikan sebagai kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik, yang susila (Muslimah et al., 2021). Oleh karena itu, moral diartikan sebagai ajaran kesusilaan. Moralitas berarti hal mengenai kesusilaan. Kesusilaan berarti kesopanan, sopan santun, keadaban”. Magnis suseno, dalam buku Arsi Budiningsih, menyatakan bahwa: “Kata moral selalu mengacu pada baik buruknya manusia sebagai manusia, sehingga bidang moral adalah bidang kehidupan manusia dilihat dari segi kebaikannya sebagai manusia (Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, 2017).

Norma-norma moral adalah tolak ukur yang dipakai masyarakat untuk mengukur kebaikan seseorang (Nur Utami & Raharjo, 2019). Sikap moral yang sebenarnya disebut moralitas. Moralitas sebagai sikap hati orang yang terungkap dalam tindakan lahiriah. Moralitas terjadi apabila orang mengambil sikap yang baik karena ia sadar akan kewajiban dan tanggung jawabnya dan bukan karena ia mencari keuntungan. Moralitas adalah sikap dan perbuatan baik yang betul-betul tanpa pamrih. Hanya moralitaslah yang bernilai secara moral”.

Dari definisi di atas penalaran moral dipandang sebagai suatu struktur pemikiran bukan isi, alasannya seseorang dewasa dengan seorang anak kecil mungkin akan mengatakan sesuatu yang sama, maka disini tidak tampak adanya perbedaan antara keduanya, penalaran moral bukanlah tentang apa yang baik atau yang buruk, tapi tentang bagaimana seseorang berpikir sampai pada keputusannya bahwa sesuatu adalah baik atau buruk.

Moral atau moralitas adalah kemampuan untuk mengetahui apakah yang seharusnya diperbuat oleh seseorang, moral dalam kaitan dengan pendidikan moral tidak hanya berkaitan dengan perbuatan baik dan buruk saja melainkan seyogyanya berkaitan dengan apa dan mengapa. Artinya secara rasional dicari alasan mengapa suatu perbuatan itu dinamakan perbuatan baik yang seharusnya dilakukan, dan mengapa suatu perbuatan disebut perbuatan yang buruk dan tidak boleh dilakukan” (Nurlaela, 2017). Berdasarkan apa yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa moral itu merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan suatu perbuatan.

Moral mempunyai pengertian yang sama dengan kesusilaan, memuat ajaran tentang baik buruknya suatu perbuatan. Jadi perbuatan itu dinilai sebagai suatu perbuatan yang baik atau perbuatan yang buruk. Penilaian itu menyangkut perbuatan yang dilakukan dengan sengaja. Moral dikatakan sebagai suatu perbuatan yang disengaja karena moral merupakan perbuatan yang dilakukan dengan kesadaran akan arti dan akibat perbuatannya. Perbuatan itu diketahui terlebih dahulu akibat-akibat apa yang mungkin ditimbulkannya. Perbuatan itu dan akibatnya tidak saja diketahui melainkan juga dikehendaki. Perbuatan itu timbul dari keputusan dan kehendak bebas manusia.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan peneliti dalam menemukan pemecahan masalah di sini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif dan observasi dari berbagai sumber yang bisa dipercaya kualitasnya sehingga dapat diwujudkan sebagai usaha memecahkan masalah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sholikhah, 1970). Adapun alasan penggunaan metode ini adalah karena ia lebih mampu mendekati penelitian dengan objek yang dikaji, sebab peneliti langsung mengamati objek yang dikaji dengan kata lain peneliti bertindak sebagai alat utama riset (*human instrument*). Penelitian ini digunakan untuk mengetahui dampak game online terhadap anak-anak di desa Gunggungan. Adapun lokasi penelitian yang dilakukan adalah di desa Gunggungan Kabupaten Probolinggo. Subjek penelitiannya adalah anak-anak di SMP desa Gunggungan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan atau mendapatkan informasi. Sehubungan dengan itu peneliti menggunakan tiga teknik yaitu:

1. Observasi

Observasi adalah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan (Steffoff, 2018). Peneliti

mengamati penggunaan *android/handphone* anak-anak di desa Gunggungan. Cara yang peneliti lakukan yaitu dengan panca indra mata. Observasi ini dilakukan dalam keseharian peneliti beraktivitas di desa gunggungan. Selama mengamati peneliti dapat menyimpulkan bahwa anak-anak banyak yang menggunakan *handphone* sebagai alat media sosial.

