


# Pusmedia Publisher

## cek plagiasi ARTIKEL UAS KTI kel.2.docx

 Komisi TA -- No Repository 036

 Komisi TA Fisika

 Universitas Jenderal Soedirman

---

### Document Details

**Submission ID**

trn:oid::1:3150139755

**Submission Date**

Feb 10, 2025, 12:52 AM GMT+7

**Download Date**

Feb 10, 2025, 12:53 AM GMT+7

**File Name**

cek\_plagiasi\_ARTIKEL\_UAS\_KTI\_kel.2.docx

**File Size**

187.3 KB

19 Pages




5,570 Words

36,432 Characters

# 27% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Top Sources

- 25%  Internet sources
  - 12%  Publications
  - 6%  Submitted works (Student Papers)
-

## Top Sources

- 25% Internet sources
- 12% Publications
- 6% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

|                                   |          |     |
|-----------------------------------|----------|-----|
| 1                                 | Internet |     |
| ejournal.stitpn.ac.id             |          | 3%  |
| 2                                 | Internet |     |
| ejournal.unma.ac.id               |          | 2%  |
| 3                                 | Internet |     |
| ejournal.iainpalopo.ac.id         |          | 2%  |
| 4                                 | Internet |     |
| www.researchgate.net              |          | 1%  |
| 5                                 | Internet |     |
| journal.nahnuinisiatif.com        |          | 1%  |
| 6                                 | Internet |     |
| aulad.org                         |          | 1%  |
| 7                                 | Internet |     |
| jonedu.org                        |          | 1%  |
| 8                                 | Internet |     |
| journal.universitaspahlawan.ac.id |          | <1% |
| 9                                 | Internet |     |
| mail.obsesi.or.id                 |          | <1% |
| 10                                | Internet |     |
| jurnal.alimspublishing.co.id      |          | <1% |
| 11                                | Internet |     |
| asianpublisher.id                 |          | <1% |

|    |                |   |     |
|----|----------------|---|-----|
| 12 | Internet       | ejournal.unp.ac.id  | <1% |
| 13 | Publication    | Arif Budhiman, Heru Purnomo. "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP AKTIVITAS ...         | <1% |
| 14 | Internet       | journal.um-surabaya.ac.id   | <1% |
| 15 | Internet       | ejournal.unibba.ac.id   | <1% |
| 16 | Internet       | unibba.ac.id  | <1% |
| 17 | Internet       | etheses.uin-malang.ac.id  | <1% |
| 18 | Internet       | journal.sttsimpson.ac.id  | <1% |
| 19 | Internet       | eprints.ums.ac.id   | <1% |
| 20 | Internet       | repository.radenintan.ac.id   | <1% |
| 21 | Internet       | 123dok.com  | <1% |
| 22 | Student papers | Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya  | <1% |
| 23 | Internet       | repository.ubharajaya.ac.id   | <1% |
| 24 | Publication    | Fadhil Arta Julywan, Wiryono Setiana. "Peran Bimbingan Orang Tua Dalam Upaya M... | <1% |
| 25 | Internet       | plus62.isha.or.id   | <1% |

|    |                |  |     |
|----|----------------|--|-----|
| 26 | Publication    | Budi Iskandar, Ernawulan Syaodih, Rita Mariyana. "Pendampingan Orang Tua Ter..."     | <1% |
| 27 | Internet       | dspace.uii.ac.id   | <1% |
| 28 | Internet       | rss.happycampus.com  | <1% |
| 29 | Publication    | Cindy Aprilia Puspita Sari, Faridah Faridah, Yoga Kertapati, Nur Chabibah. "Hubu..." | <1% |
| 30 | Publication    | Fadhlan Hartyas Syahputra, Endang M. Kurnianti, Uswatun Hasanah. "Peranan K..."      | <1% |
| 31 | Internet       | pt.scribd.com  | <1% |
| 32 | Student papers | Perguruan Tinggi Pelita Bangsa   | <1% |
| 33 | Internet       | cardiacku.blogspot.com   | <1% |
| 34 | Internet       | eprints.iain-surakarta.ac.id   | <1% |
| 35 | Internet       | journal.unibos.ac.id   | <1% |
| 36 | Publication    | Haji Hamli, Dina Hermina, Nuril Huda. "Pengaruh Teman Sebaya dan Lingkungan..."      | <1% |
| 37 | Internet       | eprints.perbanas.ac.id   | <1% |
| 38 | Internet       | jurnal.unimed.ac.id  | <1% |
| 39 | Internet       | nanopdf.com  | <1% |

|    |             |  |     |
|----|-------------|--|-----|
| 40 | Internet    | repository.unib.ac.id  | <1% |
| 41 | Internet    | riset.unisma.ac.id   | <1% |
| 42 | Internet    | zulkarnainmuh.blogspot.com   | <1% |
| 43 | Internet    | brage.bibsys.no  | <1% |
| 44 | Internet    | digilib.uin-suka.ac.id   | <1% |
| 45 | Internet    | ejournal.uniska-kediri.ac.id   | <1% |
| 46 | Internet    | id.scribd.com  | <1% |
| 47 | Internet    | journal.uinsi.ac.id  | <1% |
| 48 | Internet    | jtanzilco.com  | <1% |
| 49 | Internet    | kc.umn.ac.id   | <1% |
| 50 | Internet    | michalmazurowicz.com   | <1% |
| 51 | Internet    | ngovee.com   | <1% |
| 52 | Internet    | repository.umsu.ac.id  | <1% |
| 53 | Publication | Abu Hasan Agus R, Muhammad Mushfi El Iq Bali, Ekfi Rosyidah Amaliyah. "Parent... | <1% |

|    |             |  |     |
|----|-------------|--|-----|
| 54 | Publication | Yuni Fitriyah, Jarnawi Afgani Dahlan, Wahyudin Wahyudin. "Review and Trend An... | <1% |
| 55 | Internet    | abkar178.blogspot.com  | <1% |
| 56 | Internet    | blog.id.jobplanet.com  | <1% |
| 57 | Internet    | blogdehmspm.wordpress.com  | <1% |
| 58 | Internet    | makanjogja.com   | <1% |
| 59 | Internet    | mediacenter.slemankab.go.id  | <1% |
| 60 | Internet    | repositori.usu.ac.id   | <1% |
| 61 | Internet    | repository.iainpalopo.ac.id  | <1% |
| 62 | Internet    | repository.uin-suska.ac.id   | <1% |
| 63 | Internet    | repository.uinjambi.ac.id  | <1% |
| 64 | Internet    | stainmal.ac.id   | <1% |
| 65 | Internet    | text-id.123dok.com   | <1% |
| 66 | Internet    | www.scribd.com   | <1% |
| 67 | Internet    | digilib.iain-palangkaraya.ac.id  | <1% |

|    |             |  |     |
|----|-------------|--|-----|
| 68 | Publication | Benyamin Mofu, Rosina Rumthe. "DAMPAK GAME ONLINE DALAM MENINGKATKA...         | <1% |
| 69 | Publication | Mokh Shoiful Fathoni, Muhammad Bustanul Arifin, Muhammad Asfani Ilham PL. "... | <1% |
| 70 | Internet    | journal.uinsgd.ac.id   | <1% |
| 71 | Internet    | maibortpetit.com   | <1% |

