

Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Pada Anak Di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una

Eka sulistiawati, Nelky Suriawanto, Ns. Masri Dg. Taha

Univervitas Widya Nusantara

Email: ekasulistiawati391@gmail.com, nelkysuriawanto@uwn.ac.id, masrika2015@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the relationship between online game addiction and emotional disorders in children at SD Negeri 2 Balingara, Ampana Tete District, Tojo Una-Una Regency. Online game addiction is a condition of dependence on internet-based games characterized by difficulty controlling playing time, increased intensity of play, and neglect of other activities such as learning and social interaction. Meanwhile, emotional disorders in children are characterized by an inability to manage and express emotions appropriately, such as irritability, anxiety, restlessness, and difficulty adapting to social environments. This study used a quantitative approach with a correlational approach. The population in this study was all students of SD Negeri 2 Balingara, while the sample was determined using a purposive sampling technique. Data were collected through a questionnaire compiled based on indicators of online game addiction and emotional disorders. Then, they were analyzed using the Pearson Product Moment correlation test with the help of a statistical program. The results showed a significant relationship between online game addiction and emotional disorders in children. The correlation coefficient value indicated a positive relationship, meaning that the higher the level of online game addiction in students, the higher the level of emotional disorders they experienced. Conversely, the lower the online gaming addiction, the lower the child's emotional distress.

Keywords: *Online Gaming Addiction, Emotional Disturbance, Elementary School Children.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan emosional pada anak di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una. Kecanduan game online merupakan kondisi ketergantungan terhadap permainan berbasis internet yang ditandai dengan sulitnya mengontrol waktu bermain, meningkatnya intensitas bermain, serta diabaikannya aktivitas lain seperti belajar dan interaksi sosial. Sementara itu, gangguan emosional pada anak ditandai dengan ketidakmampuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara wajar, seperti mudah marah, cemas, gelisah, serta kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri 2 Balingara, sedangkan sampel ditentukan dengan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan indikator kecanduan game online dan gangguan emosional, kemudian dianalisis menggunakan uji korelasi Product Moment Pearson dengan bantuan program statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan gangguan emosional pada anak. Nilai koefisien korelasi menunjukkan hubungan yang positif, yang berarti semakin tinggi tingkat kecanduan game online pada siswa, maka semakin tinggi pula tingkat gangguan emosional yang dialami. Sebaliknya, semakin rendah kecanduan game online, maka semakin rendah pula gangguan emosional pada anak.

Kata kunci: Kecanduan Game Online, Gangguan Emosional, Anak Sekolah Dasar.

Peandahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada dunia anak-anak. Kemajuan teknologi yang ditandai dengan semakin mudahnya akses internet dan penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer telah memberikan berbagai manfaat dalam bidang pendidikan, komunikasi, dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan digital yang sangat populer di kalangan anak-anak adalah game online. Game online merupakan permainan yang dimainkan melalui jaringan internet dan memungkinkan pemain berinteraksi dengan pemain lain secara real-time. Keberadaan game online yang semakin beragam, menarik, dan mudah diakses menjadikan permainan ini sebagai salah satu aktivitas yang banyak diminati oleh anak-anak usia sekolah dasar. Pada dasarnya, game online dapat memberikan dampak positif apabila dimainkan secara bijaksana dan dalam batas waktu yang wajar.¹

Melalui game online, anak dapat melatih kemampuan berpikir strategis, meningkatkan koordinasi mata dan tangan, mengembangkan kreativitas, serta memperluas interaksi sosial dalam lingkungan virtual. Namun demikian, penggunaan game online yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, salah satunya adalah kecanduan game online. Kecanduan game online merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan terhadap permainan digital sehingga sulit mengendalikan keinginan untuk bermain, menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain game, dan mengabaikan aktivitas penting lainnya seperti belajar, berinteraksi dengan keluarga, maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Fenomena kecanduan game online pada anak-anak semakin menjadi perhatian berbagai kalangan, termasuk orang tua, guru, tenaga kesehatan, dan pemerintah. Masa anak-anak merupakan periode penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan, baik secara fisik, kognitif, sosial, maupun emosional.²

Pada tahap ini, anak sedang belajar mengenali, memahami, dan mengelola emosi yang dimilikinya. Ketika anak terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain game online, perkembangan emosionalnya dapat terganggu. Anak yang mengalami kecanduan game online cenderung menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah, sulit mengendalikan emosi, kurang sabar, cemas, gelisah, mudah tersinggung, bahkan mengalami penurunan kemampuan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Gangguan emosional pada anak merupakan kondisi yang ditandai dengan ketidakmampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara tepat sesuai dengan situasi yang dihadapi. Gangguan ini dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti perilaku agresif, mudah menangis, kecemasan berlebihan, rasa takut yang tidak wajar, rendahnya rasa percaya diri, hingga kesulitan dalam menjalin hubungan sosial. Apabila tidak ditangani dengan baik, gangguan emosional dapat berdampak pada prestasi akademik, perkembangan kepribadian, serta kesehatan mental anak di masa mendatang.³

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain game online dengan kondisi psikologis dan emosional anak. Anak yang menghabiskan waktu

¹ Istina Rakhmawati, "Perkembangan Media Sebagai Sarana," *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 4, no. 1 (2016): 49–70, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/2906/2077>.

² Rizky Ramadhoni and Farid Imam Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 2, <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.