2. **Wawancara**

Wawancara adalah tanya jawab antara dua pihak yaitu pewawancara dan narasumber untuk memperoleh data, keterangan atau pendapat tentang suatu hal (Sholikhah, 1970). Objek wawancara pada penelitian ini adalah kepala Desa Gunggungan kabupaten Probolinggo, orangtua anak , anak-anak di desa Gunggungan kabupaten Probolinggo..

3. **Dokumentasi**

Yang dimaksud dengan metode dokumentasi adalah sekumpulan berkas yakni mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat bantuan berupa kamera hand phone dan *flash disk*. *Flash disk* untuk menyimpan data yang diberikan informan yang berupa *soft copy* berupa rekaman narasumber.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini memberi potret bahwa anak-anak di Desa Gunggungan kabupaten Probolinggo, terlihat cepat merespon ketika ada game online baru yang muncul menjadi tren di kalangan mereka. Penelitian yang dilakukan Irmawati and Suhaeb (2017) juga mendukung temuan ini di mana ketersediaan fasilitas akses terhadap game online seperti salah satunya telepon genggam canggih atau biasa disebut smartphone menjadi pemicu cepatnya respon anak-anak terhadap kemunculan dan berkembang game online. Anak-anak dalam penelitian ini cenderung menyukai game online dengan tema peperangan.

Ada beberapa alasan yang mendasari ketertarikan anak-anak dengan game online. Pertama, game online menarik dan memacu adrenalin, menantang ketangguhan, melatih kekompakan, dan melatih sportifitas. Namun, negatifnya adalah ketika mereka kalah, anak-anak yang menjadi subjek penelitian ini cenderung main lagi hingga menyita waktunya secara intens dan ekstensif. Temuan ini didukung oleh argumentasi Amiruddin (2019) yang menekankan bahwa ada asosiasi antara kecanduan bermain game online dengan potensi manajemen waktu yang buruk dalam kehidupan sehari-hari bagi pemain game tersebut.

Penelitian ini selanjutnya mengungkapkan bahwa ada perubahan segi belajar yang penyebabnya berafiliasi dengan kebiasaan bermain game online. Menurut orang tua yang juga dilibatkan sebagai subjek penelitian ini, segi ideal belajar anak berubah yang dipicu oleh ketidaknyamanan mereka dengan intervensi pembelajaran yang biasa guru terapkan di sekolah sehingga anak-anak cenderung mengalihkan ketertarikan mereka ke aktivitas bermain game online. Sejalan dengan Ariantoro (2016) berargumentasi bahwa ketertarikan anak-anak mudah tergiring ke perilaku bermain game online dibandingkan konsisten menyukai intervensi pembelajaran di sekolah. Peneliti sendiri beramsumsi bahwa perlunya dilakukan perubahan

sistem dan metode ajar dari guru yang bervariasi serta memiliki inovasi dan kreatifitas agar pembelajaran di sekolah tidak terasa monoton bagi anak.

Ketika anak-anak memiliki persepsi bahwa pembelajaran di sekolah sudah terasa monoton, respon mereka akan cenderung jenuh. Kejenuhan ini adalah kondisi rentan bagi mereka untuk tertarik pada perilaku baru yang mampu memberikan rasa bahagia dan puas seperti perilaku bermain game online ini. Nisrinafatin (2020) dan Ramadhani and Hudaya (2015) menggambarkan bahwa ketertarikan dan kebiasaan anak-anak yang asik dengan game online berdampak pada menurunnya prestasi belajar mereka di sekolah.