# ARJI

## Action Research Journal Indonesi

### Dampak Game Online terhadap Penggunaan Bahasa dan Perilaku Sopan Santun Siswa

X - XX

### The Impact of Online Games on the Use of Language and Polite Behavior of Students

👤 Syahrani Subagyo<sup>1</sup>, Dewi Laras Tuti<sup>2</sup>, Heni Oktavia<sup>3</sup>, Nur Hikmah<sup>4</sup>, Nanda Amanda Dewi Lestari<sup>5</sup>, Shabrina Safinatun Najah<sup>6</sup>, Siti Haerunisa<sup>7</sup>, Riski Setiadi<sup>8</sup>, Rohimah Sadiyahawati<sup>9</sup>, Yusuf Aditya Rahman<sup>10</sup>, Novi Masitoh<sup>11</sup>, Vina Iasha<sup>12</sup>

🏢 <sup>1</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>2</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>3</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>4</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>5</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>6</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>7</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>8</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>9</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>10</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>11</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia <sup>12</sup> Universitas Pelita Bangsa, Indonesia

✉ Email : [syahransubagyo@gmail.com](mailto:syahransubagyo@gmail.com)<sup>1</sup>, [larasdewi907@gmail.com](mailto:larasdewi907@gmail.com)<sup>2</sup>, [oktaviaheny579@gmail.com](mailto:oktaviaheny579@gmail.com)<sup>3</sup>, [nurnippon@gmail.com](mailto:nurnippon@gmail.com)<sup>4</sup>, [nanda280203@gmail.com](mailto:nanda280203@gmail.com)<sup>5</sup>, [safinatunnajahshabrina@gmail.com](mailto:safinatunnajahshabrina@gmail.com)<sup>6</sup>, [sitihaerunisa572@gmail.com](mailto:sitihaerunisa572@gmail.com)<sup>7</sup>, [rizkisetiadi472@gmail.com](mailto:rizkisetiadi472@gmail.com)<sup>8</sup>, [rohimahimah478@gmail.com](mailto:rohimahimah478@gmail.com)<sup>9</sup>, [adityayusuf378@gmail.com](mailto:adityayusuf378@gmail.com)<sup>10</sup>, [masitohnovi3@gmail.com](mailto:masitohnovi3@gmail.com)<sup>11</sup>, [vina.iasha@gmail.com](mailto:vina.iasha@gmail.com)<sup>12</sup>

**Artikel dikirim :**

xx- xx - 20xx

**Artikel diterima :**

xx- xx - 20xx

**Artikel diterbitkan :**

xx- xx - 20xx

8

32

**Kata Kunci:**

Game online, Bahasa, Perilaku kesopanan.

**Abstrak:** Teknologi berkembang dengan sangat pesat, sehingga teknologi menjadi kebutuhan dasar manusia. Hal ini dikarenakan adanya inovasi dan penemuan yang sangat beragam. Hingga saat ini perkembangan teknologi, membawa banyak pengaruh bagi para pelajar. Salah satunya yaitu dengan munculnya game online. Game online merupakan sarana hiburan yang sangat digemari anak-anak. Namun tanpa disadari game online dapat memberikan dampak pada pemerolehan bahasa dan perilaku anak sekolah dasar. Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis dampak game online terhadap pemerolehan bahasa dan perilaku kesopanan pada anak-anak sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) dengan model *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews And Meta-Analysis* (PRISMA). Pencarian dilakukan melalui database Google Scholar dan Semantic Scholar dengan kata kunci "online games", "language" dan "politeness behavior" pada tanggal 10 November 2024. Penelitian ini mengeksplorasi bagaimana interaksi dalam game online mempengaruhi kemampuan bahasa anak, serta bagaimana pengaruhnya terhadap perkembangan perilaku kesopanan dalam lingkungan sosial mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan game online dapat berkontribusi pada perkembangan kosakata dan pemahaman bahasa, namun juga memiliki potensi mempengaruhi perilaku kesopanan secara negatif, tergantung pada konten dan interaksi dalam game. Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya peran orang tua dan orang dewasa lainnya dalam memonitor aktivitas anak-anak di dunia digital untuk memastikan dampak yang positif bagi perkembangan bahasa dan perilaku sosial mereka.

**Keywords:**

Online game, Language, Politeness behavior.

**Abstract:** Technology is developing very rapidly, so technology has become a basic human need. This is due to the existence of very diverse innovations and discoveries. Until now, technological developments have brought many influences to students. One of them is the emergence of online games. Online games are a means of entertainment that is very popular with children. However, without realizing it, online games can have an impact on the acquisition of language and behavior of elementary school children. The purpose of this paper is to analyze the impact of online games on language acquisition and polite behavior in elementary school children. This study uses the Systematic Literature Review (SLR) method with the Preferred Reporting Items for Systematic Reviews And Meta-Analysis (PRISMA) model. The search was conducted through Google Scholar and semantic scholar databases with the keywords "online games", "language" and "politeness behavior" on November 10, 2024. This study

explores how interaction in online games affects children's language skills, as well as how it affects the development of polite behavior in their social environment. The results of the study show that the use of online games can contribute to the development of vocabulary and language comprehension, but also have the potential to negatively influence polite behavior, depending on the content and interaction in the game. This research provides insight into the important role of parents and other adults in monitoring children's activities in the digital world to ensure a positive impact on their language development and social behavior.

## PENDAHULUAN

Di era modern ini, perkembangan teknologi yang sangat cepat telah mengubah cara anak-anak bermain. Seperti yang diungkapkan Husein MR (2021), generasi saat ini lebih memilih permainan modern ketimbang bermain permainan tradisional secara langsung dengan teman-teman sebayanya. Pratiwi & Fuadah (2020) menjelaskan bahwa anak-anak menganggap permainan modern lebih mengasyikkan karena menggunakan perangkat teknologi canggih. Definisi game online sendiri, menurut Ahyar (2019) dan Junus et al (2021), adalah permainan berbasis teknologi digital dalam format multimedia yang dirancang secara menarik untuk memberikan kesenangan bagi pemainnya. Kurniasari (2019) mengamati bahwa aktivitas bermain game online kini telah menjadi bagian dari rutinitas dan budaya masyarakat, terutama menjadi gaya hidup yang populer di kalangan anak muda dan siswa sekolah dasar, tanpa membedakan mereka yang tinggal di desa maupun kota.

Seperti yang dijelaskan oleh Purnamasari & Sabrina (2020), game online hadir sebagai media untuk menghibur para pemainnya, dengan menawarkan beragam jenis permainan mulai dari game perang, petualangan, pertarungan dan sebagainya. Fitur-fitur menarik seperti desain visual, mekanisme permainan, kualitas grafis, dan ketajaman gambar yang ditawarkan game online menjadikannya sangat populer di masyarakat, khususnya di kalangan anak-anak. Game online, selain menawarkan hiburan, juga menjadi media interaksi sosial yang dapat mempengaruhi perilaku dan pola komunikasi penggunanya, termasuk siswa sekolah dasar (SD). Dalam proses bermain, anak-anak sering terlibat dalam percakapan daring yang dapat berdampak pada perkembangan bahasa serta perilaku mereka, terutama dalam hal sopan santun. Penggunaan bahasa dalam game online cenderung tidak terstruktur dan kerap kali mengadopsi istilah-istilah asing maupun singkatan yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal ini sangat memengaruhi kemampuan berbahasa anak, baik secara lisan maupun tulisan. Sifat kompetitif dalam permainan juga seringkali memicu perilaku agresif dan penggunaan bahasa yang kurang sopan di kalangan pemain. Mengingat siswa sekolah dasar berada dalam tahap perkembangan karakter dan bahasa, paparan terhadap perilaku negatif dalam lingkungan virtual ini

dapat berdampak pada sikap dan perilaku keseharian mereka, khususnya terkait sopan santun.