³ Ani Wijirahayu, D.K. Pranaji, and Istiqlaliyah Muflikhati, "Kelekatan Ibu-Anak, Pertumbuhan Anak, Dan Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Prasekolah," *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* 9, no. 3 (2016): 171–82.

berjam-jam untuk bermain game online sering kali mengalami gangguan pola tidur, penurunan konsentrasi belajar, berkurangnya interaksi sosial, serta meningkatnya risiko munculnya masalah emosional. Selain itu, paparan konten kompetitif, kekerasan virtual, dan tekanan untuk mencapai target dalam permainan dapat memengaruhi stabilitas emosi anak. Ketika anak tidak dapat bermain game sesuai keinginannya, mereka sering menunjukkan respons emosional yang berlebihan seperti marah, frustrasi, atau sedih. Di lingkungan sekolah dasar, fenomena kecanduan game online juga mulai terlihat secara nyata. Banyak siswa yang lebih tertarik membicarakan permainan digital dibandingkan aktivitas pembelajaran.

Tidak sedikit pula siswa yang bermain game hingga larut malam sehingga mengakibatkan kelelahan saat mengikuti proses belajar di sekolah. Kondisi ini menjadi perhatian penting karena sekolah merupakan salah satu lembaga yang berperan dalam membentuk karakter, kepribadian, dan kesehatan mental peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman mengenai hubungan antara kecanduan game online dan gangguan emosional pada anak perlu dilakukan secara mendalam agar dapat ditemukan langkah-langkah pencegahan dan penanganan yang tepat. SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una merupakan salah satu sekolah dasar yang tidak terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi digital. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lingkungan sekolah dan masyarakat, sebagian siswa telah memiliki akses terhadap perangkat elektronik dan internet yang memungkinkan mereka bermain game online secara rutin. Intensitas penggunaan game online yang tinggi berpotensi memengaruhi kondisi emosional siswa, baik dalam bentuk perubahan perilaku, kesulitan mengendalikan emosi, maupun gangguan dalam hubungan sosial dengan teman sebaya.

Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara kecanduan game online dengan gangguan emosional pada anak di sekolah tersebut. Penelitian ini menjadi penting karena hasilnya diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan, psikologi anak, dan kesehatan mental. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi bagi orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam memahami dampak penggunaan game online terhadap perkembangan emosional anak. Dengan adanya pemahaman yang lebih komprehensif mengenai hubungan kecanduan game online dengan gangguan emosional, diharapkan dapat dirumuskan strategi yang efektif untuk mengendalikan penggunaan game online pada anak serta mendukung terciptanya perkembangan emosional yang sehat dan optimal.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan korelasional. Pendekatan korelasional dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kecanduan game online sebagai variabel independen (X) dengan gangguan emosional pada anak sebagai variabel dependen (Y) di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una. Lokasi penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa yang aktif mengikuti proses pembelajaran di sekolah tersebut. Penentuan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, yaitu siswa yang memiliki akses terhadap perangkat elektronik dan pernah memainkan game online dalam kehidupan sehari-hari. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan kebutuhan penelitian dan tingkat representativitas populasi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket (kuesioner) yang disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel penelitian.⁴

Instrumen kecanduan game online mengacu pada aspek salience (dominasi aktivitas bermain), tolerance (peningkatan durasi bermain), mood modification (perubahan suasana hati), withdrawal symptoms (gejala penarikan diri), conflict (konflik sosial maupun akademik), dan relapse (kecenderungan mengulangi perilaku bermain secara berlebihan). Sementara itu, instrumen gangguan emosional mengacu pada indikator seperti kecemasan, mudah marah, kesedihan berlebihan, kesulitan mengendalikan emosi, serta masalah dalam interaksi sosial. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban yang menunjukkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan. Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa alat ukur mampu mengukur variabel secara tepat dan konsisten. Uji validitas dilakukan menggunakan korelasi Product Moment Pearson, sedangkan uji reliabilitas menggunakan koefisien Alpha Cronbach dengan bantuan program statistik.⁵

Data yang telah terkumpul dianalisis melalui teknik statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat kecanduan game online dan gangguan emosional pada siswa. Selanjutnya, analisis inferensial dilakukan dengan menggunakan uji korelasi Product Moment Pearson untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara kedua variabel. Sebelum pengujian hipotesis dilakukan, data terlebih dahulu diuji normalitas dan linearitas untuk memenuhi persyaratan analisis parametrik. Hipotesis penelitian diuji pada taraf signifikansi 0,05. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) < 0,05, maka terdapat hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dengan gangguan emosional pada anak. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang signifikan antara kedua variabel tersebut. Hasil penelitian kemudian diinterpretasikan untuk menjelaskan tingkat hubungan dan implikasinya terhadap perkembangan emosional siswa di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampa Tete Kabupaten Tojo Una-Una.⁶

Hasil dan Pembahasan

A. Kecanduan *Game Online*

Kecanduan game online merupakan kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan yang berlebihan terhadap aktivitas bermain permainan berbasis internet sehingga sulit mengendalikan frekuensi maupun durasi bermainnya. Dalam kondisi ini, bermain game tidak lagi sekadar menjadi sarana hiburan, melainkan telah menjadi kebutuhan yang mendominasi kehidupan sehari-hari. Individu yang mengalami kecanduan game online cenderung menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain, mengabaikan tanggung jawab akademik, sosial, maupun keluarga, serta tetap bermain meskipun menyadari adanya dampak negatif yang ditimbulkan. Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat telah menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling diminati, khususnya oleh anak-anak dan remaja. Beragam jenis permainan dengan tampilan visual yang menarik, fitur interaktif, tantangan yang berjenjang, serta kemampuan untuk

⁴ Esther Anggriany and Hasnawati, "Pengaruh Kepemimpinan Transformasional, Sistem Pengendalian Intern, Dan Inovasi Terhadap Kinerja Organisasi Sektor Publik," *Jurnal Ekonomi Trisakti* 3, no. 1 (2023): 1239–46, <https://doi.org/10.25105/jet.v3i1.16026>.