Masih terkait dengan orientasi ketertarikan anak-anak terhadap game online, penelitian ini juga mengungkap bahwa awalnya peralihan ketertarikan anak-anak terhadap game online bermula pada tindakan menjadikan game online sebagai selingan atau hiburan bagi mereka di sela-sela kesibukan mereka dengan berbagai tugas dan aktivitas sekolah. Ternyata, peralihan ketertarikan ini memiliki tendensi perubahan perilaku belajar anak. Menurut orang tua, anak-anak mereka yang selama ini baik-baik saja dan terkontrol dalam pola belajar, akhirnya sudah berani berbohong dengan tindakan pura-pura belajar padahal mereka bermain game online. Ismi and Akmal (2020) menegaskan konteks yang sama dalam penelitiannya dimana game online bisa memicu anak-anak untuk berbohong. Hal yang lebih mengejutkan dalam perilaku berbohong, dan potensi penyitaan waktu yang ceroboh. Dalam penelitian ini, jelas bahwasanya game online menyebabkan moralitas anak-anak di desa Gunggungan menurun atau menjadi tidak baik. Mereka menjadi mudah emosi, malas, bahkan berbohong.

SIMPULAN

Game online menyebabkan moralitas anak-anak di desa Gunggungan menurun atau menjadi tidak baik. Mereka menjadi mudah emosi, malas, bahkan berbohong. Namun hal tersebut berdampak negatif pada segi belajar anak di rumah. Mereka tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari termasuk belajar di rumah, mendorong mereka bertindak disosiatif, dan menyebabkan anak-anak menjadi malas belajar. Melihat realitas tersebut peneliti memberikan saran kepada setiap orang tua terutama di Desa Gunggungan kabupaten Probolinggo untuk melakukan pengawasan secara intensif terhadap pola pergaulan mereka dengan teman sebaya, apalagi pada anak-anak yang belum memasuki usia dewasa. Karena stabilitas mental kognitif anak masih belum matang dan stabil sehingga sangat mudah terpengaruh oleh arus dari luar diri mereka.

Penanganan ketergantungan game online dengan bantuan dari berbagai pihak terutama pihak sekolah memberikan kepercayaan kepada konselor sekolah atau guru BK untuk mengadakan seminar kepada orang tua siswa tentang game online dan masalah yang akan ditimbulkan, mengatur waktu belajar dan bermain anak, memasukkan materi tentang game online dan dampaknya kepada siswa serta memberikan penyaluran yang baik dalam memilih game yang edukatif serta Menjalin komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilianto, T. (2020). Dampak Game Online terhadap Pola Belajar Anak: Studi di Desa Ujung Tanjung III Kabupaten Lebong. *Jurnal Hawa : Studi Pengarus Utama Gender Dan Anak*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.29300/hawapsga.v2i1.3286>
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Ayun, Q. (2017). Pola Asuh Orang Tua dan Metode Pengasuhan dalam Membentuk Kepribadian Anak. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 5(1), 102. <https://doi.org/10.21043/thufula.v5i1.2421>
- Bafadhol, I. (2017). Pendidikan Akhlak dalam Perspektif Islam. *Jurnal Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam*, 06(12), 45–61.
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2093/doi/abs/10.1142/S0192415X20500500>
- Darmadi, H. (2015). Tugas, Peran, Kompetensi, Dan Tanggung Jawab Menjadi Guru Profesional. *Jurnal Edukasi*, 13(2), 161–174.
- Djahra, F. (2017). Penerapan Layanan Informasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Terapan*, 1(1), 10–22.
- Faridah BD, Yuliva, V. O. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Prestasi Belajar. *JIK (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 4(2), 136–140.
- Hidayah, U. (2020). *Laku Tasawuf Orang Tua Untuk Pencapaian*. 9(02), 115–132.
- Islamiah, A. (2018). Dampak teknologi informasi terhadap perilaku keagamaan bagi remaja di mengganti gresik. *Skrripsi, Universita(Surabaya)*, 48.
- Iv, B. a B. (2009). *Bab iv hasil penelitian dan pembahasan*. 46–67.
- 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>
- Jannah, H. (2012). Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek. *Bentuk Pola Asuh Orang Tua Dalam Menanamkan Perilaku Moral Pada Anak Usia Di Kecamatan Ampek Angkek*, 1, 257–258.
- Kasim, S. (2012). *PERAN GURU PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) DALAM MEMBENTUK SIKAP KEAGAMAAN PESERTA Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Magister dalam Bidang Pendidikan Islam pada Program Pascasarjana UIN Alauddin Makassar Oleh SINTANG KASIM NIM . 80.*
- Musfaidah, B. (2017). *PERAN GURU AQIDAH AKHLAQ DALAM UPAYA MEMBENTUK KARAKTER PESERTA DIDIK (Studi Kasus di SMP Islam Ruhama)*.
- Muslimah, M., Sa'diyah, C., & Nasrulloh, M. E. (2021). Peran Orang Tua Mengatasi Perilaku Anak Dalam Pemanfaatan Media Sosial Selama Pandemi Covid-19 Di Dusun Arjosari Ampelgading Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 39–49. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/11761>
- Nur Utami, A. C., & Raharjo, S. T. (2019). Pola Asuh Orang Tua Dan Kenakalan Remaja. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*, 2(1), 150. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i1.23131>
- Nurlaela. (2017). Dampak game online terhadap moral anak di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur. *Jurnal Tomalebbi*, 1(c), 93–104.
- Prasetya, B. (2019). *Analisis Studi Korelasional Kecerdasan Emosional dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam*. 5(2), 165–184.
- Prasetya, B. (2014). 9 Pengembangan Budaya Religius Di Sekolah. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 473–