Penelitian ini ditulis untuk menganalisis dampak dari game online terhadap penggunaan bahasa dan perilaku sopan santun siswa sekolah dasar. Dengan memahami sejauh mana pengaruh game online terhadap perkembangan bahasa dan kesopanan anak, diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pendidik dan orang tua dalam membimbing anak-anak agar tetap berperilaku positif di tengah pesatnya perkembangan teknologi.

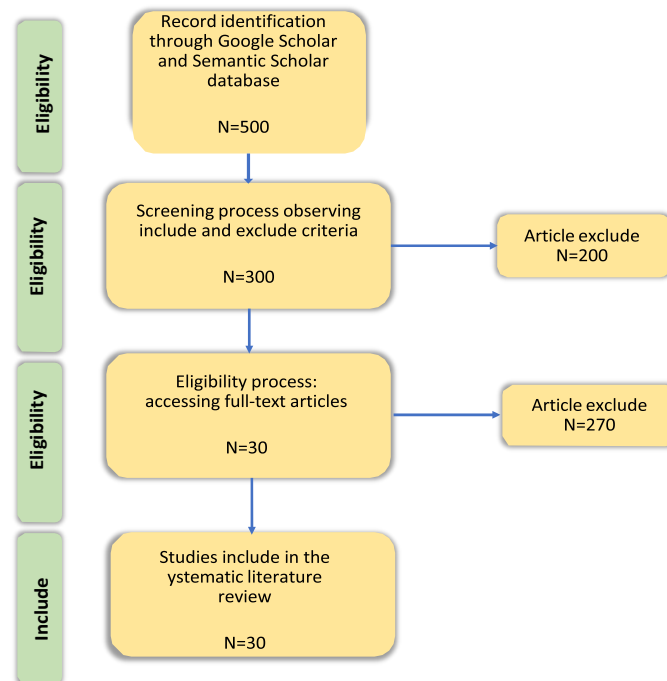
Dari beberapa informasi di atas, dapat diketahui bahwa telah dipublikasi oleh banyak penelitian berkaitan dengan majunya teknologi dan larisnya game online dikalangan anak-anak. Namun dari informasi yang kami ketahui belum ada yang spesifik membahas terkait penyebab kecanduan game, dampak game online, cara mencegah dan solusi untuk orang tua serta guru. Oleh sebab itu, tujuan dari penelitian ini adalah memberikan gambaran terkait pentingnya peran orang tua dan orang dewasa lainnya dalam memonitor aktivitas anak-anak di dunia digital untuk memastikan dampak yang positif bagi perkembangan bahasa dan perilaku sosial mereka. Adapun pertanyaan tinjauan penelitian (RQ) adalah:

- i) Apa itu game online?
- ii) Apa saja penyebab game online menjadi candu bagi penggunanya?
- iii) Apa saja dampak game online?
- iv) Bagaimana cara mencegah kecanduan pada game online?
- v) Apa saja solusi untuk orang tua, guru atau orang dewasa lainnya dalam fenomena ini?

## METODE

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis literatur sistematis atau Systematic Literature Review (SLR). Menurut Triandini et al. (2019), pendekatan ini mencakup proses mengidentifikasi, mempelajari, mengevaluasi, dan menginterpretasikan semua penelitian yang tersedia. Para peneliti melakukan pengkajian artikel-artikel yang relevan dengan rumusan masalah penelitian melalui proses yang sistematis dan terorganisir, mengikuti serangkaian langkah yang sudah ditetapkan. Penelitian ini mengikuti struktur SLR berdasarkan model *Preferred Reporting Items for Systematic Reviews And Meta-Analysis* (PRISMA), seperti yang dijelaskan pada Gambar 1 yang melibatkan beberapa tahapan, yaitu tahap identifikasi, tahap penyaringan, tahap kelayakan, dan tahap inklusi (Kalogiannakis et al., 2021).

Setelah proses review, peneliti melakukan analisis mendalam pada artikel-artikel terpilih. Samsuddin et al. (2020) menyatakan bahwa Systematic Literature Review bertujuan untuk mencari, mengidentifikasi, dan menyimpulkan hasil-hasil penelitian sebelumnya atau literatur yang berkaitan dengan penelitian secara sistematis dan transparan, sesuai dengan protokol yang telah ditentukan.



Gambar 1. Diagram alir PRISMA

## 2.1. Identification Stage

Proses identifikasi merupakan langkah sistematis atau terstruktur dalam mencari artikel. Dalam penelitian ini, pencarian dilakukan melalui database Google Scholar dan Semantic Scholar dengan kata kunci "*online games*", "*language*" dan "*politeness behavior*" pada tanggal 10 November 2024. Pemilihan artikel dari database tersebut bertujuan untuk meningkatkan integritas dan kredibilitas penelitian (Kalogiannakis et al., 2021).

## 2.3. Screening Stage

Pada tahap screening, dilakukan eliminasi artikel duplikat dan artikel yang tidak memenuhi kriteria inklusi yang telah ditetapkan (Anthony et al., 2022). Kriteria inklusi untuk artikel yang dianalisis dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel 1. Jika suatu artikel tidak memenuhi salah satu dari kriteria tersebut, maka artikel tersebut akan dihapus dari pertimbangan.

**Table 1. Inclusion and Exclusion Criteria**

| No. | Category         | Inclusion Criteria   | Exclusion Criteria  |
|-----|------------------|--|---|
| 1   | Jenis publikasi  | Artikel-artikel yang diterbitkan dalam jurnal  | Artikel terbit di prosiding, bab buku, buku, koreksi, survei singkat, ulasan, dan catatan |
| 2   | Indeksasi jurnal | Jurnal terindeks Sinta (akreditasi jurnal Indonesia) dan Scopus (akreditasi internasional) | Jurnal tidak terindeks keduanya   |
| 3   | Tahun publikasi  | 2019 – Desember 2024   | Artikel terbit sebelum tahun 2019   |
| 4   | Bahasa           | Artikel berbahasa Indonesia  | Artikel menggunakan bahasa selain bahasa Indonesia  |

#### 2.4. Eligibility Stage

Tahap evaluasi kelayakan melibatkan analisis mendalam terhadap artikel yang telah disaring, bertujuan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tinjauan yang telah dirumuskan sebelumnya dan mencegah terjadinya bias inklusi (Anthony et al., 2022). Pertanyaan pertanyaan tinjauan ini menjadi landasan untuk menyusun ulasan artikel secara terstruktur atau sistematis (Altinpulluk & Kesim, 2021), dengan fokus pada aspek-aspek seperti efektivitas, korelasi, pengaruh, perbandingan, signifikansi, dan peningkatan. Artikel dipilih berdasarkan kriteria kelayakan terkait dampak game online terhadap penggunaan bahasa dan perilaku sopan santun siswa Sekolah Dasar. Artikel yang lulus seleksi mencapai jumlah 30 dan diperiksa dengan seksama untuk memastikan kepatuhan terhadap kriteria yang telah ditetapkan. Artikel yang tidak memenuhi standar kelayakan diabaikan guna menghindari kemungkinan bias dalam publikasi.