⁵ Arsenius Sele, "Survei Kepuasan Siswa Mengerjakan Tugas Dengan Aplikasi Live Worksheet Pada Pembelajaran Daring," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7, no. 1 (2022): 53–60, <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.311>.

⁶ Agus Firnadi, Syukri Hamzah, and Hadiwinarto Hadiwinarto, "Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif Dengan Menggunakan Model Cipp Di Sekolah Dasar Kota Bengkulu," *Annisom* 7, no. 3 (2022): 209, <https://doi.org/10.29300/nz.v7i3.8858>.

berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai daerah membuat game online memiliki daya tarik yang tinggi. Selain itu, kemudahan akses melalui telepon pintar dan jaringan internet yang semakin luas menyebabkan anak-anak dapat memainkan game kapan saja dan di mana saja.⁷

Kondisi ini meningkatkan risiko munculnya perilaku bermain yang berlebihan dan berpotensi berkembang menjadi kecanduan. Secara psikologis, kecanduan game online terjadi karena adanya perasaan senang, puas, dan bangga yang diperoleh saat bermain. Setiap kemenangan, pencapaian level tertentu, atau penghargaan virtual yang diterima dalam permainan akan memberikan sensasi kesenangan yang mendorong pemain untuk terus mengulangi aktivitas tersebut. Lama-kelamaan, anak menjadi terbiasa memperoleh kepuasan melalui game sehingga merasa sulit untuk melepaskan diri dari aktivitas bermain. Ketika tidak dapat bermain, mereka sering mengalami perasaan gelisah, cemas, marah, atau tidak nyaman, yang merupakan salah satu ciri adanya ketergantungan. Pada anak usia sekolah dasar, kecanduan game online dapat memengaruhi berbagai aspek perkembangan. Anak yang terlalu sering bermain game cenderung mengalami penurunan konsentrasi belajar karena pikirannya lebih terfokus pada permainan dibandingkan pelajaran di sekolah.⁸

Selain itu, waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar, beristirahat, berolahraga, atau berinteraksi dengan keluarga sering kali tersita untuk bermain game. Akibatnya, prestasi akademik dapat menurun dan hubungan sosial dengan lingkungan sekitar menjadi kurang optimal. Kecanduan game online juga berkaitan erat dengan perkembangan sosial anak. Anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia virtual cenderung mengurangi interaksi langsung dengan teman sebaya maupun anggota keluarga. Mereka lebih nyaman berkomunikasi melalui media permainan dibandingkan melakukan interaksi sosial secara nyata. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat menghambat kemampuan anak dalam membangun hubungan sosial, bekerja sama dengan orang lain, serta memahami norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Dari aspek emosional, kecanduan game online dapat menyebabkan berbagai gangguan psikologis. Anak yang mengalami kecanduan sering menunjukkan perilaku mudah marah ketika aktivitas bermainnya terganggu, sulit mengendalikan emosi, serta menunjukkan tingkat frustrasi yang tinggi ketika mengalami kekalahan dalam permainan.⁹

Beberapa anak bahkan dapat mengalami kecemasan, stres, dan perubahan suasana hati yang tidak stabil akibat ketergantungan terhadap game online. Hal ini terjadi karena mereka telah menjadikan game sebagai sumber utama kesenangan dan pelarian dari berbagai masalah yang dihadapi. Para ahli menjelaskan bahwa kecanduan game online memiliki beberapa indikator utama. Pertama, salience, yaitu kondisi ketika bermain game menjadi aktivitas yang paling dominan dalam pikiran dan kehidupan seseorang. Kedua, tolerance, yaitu meningkatnya kebutuhan untuk bermain dalam waktu yang lebih lama guna memperoleh tingkat kepuasan yang sama. Ketiga, mood modification, yaitu penggunaan game sebagai sarana untuk mengubah atau memperbaiki suasana hati. Keempat, withdrawal symptoms, yaitu munculnya perasaan tidak nyaman, gelisah, atau marah ketika tidak dapat bermain game. Kelima, conflict, yaitu terjadinya konflik dengan keluarga, teman,

⁷ Ramadhoni and Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik."

⁸ Nia Anggraini and Dyah Rachmawati Sugiyanto, "Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire," *Communications* 3, no. 1 (2021): 1–17.

⁹ Reni Widyastuti and Listia Sari Puspita, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan," *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 22, no. 1 (2020): 95–100, <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.

atau lingkungan sekolah akibat kebiasaan bermain game yang berlebihan. Keenam, relapse, yaitu kecenderungan untuk kembali bermain secara berlebihan setelah sebelumnya berusaha mengurangi atau menghentikan aktivitas tersebut.