485. <http://ejournal.staim-tulungagung.ac.id/index.php/EDUKASI/article/view/106/86>
Prasetyaningrum, J. (2012). Pola asuh dan karakter anak dalam perspektif Islam. *Prosiding Seminar Nasional Psikologi Islam*, 47–51.
- Purwandani. (2018). Issn : 2461-0690 Issn : 2461-0690. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13.
<https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/77/77>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Romadlan, S., & Wahdiyati, D. (2021). Upaya preventif adiksi permainan daring (online game) pada anak usia dini. *Prosiding Seminar Nasional Abdimasmu*, 2(1), 169–182.
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children’S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Savitri Suryandari. (2016). Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 23–29.
https://www.researchgate.net/profile/Rully_Prahmana/publication/304022469_PENINGKATAN_KEMAMPUAN_PENALARAN_MATEMATIS_SISWA_MENGGUNAKAN_PENDEKATAN_PENDIDIKAN_MATEMATIKA_REALISTIK/links/5763a4e508ae192f513e458e.pdf
- Sholikhah, A. (1970). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342–362. <https://doi.org/10.24090/komunika.v10i2.953>
- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1562–1575. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.1781>
- Steffoff, R. (2018). Charles Darwin dan Revolusi Evolusi. *Basabasi, Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)*, 172 hlmn.
<https://play.google.com/store/books/details?id=i5myDwAAQBAJ>
- Subarkah, M. A. (2019a). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139.
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Subarkah, M. A. (2019b). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 1689–1695.
<https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sumara, D; Humaedi, S; Santoso, M. D. (2017). Kenalakan Remaja dan Penanganannya. *Penelitian & PPM*, 4(kenkalan remaja), 129–389.
- Syahrani, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>
- Utari, L., Kurniawan, & Fathurrochman, I. (2020). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membina Akhlak Peserta Didik Autis. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(1), 75–89.
- Widya, R. (2020). Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13(1), 29–34.
- Zakiyah, D. (2013). *Metodik Khusus Pengajaran Islam*. 307.
- Zulfitri. (2019). Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Media Sosial Facebook pada Anak Sekolah Dasar. *Holistika Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 2017.