#### 2.5. Inclusion Stage

Tahap inklusi adalah tahap di mana artikel terpilih ditulis dan diuraikan. Temuan-temuan tersebut menjadi dasar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tinjauan. Dalam penelitian ini, data dianalisis dengan menggunakan model interaktif Miles & Huberman (Yohannes & Chen, 2021) : i) Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kata kunci "online games", "language" dan "politeness behavior"; ii) Reduksi data dilakukan dengan memilih artikel sesuai dengan kriteria dan menganalisisnya secara tematik melalui rangkuman, pemberian kode, penelusuran tema, dan pembagian kelompok sesuai dengan *Research Question* (RQ), seperti apa itu game online, penyebab game online menjadi candu bagi penggunanya, dampak game online, cara mencegah, solusi bagi orangtua dan orang dewasa lainnya terhadap penggunaan game online. Analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi tema-tema yang terkait (Ahmad & Junaini, 2020); iii) Penyajian data melibatkan penyusunan data berdasarkan kelompok dengan pembuatan

tabulasi; dan iv) Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan temuan-temuan yang diperoleh dari pertanyaan-pertanyaan tinjauan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

| No. | Nama Penulis & Tahun Terbit  | Judul Artikel   | Hasil   |
|-----|--|---|---|
| 1   | Aida Rahmi Nasution, Tika Meldina, Erwanto, Diah Yupita Sari, 2022 | Efek Game Online dalam Mempengaruhi Sikap Sosial Anak Sekolah Dasar   | Hasil investigasi dalam penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari game online terhadap perilaku sosial anak. Hal ini divalidasi melalui analisis regresi linier sederhana yang menghasilkan nilai F hitung sebesar 18,966 dengan tingkat signifikansi 0,000, yang berada di bawah ambang batas 0,05.  |
| 2   | Lusiana Sajidah, 2020  | Pengaruh Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Usia Sekolah Dasar                                    | Lebih lanjut, studi tersebut mengungkapkan data statistik deskriptif mengenai dampak game online pada siswa kelas V SD Kyai Hasyim Surabaya, dengan distribusi sebagai berikut: 14,2% siswa masuk dalam kategori tinggi, mayoritas 64,2% berada pada kategori sedang, dan 21,4% tergolong kategori rendah. Sementara itu, untuk aspek kepribadian sosial, hasil menunjukkan bahwa 14,2% siswa berada pada kategori tinggi, sebagian besar (71,4%) ada pada kategori sedang, dan 14,2% termasuk dalam kategori rendah. |
| 3   | Dodik Eko Yulianto, Indah Lestari Setiorini, 2022                  | Sosialisasi Bahaya Game Online Terhadap Anak di SD Negeri 4 Dawuhan Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo | Dalam jurnal tersebut anak-anak di SD Negeri 4 Dawuhan menunjukkan tingkat kecanduan yang signifikan terhadap game online, yang mengakibatkan penurunan nilai akademis, kurangnya aktivitas belajar, serta perubahan perilaku sosial seperti berbicara kasar dan melupakan tanggung jawab.  |
| 4   | Cindy Aprilia Puspita Sari, Faridah, Yoga                          | Hubungan Lingkungan Teman Sebaya dan Game Online dengan   | Temuan penelitian menunjukkan adanya korelasi antara lingkungan pertemanan dan perilaku agresif. Namun, tidak ditemukan hubungan  |

|    |                               |   |  |
|----|-------------------------------|---|--|
| 29 | Kertapati, Nur Chabibah, 2022 | Perilaku Agresif Anak   | antara aktivitas bermain game online berkonten kekerasan dengan perilaku agresif. Penelitian ini mengungkapkan bahwa siswa yang memiliki lingkungan pertemanan yang positif dan frekuensi bermain game online yang rendah cenderung menunjukkan sikap dan perilaku yang baik. Sebaliknya, lingkungan yang negatif disertai intensitas bermain game online yang tinggi dapat berdampak pada perilaku. Studi ini dapat menjadi sumber rujukan dan pembelajaran bagi orang tua mengenai dampak game online terhadap pembentukan sikap dan kepribadian anak dalam konteks keluarga di era berkurangnya komunikasi sosial antar anggota keluarga. |
| 9  |                               |   |  |
| 9  |                               |   |  |
| 1  |                               |   |  |
| 1  | 5                             | Muhammad Luqman Asy'ary, Setia Rini, Erna Risfaula Kusumawati, 2023 | Pengaruh Game Online Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Sekolah Dasar  |
|    |                               |   | Sementara itu, hasil penelitian lainnya mengungkapkan bahwa game online mempengaruhi pemerolehan bahasa pada anak usia 9-11 tahun di SDIT Ibnu Mas'ud Kecamatan Ambarawa. Pengaruh ini terlihat dari bertambahnya kosakata yang mereka serap dari game online, mencakup kata kerja (seperti victory, booyah, defeat, login, kill, mabar, drift, survival, by one, ngemoti, ngepush), kata sifat (seperti perfect, hoki, cupu, tolol, bot, asu, op, jago), dan kata benda (seperti skin, turret, inventory, tournament) yang kemudian mereka gunakan dalam percakapan sehari-hari.  |
| 1  |                               |   |  |
| 1  | 6                             | Arif Budhiman, Heru Purnomo 2022                                    | Pengaruh Game Online Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar   |
|    |                               |   | Terdapat persepsi yang berkembang di masyarakat bahwa game online membawa dampak negatif bagi para pemainnya, terutama karena sifatnya yang dapat menimbulkan kecanduan dan seringkali dikaitkan dengan adegan kekerasan dan perkelahian. Para orang tua dan media umumnya meyakini bahwa permainan tersebut dapat merusak perkembangan otak anak-anak dan memicu perilaku kekerasan. Namun, pandangan berbeda datang dari para psikolog, dokter anak, dan ilmuwan yang justru melihat adanya manfaat dari   |