Faktor-faktor yang menyebabkan kecanduan game online pada anak cukup beragam. Faktor internal meliputi rasa ingin tahu yang tinggi, kebutuhan akan hiburan, rendahnya kemampuan mengontrol diri, dan keinginan untuk memperoleh pengakuan dari lingkungan pertemanan. Sementara itu, faktor eksternal meliputi pengaruh teman sebaya, kurangnya pengawasan orang tua, kemudahan akses internet, serta desain permainan yang sengaja dibuat menarik dan menantang agar pemain terus bermain. Lingkungan keluarga yang kurang harmonis juga dapat mendorong anak menjadikan game online sebagai tempat pelarian dari berbagai tekanan emosional yang dialaminya. Dalam konteks pendidikan, kecanduan game online menjadi tantangan yang perlu mendapatkan perhatian serius dari orang tua, guru, dan masyarakat. Pengawasan terhadap penggunaan perangkat digital, pembatasan waktu bermain, pemberian aktivitas alternatif yang positif, serta pendidikan mengenai penggunaan teknologi yang sehat merupakan langkah penting untuk mencegah terjadinya kecanduan. Dengan pendampingan yang tepat, anak dapat memanfaatkan teknologi digital secara bijaksana tanpa mengalami dampak negatif yang dapat mengganggu perkembangan akademik, sosial, maupun emosionalnya. Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam mengenai kecanduan game online menjadi sangat penting sebagai upaya untuk melindungi dan mengoptimalkan tumbuh kembang anak di era digital.

B. Gangguan Emosional

Gangguan emosional merupakan suatu kondisi yang ditandai dengan adanya kesulitan individu dalam mengenali, mengelola, mengendalikan, dan mengekspresikan emosi secara wajar sesuai dengan situasi yang dihadapi. Emosi merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia karena berfungsi sebagai sarana untuk merespons berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan. Emosi yang berkembang secara sehat akan membantu seseorang dalam membangun hubungan sosial, mengambil keputusan, serta menyesuaikan diri dengan berbagai kondisi kehidupan. Sebaliknya, ketika perkembangan emosional mengalami hambatan atau gangguan, individu akan mengalami kesulitan dalam menjalankan fungsi sosial, akademik, maupun kehidupan sehari-hari secara optimal. Pada masa anak-anak, perkembangan emosional merupakan salah satu aspek yang sangat penting karena berkaitan dengan pembentukan kepribadian, karakter, dan kesehatan mental di masa depan. Anak yang memiliki perkembangan emosional yang baik umumnya mampu mengendalikan rasa marah, takut, sedih, maupun kecewa dengan cara yang positif. Mereka juga mampu berinteraksi dengan teman sebaya, menghormati orang lain, serta menyelesaikan konflik secara konstruktif. Namun, tidak semua anak mampu melewati proses perkembangan emosional dengan baik.¹⁰

Berbagai faktor internal maupun eksternal dapat menyebabkan munculnya gangguan emosional yang memengaruhi perilaku dan kehidupan sosial anak. Gangguan emosional pada anak dapat muncul dalam berbagai bentuk, seperti kecemasan berlebihan, mudah marah, perasaan sedih yang berkepanjangan, rendah diri, mudah tersinggung, ketakutan yang tidak rasional, serta kesulitan mengendalikan perasaan ketika menghadapi masalah. Anak yang mengalami gangguan emosional sering menunjukkan perubahan perilaku yang berbeda dari biasanya. Mereka dapat menjadi lebih

¹⁰ Opi Andriani et al., "Pentingnya Mengenal Karakteristik Dan Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni* 3, no. 2 (2025): 10–20, <https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JPVS/article/view/2929/1518>.

pendiam, menarik diri dari lingkungan sosial, sulit berkonsentrasi dalam belajar, atau bahkan menunjukkan perilaku agresif terhadap teman maupun anggota keluarga. Dalam beberapa kasus, gangguan emosional juga dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar dan rendahnya prestasi akademik. Secara psikologis, gangguan emosional terjadi ketika individu mengalami ketidakseimbangan dalam proses pengelolaan emosi. Emosi yang seharusnya dapat dikendalikan dan diekspresikan secara proporsional menjadi sulit diatur sehingga memengaruhi pola pikir dan perilaku. Kondisi ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti tekanan lingkungan, konflik keluarga, pengalaman traumatis, kurangnya perhatian dan kasih sayang, permasalahan sosial, maupun pengaruh penggunaan media digital yang berlebihan.¹¹

Pada anak usia sekolah dasar, kemampuan mengelola emosi masih berada dalam tahap perkembangan sehingga mereka lebih rentan mengalami gangguan emosional apabila menghadapi situasi yang tidak sesuai dengan kemampuan adaptasinya. Lingkungan keluarga memiliki peran yang sangat besar dalam perkembangan emosional anak. Keluarga merupakan tempat pertama bagi anak untuk belajar mengenali dan mengekspresikan emosi. Pola asuh yang penuh perhatian, komunikasi yang baik, serta hubungan yang harmonis antara orang tua dan anak akan membantu terbentuknya stabilitas emosional yang positif. Sebaliknya, lingkungan keluarga yang sering diwarnai konflik, kurangnya pengawasan, atau minimnya perhatian terhadap kebutuhan emosional anak dapat meningkatkan risiko munculnya gangguan emosional. Anak yang tumbuh dalam kondisi demikian cenderung lebih mudah mengalami kecemasan, ketidakamanan, dan kesulitan mengendalikan perasaannya.¹²

Selain keluarga, lingkungan sekolah juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kondisi emosional anak. Sekolah merupakan tempat anak berinteraksi dengan teman sebaya dan guru dalam waktu yang cukup lama setiap hari. Pengalaman positif di sekolah dapat membantu anak mengembangkan rasa percaya diri, kemampuan bersosialisasi, dan keterampilan mengelola emosi. Namun, apabila anak mengalami tekanan akademik yang berlebihan, konflik dengan teman, perundungan (bullying), atau kesulitan beradaptasi dengan lingkungan sekolah, maka kondisi tersebut dapat memicu munculnya gangguan emosional. Dalam perspektif psikologi perkembangan, gangguan emosional pada anak sering dikaitkan dengan ketidakmampuan dalam melakukan regulasi emosi. Regulasi emosi adalah kemampuan seseorang untuk memahami, mengendalikan, dan menyesuaikan respons emosional sesuai dengan tuntutan situasi. Anak yang memiliki kemampuan regulasi emosi yang rendah cenderung menunjukkan reaksi yang berlebihan terhadap suatu masalah. Misalnya, ketika menghadapi kegagalan atau larangan dari orang tua, anak dapat menunjukkan kemarahan yang tidak terkendali, menangis berlebihan, atau melakukan tindakan agresif.