|    |    |  |   |
|----|----|--|---|
| 13 |    |  | <p>permainan ini bagi tumbuh kembang anak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game online memiliki dua sisi pengaruh, baik positif maupun negatif.</p>   |
| 3  | 7  | <p>Ali Mustadi,<br/>Rizky Amelia,<br/>2023</p> <p>Children's<br/>Politeness in<br/>Digital Era</p>   | <p>Dalam jurnal tersebut disebutkan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media digital secara efektif dan strategis dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak, terutama kesopanan. Media interaktif digunakan ful dalam perkembangan bahasa anak untuk meningkatkan konsentrasi, mengasosiasikan kata-kata dan simbol dengan objek, diskriminasi, mengidentifikasi persamaan dan perbedaan, mengklasifikasikan objek, melihat apakah ada hubungan, mengembangkan konsep ukuran dan ruang, meningkatkan rasa ingin tahu, dan mengembangkan kreativitas anak.</p>   |
| 3  | 8  | <p>Hamila, Edhy<br/>Rustan, 2023</p> <p>The Impact of the<br/>Free Fire Online<br/>Game on Language<br/>Attitudes<br/>Elementary School<br/>Students</p>                       | <p>Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa siswa adalah pengguna aktif game online free-fire menggunakan Android perangkat dengan durasi 2-3 jam sehari. Sikap bahasa siswa dari bermain Free Fire Game online dapat dilihat menggunakan pilihan bahasa yang kurang sopan dan hati-hati. Perubahan pada siswa Sikap bahasa setelah menggunakan game online free-fire dalam waktu lama ditunjukkan dengan menggunakan Bahasa merendahkan, kecanduan, perubahan emosional, minat belajar dan kurangnya interaksi. Di sisi lain, siswa juga mendapatkan bahasa kedua, bahasa Inggris, dalam bentuk beberapa kosakata yang digunakan dalam aktivitas sehari-hari.</p> |
|    | 9  | <p>Elsa Alfa Aghata,<br/>Rizki Novayanto,<br/>Septi Dhea<br/>Kusuma, 2024</p> <p>Meta Analisi;<br/>"Pengaruh Game<br/>Online Terhadap<br/>Perilaku Sosial<br/>Siswa Di Sd"</p> | <p>Dalam jurnal tersebut menegaskan pentingnya pengelolaan penggunaan game online pada anak untuk meminimalkan dampak negatifnya, khususnya pada perilaku sosial dan interaksi mereka di lingkungan sekitar.</p>  |
|    | 10 | <p>Nazwa Mustika,<br/>Janinta Br<br/>Ginting,</p> <p>Pengaruh Game<br/>Online Pada Bahasa<br/>Anak</p>   | <p>Hasil penelitian mengungkapkan bahwa interaksi dalam roomchat MLBB mempengaruhi bahasa sehari-hari</p>   |

|             |  |   |   |
|-------------|--|---|---|
|             | Gustianingsih,<br>2022   |   | anak, termasuk penggunaan kata-kata dan kalimat yang mengandung emosi negatif seperti "bodoh", "goblok", "kill", serta istilah-istilah game seperti "mabar", "noob", "bobo", "pro", "push rank", dan "GG".  |
| 7<br>7<br>7 | 11 Mirzon Daheri,<br>Ahmad Zain<br>Sarnoto, Slamet<br>Riyadi, St.<br>Rahmah, Singgih<br>Prastawa, 2023 | Dampak<br>Permainan<br>Kekerasan Online<br>Terhadap Karakter<br>Anak: Sistematis<br>Literatur Review                  | Penelitian juga menjelaskan bahwa unsur kekerasan dalam game online dapat berupa grafis atau adegan yang menampilkan pertarungan, kekerasan fisik, penggunaan bahasa kasar, atau tindakan brutal lainnya. Beberapa game menampilkan kekerasan secara eksplisit dan realistis (seperti darah, patah tulang, atau kekerasan seksual), sementara yang lain menampilkannya secara implisit. Konten kekerasan ini dapat memberikan dampak beragam pada anak-anak, terutama terhadap perilaku, karakter, dan kesehatan mental mereka. |
| 7           | 12 Yenti Arsini,<br>Rahmah Yani,<br>Shopiyyah<br>Nazwa, 2023   | Pengaruh Game<br>Online Terhadap<br>Perilaku Sosial<br>Pada Siswa   | Game online, sebagai produk dari perkembangan internet, membutuhkan perangkat yang terhubung ke internet untuk dapat dimainkan. Aktivitas ini membawa pengaruh baik positif maupun negatif terhadap sikap siswa   |
| 24<br>1     | 13 Fadhil Arta<br>Julywan, Wiryo<br>Setiana, & Elly<br>Marlina, 2023                                   | Peran Bimbingan<br>Orang Tua Dalam<br>Upaya Mengurangi<br>Kebiasaan Anak<br>Bermain Game<br>Online                    | Studi di Kp. Citatah menunjukkan bahwa anak-anak menyukai game online, khususnya Free Fire dan Mobile Legend. Orang tua telah melakukan berbagai upaya seperti memberi nasihat, membatasi waktu bermain, dan membuat aturan, yang menghasilkan perubahan positif pada anak.   |
| 6<br>6      | 14 Fitri Ramadani,<br>Febrina Dafit,<br>2023   | Dampak Game<br>Onlinefree<br>Fireterhadap<br>Karakter<br>Tanggungjawab<br>Dan Hasil Belajar<br>Siswa Sekolah<br>Dasar | Dalam jurnal tersebut hasil penelitian ini adalah bermain game online free fire memiliki dampak terhadap karakter tanggungjawab yang dapat dilihat dari empat indikator yaitu (1) mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik; (2) bertanggungjawab atas setiap perbuatan; (3) melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan; (4) mengerjakan tugas kelompok seara bersama-sama. Kemudian bermain game online free fire juga berdampak terhadap hasil belajar siswa. Penelitian                              |

|    |   |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|
|    |   |  | lain menemukan bahwa game Free Fire berdampak pada karakter tanggung jawab anak, yang terlihat dari empat indikator: penyelesaian tugas dan pekerjaan rumah, pertanggungjawaban atas perbuatan, pelaksanaan piket sesuai jadwal, dan partisipasi dalam tugas kelompok. Game ini juga mempengaruhi hasil belajar siswa. |  |  |
| 15 | Halijah, Satnawati, Andi Yurni Ulfa, 2023 | Dampak Game Online Terhadap Pembelajaran | Ditemukan juga bahwa kebiasaan bermain game yang dipengaruhi oleh teman dan tetangga dapat mempengaruhi tingkah laku dan perilaku belajar anak. Kontrol orang tua menjadi faktor penting dalam menentukan pola bermain game online anak.   |  |  |
| 1  | 16  | Indah Permata Sari, Nurwahyuni, 2022     | Dampak <i>Game Online Mobile Legends</i> Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V SDI   | Terkait game Mobile Legends, penelitian menunjukkan dampak positif berupa hiburan, peningkatan kemampuan bahasa asing, dan perluasan pertemanan. Namun, dampak negatifnya meliputi peningkatan kemarahan, penggunaan kata kasar, tindakan fisik, penurunan sopan santun dan kepatuhan, serta kelalaian tugas dan kemalasan. Peran orang tua dan guru sangat penting dalam mengawasi dan membimbing anak. |  |
| 10 | 14  | 17                                       | Ahmad Wildan Faza, Syailin Nichla Choirin Attalina, Aan Widiyono, 2022   | Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar di Desa Bawu RT 06 RW 01   | Realita penggunaan game online menunjukkan bahwa mayoritas anak laki-laki bermain game online. Meskipun ada dampak positif dan negatif terhadap interaksi sosial, peran orang tua dalam membatasi penggunaan dan memberikan edukasi tentang pentingnya interaksi langsung sangat crucial |
| 8  | 27  | 18                                       | Dheri Hermawan dan Wahid Abdul Kudus, 2021   | Peran Orang Tua Dalam Mencegah Anak Kecanduan Bermain Game Online di Era Digital   | Orang tua memiliki peran vital dalam mencegah kecanduan gadget dan game online melalui pendampingan, pengawasan, dan komunikasi terbuka.   |
|    |   | 19                                       | Hadisaputra, 2022  | Strategi Pemanfaatan Game Online Dalam   | Game online dapat berkontribusi positif dalam meningkatkan daya kritis, kreativitas, inovasi, dan kemampuan pemecahan masalah ketika dilakukan   |

|    |    |   |  |
|----|----|---|--|
|    |    | Mendidik Anak Usia Dini   | dengan pola terencana dan terbimbing oleh orang tua, termasuk dalam pemilihan jenis game yang sesuai.  |
| 2  | 20 | Arum Ratnaningsih, Luki Afanti, Astuti, Pramudian, Ramadhani, Adi Nugroho, Wibowo, Tegar Yoga Pamungkas, 2024 | Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo  |
|    |    |   | Dalam jurnal tersebut menyatakan bahwa peran ibu-ibu PKK menjadi kunci dalam mendampingi dan mendidik anak-anak mereka untuk mengelola waktu bermain game dengan bijak. Dengan memahami bahaya game online, mereka dapat menyebarkan informasi ini di komunitas dan membangun lingkungan yang lebih sehat bagi anak-anak. Melalui program ini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh dalam lingkungan yang lebih sehat, terhindar dari bahaya game online, dan mampu mengembangkan karakter yang baik serta prestasi yang optimal. |
| 69 | 21 | Ervina Anatasya, 2024   | Peran Orang Tua Dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak  |
| 4  |    |   | Penggunaan teknologi digital oleh anak-anak memerlukan pengawasan dan bimbingan yang konsisten dari orang tua. Selain mengawasi, orang tua perlu memberikan edukasi untuk mencegah dampak negatif teknologi digital. Beberapa bentuk pengawasan yang dapat diterapkan meliputi pendampingan saat menggunakan internet, pembatasan waktu, membangun komunikasi efektif, memberikan pemahaman tentang dampak internet, dan pemantauan riwayat penggunaan secara berkala.   |
| 21 | 22 | Mazdalifah dan Moulita, 2021  | Model Pengawasan Orang Tua Terhadap Penggunaan Media Digital Anak  |
|    |    |   | Penelitian menunjukkan bahwa mayoritas orang tua menerapkan pengawasan pasif seperti pembatasan waktu dan monitoring situs yang dikunjungi. Hanya sebagian kecil yang melakukan pengawasan aktif seperti mengajar dan mengarahkan anak dalam penggunaan media digital serta menggunakan internet bersama-sama. Model pengawasan aktif terbukti lebih efektif dibandingkan pengawasan pasif.  |
| 26 | 23 | Budi Iskandar, Ernawulan Syaodih, Rita Mariyana, 2022   | Pendampingan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini dalam   |
| 53 |    |   | Perangkat digital di rumah dapat dimanfaatkan untuk menstimulasi aspek perkembangan anak usia dini. Orang tua telah berupaya melakukan pendampingan dengan memfasilitasi   |

|    |    |   |  |
|----|----|---|--|
|    |    | Menggunakan Media Digital   | perangkat, memilih konten yang sesuai, membuat aturan bersama, dan mengawasi aktivitas digital anak. Namun, kesibukan rumah tangga sering menghambat konsistensi pengawasan.   |
| 11 | 24 | Muhammad Syafii, M. Hasibuddin, M. Ishaq Shamad, 2023                               | Dampak Aktivitas Game Online Terhadap Komunikasi Antara Orang Tua Dan Anak Di Kelurahan Pampang Kota Makassar  |
| 11 |    |   | Terkait kecanduan game online, ditemukan beragam pola komunikasi orang tua-anak. Ada yang memberikan kebebasan dan ada yang menerapkan pola komunikasi demokratis dengan penjelasan dampak perbuatan baik-buruk. Dampak positif game online meliputi pengenalan teknologi, pembelajaran mengikuti aturan, dan stimulus perkembangan. Sedangkan dampak negatifnya mencakup kesulitan mengendalikan emosi, sikap superior, pembangkangan, penggunaan kata-kata kasar, dan sikap individualistis. |
| 16 | 25 | Ganjar Safari, Mega Mulya, 2020   | Jurnal Hubungan Bermain Game Online Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Kelas Iv Dan V Di Sekolah Dasar  |
| 15 |    |   | Penelitian pada 36 responden menunjukkan tingkat agresivitas fisik dan verbal yang rendah, namun tetap ada korelasi positif antara bermain game online dengan perilaku agresif. Game online juga dapat menghambat perkembangan kepribadian anak, menyebabkan kecenderungan memberontak, suka membantah, berkelahi, individualisme, dan kurangnya empati.   |
| 10 | 26 | Fatimah Ummul Izzah, Tri Mayang Sari, Isnainun Wahyu Saputra, Muhammad Afandi, 2022 | Jurnal Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar   |
| 10 |    |   | Studi memperlihatkan bahwa aktivitas bermain game memiliki dampak negatif terhadap pembentukan karakter anak. Dampak tersebut tercermin dalam beberapa perilaku yang menghambat perkembangan kepribadian, seperti munculnya sikap pemberontakan, perilaku argumentatif yang berlebihan, kecenderungan untuk terlibat dalam konflik fisik, sikap yang lebih mementingkan diri sendiri, serta berkurangnya rasa empati dan perhatian terhadap orang-orang di sekitarnya.                         |
|    | 27 | Rany Novia Marta , Hallen &   | Jurnal Dampak Kecanduan Game   |
|    |    |   | Riset mengungkapkan bahwa ketergantungan pada game online memberikan dampak yang signifikan  |

|         |   |  |   |
|---------|---|--|---|
|         | Safri Mardison,<br>2022   | Online Terhadap<br>Anak  | pada anak-anak. Pengaruh negatif ini terlihat dari menurunnya motivasi belajar dan munculnya sikap apatis terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Lebih jauh lagi, kecanduan game online ini tidak hanya mempengaruhi aspek akademis, tetapi juga berdampak luas pada kondisi kesehatan anak, pembentukan kepribadian, serta kemampuan mereka dalam berinteraksi, baik dalam lingkup keluarga maupun dalam konteks sosial kemasyarakatan yang lebih luas.  |
| 8<br>17 | 28 Nurul Fadhilah,<br>Fani Zanemi,<br>Azimah Azzahra,<br>Harun Al Rasyid,<br>2021 | Jurnal Dampak<br>Gameonline Pada<br>Anak Sekolah<br>Dasar Terhadap<br>Kesopanan<br>Berbicara | Studi menunjukkan bahwa penggunaan game online memiliki pengaruh yang nyata terhadap cara berkomunikasi anak-anak, khususnya dalam hal kesantunan berbahasa. Hasil observasi memperlihatkan bahwa sejumlah besar pelajar cenderung menggunakan diksi yang kasar dan intonasi yang kurang sopan ketika berkomunikasi, baik dengan teman sebaya maupun dengan orang yang lebih tua. Intensitas interaksi dalam dunia maya juga mengakibatkan kemunduran dalam kemampuan bersosialisasi secara langsung dan menciptakan hambatan dalam menjalin hubungan antarpersonal. Walaupun terdapat beberapa manfaat positif dalam hal pengembangan kemampuan berbahasa, efek negatif terhadap kesantunan dalam berkomunikasi tetap lebih dominan. |
| 34      | 29 Latifatul Ulya,<br>Sucipto, Irfai<br>Fturohman,<br>2021                        | Judul Analisis<br>Kecanduan Game<br>Online Terhadap<br>Kepribadian Sosial<br>Anak            | Hasil penelitian mengungkapkan bahwa aktivitas bermain game memberikan pengaruh terhadap perkembangan aspek sosial dalam kepribadian anak. Pengaruh ini terlihat dalam berbagai manifestasi perilaku, termasuk munculnya sikap pembangkangan, peningkatan perilaku agresif, kecenderungan untuk terlibat dalam konflik, perubahan dalam cara berkompetisi dan berkolaborasi, serta perkembangan sikap dominan. Selain itu, aktivitas gaming juga berdampak pada pembentukan karakter egois dan mempengaruhi kemampuan anak  |