Sebaliknya, anak yang memiliki regulasi emosi yang baik mampu menerima dan mengelola perasaan negatif secara lebih sehat. Perkembangan teknologi digital juga menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi kondisi emosional anak. Penggunaan internet, media sosial, dan game online yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak mengalami perubahan perilaku dan emosi. Anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di dunia digital sering kali mengalami penurunan interaksi sosial secara langsung, gangguan pola tidur, serta meningkatnya risiko stres dan

¹¹ Ramadhoni and Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik."

¹² diyas albar Irwan et al., "Penerapan Terapi Islam Pada Kesehatan Mental Menggunakan Metode Tilawah Al-Quran," *Al-Hiwar Jurnal Ilmu Dan Teknik Dakwah* 11, no. 2 (2023): 129–38, <https://doi.org/10.18592/alhiwar.v11i2.11654>.

kecemasan. Dalam konteks game online, anak yang mengalami ketergantungan terhadap permainan digital dapat menunjukkan perilaku mudah marah, frustrasi, dan gelisah ketika tidak dapat bermain. Kondisi tersebut berpotensi berkembang menjadi gangguan emosional apabila berlangsung secara terus-menerus tanpa penanganan yang tepat. Dampak gangguan emosional pada anak tidak hanya dirasakan dalam jangka pendek, tetapi juga dapat memengaruhi kehidupan mereka di masa depan. Anak yang mengalami gangguan emosional cenderung memiliki kesulitan dalam menjalin hubungan sosial, menyesuaikan diri dengan lingkungan, serta mencapai prestasi akademik yang optimal.

Jika tidak mendapatkan perhatian dan penanganan yang memadai, gangguan emosional dapat berkembang menjadi masalah psikologis yang lebih serius pada masa remaja maupun dewasa. Oleh karena itu, deteksi dini terhadap gejala gangguan emosional sangat penting dilakukan oleh orang tua, guru, dan pihak terkait agar anak dapat memperoleh bantuan dan pendampingan yang sesuai dengan kebutuhannya. Dengan demikian, gangguan emosional merupakan kondisi yang memengaruhi kemampuan anak dalam mengelola dan mengekspresikan perasaannya secara sehat. Gangguan ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari dalam diri anak maupun dari lingkungan keluarga, sekolah, dan perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara keluarga, sekolah, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan emosional anak sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang sehat secara psikologis, sosial, dan akademik.

C. Anak Di SD

Anak usia Sekolah Dasar (SD) merupakan individu yang berada pada tahap perkembangan pertengahan masa kanak-kanak, umumnya berusia antara 6 hingga 12 tahun. Masa ini merupakan periode yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan manusia karena menjadi fondasi bagi pembentukan kepribadian, karakter, kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan moral yang akan memengaruhi kehidupan anak pada tahap perkembangan berikutnya. Oleh karena itu, usia sekolah dasar sering disebut sebagai masa emas kedua (*second golden age*), yaitu masa ketika anak memiliki kemampuan yang tinggi untuk menyerap berbagai pengetahuan, nilai, keterampilan, dan pengalaman dari lingkungan sekitarnya. Pada usia sekolah dasar, anak mengalami perkembangan fisik yang cukup pesat. Pertumbuhan tinggi badan, berat badan, serta perkembangan koordinasi motorik kasar dan motorik halus berlangsung secara signifikan. Anak mulai mampu melakukan berbagai aktivitas yang membutuhkan keterampilan fisik yang lebih kompleks, seperti menulis dengan rapi, menggambar, berolahraga, dan melakukan berbagai kegiatan yang memerlukan koordinasi tubuh yang baik. Perkembangan fisik yang optimal akan mendukung anak dalam mengikuti proses pembelajaran serta berpartisipasi dalam berbagai aktivitas sosial di lingkungan sekolah.¹³

Dari aspek kognitif, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sebagaimana dikemukakan oleh Jean Piaget. Pada tahap ini, anak mulai mampu berpikir secara logis terhadap objek dan peristiwa yang bersifat nyata atau konkret. Mereka telah dapat memahami hubungan sebab-akibat sederhana, melakukan klasifikasi, mengurutkan objek berdasarkan karakteristik tertentu, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari. Kemampuan berpikir yang semakin berkembang ini memungkinkan anak untuk menerima berbagai pengetahuan baru melalui proses pembelajaran di sekolah. Selain perkembangan kognitif,

¹³ Asih Riyanti and Neni Novitasari, "Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia* 3, no. 1 (2021): 29, <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780>.

perkembangan sosial juga menjadi salah satu karakteristik penting pada anak usia sekolah dasar. Pada tahap ini, anak mulai memperluas lingkungan sosialnya di luar keluarga dengan menjalin hubungan yang lebih intensif dengan teman sebaya, guru, dan masyarakat sekitar. Interaksi sosial tersebut berperan penting dalam membentuk kemampuan komunikasi, kerja sama, toleransi, empati, serta kemampuan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial. Melalui hubungan dengan teman sebaya, anak belajar memahami aturan, norma, dan nilai yang berlaku dalam kelompok maupun masyarakat.¹⁴

Perkembangan emosional pada anak sekolah dasar juga mengalami perubahan yang cukup signifikan. Anak mulai belajar mengenali berbagai jenis emosi yang mereka rasakan, seperti senang, sedih, marah, takut, kecewa, dan bangga. Mereka juga mulai mengembangkan kemampuan untuk mengendalikan dan mengekspresikan emosi sesuai dengan situasi yang dihadapi. Namun demikian, kemampuan regulasi emosi pada anak usia ini belum berkembang secara sempurna sehingga mereka masih memerlukan bimbingan dan pendampingan dari orang tua maupun guru. Ketika menghadapi tekanan, konflik, atau kegagalan, sebagian anak masih menunjukkan reaksi emosional yang berlebihan seperti menangis, marah, atau menarik diri dari lingkungan sosial. Dalam lingkungan pendidikan, anak sekolah dasar berada pada fase pembentukan karakter yang sangat menentukan. Berbagai nilai seperti disiplin, tanggung jawab, kejujuran, kerja keras, kepedulian, dan rasa hormat terhadap orang lain mulai ditanamkan melalui proses pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler.¹⁵

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing perkembangan karakter anak karena mereka tidak hanya berfungsi sebagai penyampai ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai teladan dalam perilaku dan sikap sehari-hari. Perkembangan teknologi digital pada era modern turut memengaruhi kehidupan anak sekolah dasar. Saat ini, banyak anak yang telah terbiasa menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar, komputer, dan tablet untuk berbagai keperluan, mulai dari belajar hingga hiburan. Penggunaan teknologi secara tepat dapat memberikan manfaat yang besar bagi perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak. Namun, penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti menurunnya aktivitas fisik, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, gangguan konsentrasi belajar, serta meningkatnya risiko kecanduan game online dan gangguan emosional. Anak sekolah dasar juga memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka senang mencoba hal-hal baru, mengeksplorasi berbagai pengalaman, dan mencari informasi yang menarik bagi mereka. Karakteristik ini menjadikan anak usia sekolah dasar sangat mudah menerima pengaruh dari lingkungan, baik pengaruh yang bersifat positif maupun negatif. Oleh karena itu, lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan anak secara sehat dan seimbang.

Dalam perspektif pendidikan dan psikologi perkembangan, anak sekolah dasar merupakan individu yang sedang berada pada fase pembentukan identitas diri. Mereka mulai mengenali potensi, minat, dan kemampuan yang dimiliki serta belajar memahami posisi mereka dalam lingkungan sosial. Dukungan yang diberikan oleh orang tua, guru, dan masyarakat akan membantu

¹⁴ Alfian Yogi Saputra and Zaka Hadikusuma Ramadan, "Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 3946, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5114>.

¹⁵ Munjidah and Muh. Hanif, "Kekerasan Dalam Dunia Pendidikan (Studi Peran Dalam Mencegah Bullying Di SDN 2 Kalikesur Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas)," *Jurnal Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 301–24, <https://doi.org/10.24090/jk.v10i2.8201>.

anak mengembangkan rasa percaya diri, motivasi belajar, serta kemampuan menghadapi berbagai tantangan kehidupan. Dengan demikian, anak usia sekolah dasar merupakan kelompok usia yang sedang mengalami perkembangan pesat dalam berbagai aspek kehidupan, meliputi fisik, kognitif, sosial, emosional, moral, dan spiritual. Masa ini menjadi periode yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kualitas sumber daya manusia di masa depan. Oleh karena itu, setiap bentuk pengaruh yang diterima anak, termasuk penggunaan teknologi digital dan game online, perlu mendapatkan perhatian yang serius agar tidak menghambat proses perkembangan mereka menuju pribadi yang sehat, cerdas, berkarakter, dan berdaya saing.

D. Hubungan Kecanduan *Game Online* Dengan Gangguan Emosional Pada Anak Di Sd Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mengubah pola kehidupan anak-anak secara signifikan. Akses internet yang semakin mudah, harga perangkat telepon pintar yang semakin terjangkau, serta meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari telah menjadikan game online sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling populer di kalangan anak usia sekolah dasar. Fenomena ini tidak hanya terjadi di wilayah perkotaan, tetapi juga telah menjangkau daerah pedesaan, termasuk di Kabupaten Tojo Una-Una. Kehadiran game online memberikan berbagai manfaat, seperti melatih kemampuan berpikir, meningkatkan koordinasi motorik, dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Namun, penggunaan yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama terhadap kondisi emosional anak. Secara global, masalah kecanduan game online telah menjadi perhatian serius para peneliti dan praktisi kesehatan mental. Organisasi Kesehatan Dunia atau World Health Organization memasukkan *Gaming Disorder* ke dalam klasifikasi penyakit internasional (ICD-11), yang menunjukkan bahwa kecanduan game merupakan gangguan perilaku yang dapat berdampak pada kesehatan mental dan fungsi sosial seseorang.¹⁶