49

|   |    |                                     |  |
|---|----|-------------------------------------|--|
|   |    |                                     | dalam berempati. Saat terlibat dalam aktivitas bermain game, anak cenderung tenggelam dalam dunia virtual dan mengabaikan interaksi dengan lingkungan sosialnya.   |
| 1 | 30 | Indah permatasari, nur Wahyuni 2022 | Jurnal Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Perkembangan Emosi Siswa Kelas V Sdi   |
|   |    |                                     | Studi memperlihatkan bahwa permainan Mobile Legends memberikan dampak terhadap perkembangan emosional para pelajar. Dari sisi positif, game ini mampu memberikan hiburan, membantu meningkatkan kemampuan berbahasa asing, dan memperluas jaringan pertemanan. Namun, dari sisi negatif, game ini dapat memicu peningkatan temperamen, penggunaan kata-kata tidak pantas, kecenderungan bertindak agresif secara fisik, penurunan kesopanan, ketidapatuhan, pengabaian tanggung jawab, dan berkembangnya sikap malas. Dalam konteks ini, keterlibatan orang tua dan pendidik menjadi sangat penting dalam memantau perkembangan emosi siswa selama bermain game. Peran mereka mencakup beberapa aspek penting seperti memberikan bimbingan, melakukan pendampingan, menanamkan motivasi, menetapkan batasan yang jelas, serta menerapkan konsekuensi yang sesuai ketika siswa menunjukkan kecenderungan berlebihan dalam bermain Mobile Legends. |

## Game online

2 Mustamiin (2019) mengatakan bahwa game online merupakan tanda kemajuan teknologi yang berkembang dengan sangat pesat. Para pengguna yang bermain game online memiliki tujuan untuk menghabiskan waktu senggang mereka dan mencari kesenangan, karena game online dapat dimainkan dari berbagai kalangan di penjuru dunia. Game online digunakan melalui internet dan banyak dimainkan oleh kalangan masyarakat, selain itu bermain game online dapat terkoneksi satu dengan lainnya dengan melakukan komunikasi guna agar tercapainya sebuah tujuan seperti point yang tinggi pada game serta memenangi penghargaan yang sudah di tentukan oleh game tersebut.

42 Banyaknya fitur yang disediakan oleh game online membuat game online digemari oleh banyak kalangan, terutama kalangan anak-anak. Game online serigkali menumbuhkan rasa candu bagi para penggunannya, anak-anak yang kecanduan dengan game online seringkali lupa waktu dan membuat mereka tidak bersosialisasi dengan

teman sebayanya. Kecanduan game online merupakan satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet.

### Penyebab Game Online Menjadi Candu bagi Penggunanya

Munculnya fenomena penggunaan bermain game online menjadi daya tarik tersendiri. Para penggemar game online bahkan lebih tertarik bermain game online disbanding dengan bermain atau bersosialisasi dengan teman sebaya dan masyarakat terdekatnya. Dengan desain dan fitur yang disuguhkan oleh game online membuat para penggunanya, terutama anak-anak menjadi lupa dengan lingkungan sekitar mereka. Game online menyediakan fitur yang bisa digunakan para penggunanya untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya. Adanya hal ini, membuat anak-anak merasa nyaman dan asyik, sehingga mereka berpikir bahwa bersosialisasi dengan teman sebaya atau masyarakat sekitar tidak lagi diperlukan.

Tahap perkembangan anak usia dini merupakan komponen krusial dalam akselerasi pembangunan berkelanjutan, dengan orang tua berperan sebagai pendidik pertama yang sangat vital. Pola pengasuhan dan edukasi yang diterapkan orang tua secara signifikan mempengaruhi proses tumbuh kembang anak usia dini. Sikap orang tua yang tidak peduli atau cenderung negatif dapat menghambat perkembangan anak. Seperti yang dikemukakan oleh Ghosh & Steinberg (2022), keterlibatan orang tua yang berpendidikan dalam aktivitas bermain anak sangat diperlukan untuk mendukung perkembangan mereka. Lebih lanjut, Gross (2020) menekankan bahwa partisipasi orang tua dalam proses pembelajaran merupakan kewajiban yang harus dipenuhi dalam pendidikan anak pada tahap awal.

Di era digital ini, salah satu bentuk tanggung jawab orang tua adalah memberikan panduan dalam penggunaan teknologi. Hal ini dapat diwujudkan melalui pemberian rekomendasi konten yang bermanfaat, pengawasan dalam penggunaan media digital, serta arahan untuk mengakses konten-konten yang positif. Dengan demikian, anak dapat berkembang secara optimal melalui aktivitas bermain yang memanfaatkan media digital yang terus mengalami perkembangan, sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan mereka.

### Dampak Game Online

Game online yang sangat digemari oleh banyaknya para pengguna ini tentunya memiliki dampak yang memberikan efek positif maupun negatif bagi para penggunanya. Dampak yang diberikan oleh game online ini pun tidak memandang usia, siapa saja bisa terpengaruh. Diantara dampak positif yang diberikan oleh game online adalah mampu menghilangkan stress, mendukung anak untuk berkembang di era digital, memnubuhkan jiwa tanggung jawab dengan masalah yang ada, melatih keterampilan berfikir serta memberikan ruang untuk mempelajari bahasa asing dan berkomunikasi bebas dengan orang asing secara gratis dan mudah.

Game online tidak hanya membawa dampak positif, tetapi juga memiliki berbagai efek negatif yang perlu diwaspadai. Efek negatif ini mencakup potensi kecanduan,

gangguan kesehatan mata, peningkatan perilaku agresif dan kasar, degradasi nilai kesopanan, serta paparan terhadap penggunaan bahasa yang tidak pantas. Khususnya untuk game online yang mengandung unsur kekerasan, dampaknya dapat meluas ke berbagai aspek kehidupan masyarakat.

Beberapa konsekuensi yang dapat muncul dari paparan game online bermuatan kekerasan meliputi: 1) Gangguan psikologis - Paparan berulang terhadap konten kekerasan dalam game dapat memicu berbagai masalah psikologis seperti stres, depresi, dan kecemasan pada pemainnya ; 2) Pengaruh kognitif - Konten kekerasan dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku pemain, terutama pada anak-anak yang masih dalam tahap perkembangan kognitif ; 3) Dampak sosial - Pemain dapat mengembangkan persepsi bahwa kekerasan merupakan solusi efektif dalam penyelesaian masalah. Hal ini berpotensi mengganggu dinamika hubungan interpersonal, baik dalam konteks sesama pemain maupun dalam interaksi sosial di dunia nyata.