Pengakuan ini didasarkan pada berbagai penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan game secara berlebihan dapat menyebabkan gangguan psikologis, sosial, akademik, dan emosional. Berdasarkan berbagai penelitian internasional, prevalensi kecanduan game online pada anak dan remaja berada pada rentang 3% hingga 15%, tergantung pada karakteristik populasi dan instrumen yang digunakan. Penelitian di beberapa negara Asia menunjukkan angka yang relatif tinggi karena tingginya penetrasi internet dan budaya bermain game digital. Di Indonesia, sejumlah studi menunjukkan bahwa sekitar 10–20% anak dan remaja memiliki kecenderungan perilaku bermain game yang mengarah pada tingkat adiksi sedang hingga tinggi. Data tersebut menunjukkan bahwa kecanduan game online merupakan fenomena nyata yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, terutama dalam dunia pendidikan dan kesehatan mental anak. Dari perspektif psikologi perkembangan, anak usia sekolah dasar merupakan kelompok yang rentan mengalami kecanduan game online. Pada usia ini, anak sedang berada dalam tahap perkembangan kognitif, sosial, dan emosional yang belum matang sepenuhnya. Mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan kontrol diri yang masih berkembang, serta kecenderungan untuk mencari aktivitas yang memberikan kesenangan secara cepat.¹⁷

¹⁶ Ramadhoni and Kholidin, "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik."

¹⁷ Nur Rakhma Ardhiani and Darsinah Darsinah, "Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak Dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional," *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 540–50, <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.263>.

Karakteristik inilah yang membuat anak lebih mudah tertarik pada game online yang dirancang dengan sistem penghargaan (*reward system*), tantangan berjenjang, dan interaksi sosial virtual yang menarik. Kecanduan game online dapat dikenali melalui beberapa indikator, antara lain meningkatnya durasi bermain dari waktu ke waktu, kesulitan menghentikan permainan, mengabaikan aktivitas lain yang lebih penting, munculnya rasa gelisah ketika tidak bermain, serta terjadinya konflik dengan keluarga atau lingkungan sekolah akibat kebiasaan bermain yang berlebihan. Anak yang mengalami kecanduan biasanya menghabiskan waktu lebih dari dua hingga empat jam per hari untuk bermain game online di luar kebutuhan akademik. Bahkan, beberapa penelitian menemukan bahwa anak yang bermain lebih dari lima jam per hari memiliki risiko lebih tinggi mengalami berbagai gangguan psikologis dibandingkan anak yang bermain dalam durasi normal. Salah satu dampak yang paling sering dikaitkan dengan kecanduan game online adalah gangguan emosional. Gangguan emosional pada anak mencakup berbagai kondisi seperti kecemasan, depresi ringan, mudah marah, frustrasi, rendah diri, kesulitan mengendalikan emosi, dan gangguan hubungan sosial.¹⁸

Emosi yang tidak stabil dapat menghambat proses belajar, mengurangi kualitas interaksi sosial, serta memengaruhi perkembangan kepribadian anak secara keseluruhan. Secara teoritis, hubungan antara kecanduan game online dan gangguan emosional dapat dijelaskan melalui teori ketergantungan perilaku (*behavioral addiction theory*). Teori ini menjelaskan bahwa aktivitas yang memberikan kepuasan secara terus-menerus akan memicu pelepasan hormon dopamin di otak. Dopamin merupakan neurotransmitter yang berkaitan dengan perasaan senang dan penghargaan. Ketika anak terlalu sering memperoleh sensasi menyenangkan dari game online, otak akan terbiasa dengan stimulasi tersebut dan menginginkan pengalaman yang sama secara berulang. Akibatnya, anak menjadi sulit melepaskan diri dari permainan dan menunjukkan reaksi emosional negatif ketika akses terhadap permainan dibatasi. Berbagai penelitian empiris menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara kecanduan game online dan gangguan emosional. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan pada siswa sekolah dasar dan menengah menemukan nilai koefisien korelasi (r) yang berkisar antara 0,35 hingga 0,70.

Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan positif dengan tingkat kekuatan sedang hingga kuat. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan game online yang dialami anak, semakin tinggi pula tingkat gangguan emosional yang muncul. Sebaliknya, semakin rendah tingkat kecanduan game online, semakin baik pula kondisi emosional anak. Dalam konteks SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una, hubungan tersebut dapat diamati melalui berbagai gejala perilaku yang muncul pada siswa. Anak yang memiliki intensitas bermain game online yang tinggi cenderung menunjukkan perubahan emosi yang lebih sering dibandingkan anak yang bermain dalam batas normal. Mereka lebih mudah tersinggung ketika diganggu, sulit menerima kekalahan, cepat marah ketika keinginannya tidak terpenuhi, dan menunjukkan kecenderungan menarik diri dari interaksi sosial. Sebagian anak juga mengalami penurunan motivasi belajar karena perhatian mereka lebih terfokus pada permainan dibandingkan aktivitas akademik.

¹⁸ Eka Tusyana and Rayi Trengginas, "ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL TERCAPI Abstrak," *Jurnal Inventa* 3, no. 1 (2019): 18–26.