Adanya unsur kekerasan pada game online juga mempengaruhi karakter dan penggunaan bahasa anak dalam kehidupan sehari-harinya. Beberapa dampak yang mempengaruhi karakter anak antara lain: 1) Meningkatkan perilaku agresif anak. Hal ini memungkinkan anak akan melakukan Tindakan kekerasan didalam dunia nyatanya. Anak mungkin saja melakukan kekerasan fisik kepada orang sekitarnya untuk mendapatkan kemenangan atas apa yang mereka inginkan. 2) Menurunkan sikap toleransi yang dimiliki anak. 3) Turunnya sopan santun anak saat berbicara kepada orang dewasa. Dengan adanya unsur kekerasan pada game online membuat anak terbiasa untuk berteriak atau memaki para pengguna lainnya tanpa memperdulikan umur mereka. 4) Membuat anak terbiasa menggunakan bahasa yang kasar dan kurang sopan. Game online merupakan salah satu wadah bagi anak dalam menerima bahasa baru yang bisa mereka gunakan, dengan beragamnya para pengguna dalam game online sangat memungkinkan bagi anak untuk mendengar beberapa kata baru meskipun kurang sopan untuk diucapkan.

### **Cara Mencegah Kecanduan Pada Game Online**

Adanya dampak yang diberikan game online untuk penggunanya mampu menumbuhkan rasa prihatin. Rasa prihatin ini membuat masyarakat mencari tahu bagaimana cara mencegah kecanduan pada game online. Disini, penulis akan memberikan beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mencegah kecanduan pada game online. Diantara bentuk pencegahan yang dapat dilakukan adalah 1) Memberikan panduan atau arahan tentang bagaimana cara menggunakan media digital dengan baik. Dengan adanya arahan yang diberikan akan memberi wawasan kepada para penggunanya, 2) Menetapkan batas waktu dalam bermain game. Orang tua harus lebih memperhatikan berapa lama waktu yang digunakan anak-anak saat bermain game online. Cara ini mampu membantu orang tua untuk mengontrol anak agar tidak terlalu lama bermain game online. 3) Memberikan kegiatan fisik positif. Hal ini akan membantu anak lupa dengan game onlinenya, sehingga anak dapat menghabiskan waktu lebih lama dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. 4) Mengaktifkan control orang tua pada gadget yang sering digunakan oleh anak. Hal ini mungkin terkesan cukup mengenggang, namun hal ini diperlukan bagi anak-anak agar mencegah timbulnya kecanduan atau penyalahgunaan game online.

## Solusi untuk Orang Tua, Guru atau Orang Dewasa

Munculnya fenomena ini, mengharuskan orang tua maupun orang dewasa lainnya untuk berperan dalam memberikan panduan terhadap penggunaan game online. Ibu maupun Ayah adalah orang tua yang paling sering menemani anak-anak ketika bermain game online. Sebab itu, para orang tua perlu memberikan edukasi tentang manfaat dan bahaya game online. Tidak hanya itu, orang tua juga harus memberikan arahan bagaimana cara menggunakan game online secara bijak. Selain itu, orang tua memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak melalui edukasi dan arahan yang diberikan kepada anaknya. Hal ini akan menurunkan resiko penyalahgunaan game online.

Selain itu, orang tua juga memerlukan bantuan dari para guru dan orang dewasa lainnya untuk terus memberikan arahan kepada anak-anak yang menggunakan game online. Dalam membentuk karakter anak juga dibutuhkan kerja sama antara orang tua, guru dan orang dewasa lainnya melalui penciptaan lingkungan yang baik dan positif bagi anak. Adanya kerjasama ini akan meningkatkan hasil baik yang diinginkan. Anak-anak tetap bisa menggunakan game online tanpa khawatir tentang dampak negatif yang akan mempengaruhinya.

### KESIMPULAN

Bedasarkan hasil dari jurnal-jurnal diatas dapat disimpulkan, pesatnya perkembangan teknologi digital membuat game online menjadi populer dikalangan masyarakat, terutama pada anak-anak. Game online dianggap sebagai sarana hiburan paling menyenangkan bagi para penggunanya, karena mampu menghilangkan rasa bosan dan menjadi tempat untuk mendapatkan teman baru. Teman yang dijumpai saat bermain game online bukan hanya berasal dari lingkungan tempat tinggal para pemainnya saja, namun banyak pengguna dari luar daerah hingga luar negeri yang bisa bergabung dalam permainan game online tersebut. Dengan demikian anak-anak yang bermain game online akan mendapatkan bahasa baru yang akan mempengaruhi gaya bicara dalam sehari-hari.

Game online tentunya memiliki dampak positif jika orang tua, guru atau orang dewasa mampu mengawasi dan memberikan arahan yang baik dan benar. Game online dapat menjadi sarana belajar paling menyenangkan bagi anak-anak. Dengan penggunaan game online yang baik dan tepat, anak-anak akan mendapatkan manfaat seperti melatih kemampuan berpikir, bertahan diri, bersosialisasi dengan orang asing serta mendapatkan kesempatan untuk belajar bahasa asing.

Namun sayangnya, banyak orang tua dan orang dewasa lainnya lalai dalam mengawasi anak-anak saat menggunakan game online. Anak-anak yang masih dibawah umur sangat memerlukan arahan dalam menggunakan media digital, terutama game online. Game online yang dimainkan oleh anak-anak dibawah umur tentunya akan membawa banyak pengaruh buruk jika tidak seimbang dengan pengawasan orang tua. Banyak game online yang mengharuskan para penggunanya untuk saling membunuh dan menjatuhkan. Dengan tidak adanya pengawasan, anak-anak akan menganggap bahwa membunuh dan menjatuhkan orang lain adalah hal yang wajar dan boleh dilakukan oleh siapapun. Sifat anak juga akan terpengaruh oleh hal ini, anak yang terlalu sering bermain

41 game dengan misi pembunuhan akan menumbuhkan sifat yang keras dan tidak peduli terhadap sekitar. Hal ini juga akan mempengaruhi gaya bicara anak. Game online memiliki fitur mic yang bisa digunakan untuk mengobrol dengan pengguna lainnya. Anak yang tidak dalam pengawasan orang tua akan menganggap bahwa semua kata dan kalimat yang mereka dapatkan saat bermain game adalah kalimat yang boleh diucapkan dalam kehidupan sehari-hari.

4  
39 Peran orang tua dalam hal ini sangat penting. Anak-anak harus mengerti bahwa game online akan memberikan dampak kepada mereka. Orang tua perlu memberitahu apa saja dampak yang akan mereka terima akibat terlalu lalai dalam bermain game online. Disamping itu, kita sebagai orang tua harus membantu anak dalam memilih apa saja game yang cocok untuk mereka. Orang tua juga harus selalu mengawasi apa saja yang dilakukan anak saat bermain media digital. Banyaknya hal buruk dalam media digital mengharuskan orang tua untuk melek terhadap dampak dari perkembangan media digital itu sendiri. Dengan dilakukannya pengawasan dari orang tua, akan meminimalisir dampak buruk yang akan diterima oleh anak-anak.

## DAFTAR PUSTAKA