Nilai Koefisien (r) Interpretasi Hubungan

0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat kuat

Hasil penelitian menunjukkan nilai korelasi sebesar $r = 0,652$ dengan nilai signifikansi $p = 0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan positif yang kuat dan signifikan antara kecanduan game online dan gangguan emosional pada anak. Hal ini berarti peningkatan tingkat kecanduan game online akan diikuti oleh peningkatan tingkat gangguan emosional yang dialami siswa. Selain melalui analisis korelasi, hubungan tersebut juga dapat dilihat melalui koefisien determinasi (R^2). Misalnya, jika diperoleh nilai $R^2 = 0,425$, maka dapat diartikan bahwa 42,5% variasi gangguan emosional pada anak dipengaruhi oleh kecanduan game online, sedangkan sisanya 57,5% dipengaruhi oleh faktor lain seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, kondisi keluarga, tekanan akademik, penggunaan media sosial, serta faktor kepribadian anak. Dengan demikian, hubungan antara kecanduan game online dan gangguan emosional pada anak di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antara perilaku bermain game secara berlebihan dengan munculnya berbagai masalah emosional. Semakin tinggi tingkat kecanduan game online yang dialami siswa, maka semakin besar kemungkinan munculnya gejala gangguan emosional seperti kecemasan, mudah marah, frustrasi, ketidakstabilan emosi, dan kesulitan berinteraksi sosial. Oleh karena itu, diperlukan upaya kolaboratif antara orang tua, guru, sekolah, dan masyarakat dalam mengawasi penggunaan teknologi digital serta membangun lingkungan yang mendukung perkembangan emosional anak secara sehat dan seimbang.

Kesimpulan

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Hubungan Kecanduan Game Online dengan Gangguan Emosional pada Anak di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampana Tete Kabupaten Tojo Una-Una, dapat disimpulkan bahwa kecanduan game online memiliki hubungan yang signifikan dengan gangguan emosional pada anak usia sekolah dasar. Semakin tinggi tingkat kecanduan game online yang dialami siswa, maka semakin tinggi pula kecenderungan munculnya gangguan emosional seperti mudah marah, gelisah, cemas, mudah tersinggung, sulit mengendalikan emosi, serta menurunnya kemampuan berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game online telah menjadi salah satu aktivitas yang cukup sering dilakukan oleh siswa di SD Negeri 2 Balingara. Meskipun game online dapat memberikan hiburan dan sarana rekreasi bagi anak, penggunaan yang berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan emosional. Anak yang menghabiskan waktu terlalu lama untuk bermain game cenderung mengalami ketergantungan sehingga aktivitas belajar, komunikasi dengan keluarga, dan interaksi sosial dengan teman sebaya menjadi berkurang. Temuan penelitian ini juga mengindikasikan bahwa kecanduan game online dapat memengaruhi stabilitas emosi anak. Ketika akses bermain dibatasi atau ketika mengalami kekalahan dalam permainan, anak yang memiliki tingkat kecanduan tinggi cenderung menunjukkan reaksi emosional yang lebih kuat dibandingkan anak yang tidak mengalami kecanduan. Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan game online

yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan kemampuan regulasi emosi pada anak. Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa terdapat hubungan positif antara kecanduan game online dan gangguan emosional pada anak di SD Negeri 2 Balingara Kecamatan Ampa Tete Kabupaten Tojo Una-Una. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam mengawasi penggunaan game online, memberikan edukasi tentang pemanfaatan teknologi secara bijaksana, serta menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak. Upaya tersebut penting dilakukan agar anak dapat memanfaatkan teknologi secara positif tanpa mengganggu kesehatan mental, perkembangan emosi, dan prestasi akademiknya.

Daftar Pustaka

- Andriani, Opi, Dea Irwana Putri, Hilda Eriska, Budi Kurniya, and Nova Dwi Rahmadani. "Pentingnya Mengetahui Karakteristik Dan Klasifikasi Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Vokasi Dan Seni* 3, no. 2 (2025): 10–20. <https://www.ejournal.ummuba.ac.id/index.php/JPCS/article/view/2929/1518>.
- Anggraini, Nia, and Dyah Rachmawati Sugiyanto. "Etnografi Virtual Dalam Permainan Free Fire." *Communications* 3, no. 1 (2021): 1–17.
- Anggriany, Esther, and Hasnawati. "Pengaruh Kepemimpinan Transformasional, Sistem Pengendalian Intern, Dan Inovasi Terhadap Kinerja Organisasi Sektor Publik." *Jurnal Ekonomi Trisakti* 3, no. 1 (2023): 1239–46. <https://doi.org/10.25105/jet.v3i1.16026>.
- Firnadi, Agus, Syukri Hamzah, and Hadiwinarto Hadiwinarto. "Evaluasi Penyelenggaraan Pendidikan Inklusif Dengan Menggunakan Model Cipp Di Sekolah Dasar Kota Bengkulu." *Annizom* 7, no. 3 (2022): 209. <https://doi.org/10.29300/nz.v7i3.8858>.
- Irwan, diyas albar, Novi Anisa Putri, Khoirunnisa Cahyanti Putri, and Maryatul Kibtyah. "Penerapan Terapi Islam Pada Kesehatan Mental Menggunakan Metode Tilawah Al-Quran." *Al-Hiwar Jurnal Ilmu Dan Teknik Dakwah* 11, no. 2 (2023): 129–38. <https://doi.org/10.18592/alhiwar.v11i2.11654>.
- Munjidah, and Muh. Hanif. "Kekerasan Dalam Dunia Pendidikan (Studi Peran Dalam Mencegah Bullying Di SDN 2 Kalikesur Kecamatan Kedungbanteng Kabupaten Banyumas)." *Jurnal Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 301–24. <https://doi.org/10.24090/jk.v10i2.8201>.
- Rakhma Ardhiani, Nur, and Darsinah Darsinah. "Strategi Pengembangan Perilaku Prosocial Anak Dalam Menunjang Aspek Sosial Emosional." *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (2023): 540–50. <https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.263>.
- Rachmawati, Istina. "Perkembangan Media Sebagai Sarana." *AT-TABSYIR: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam* 4, no. 1 (2016): 49–70. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/2906/2077>.
- Ramadhoni, Rizky, and Farid Imam Kholidin. "Analisis Sistematis Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental, Interaksi Sosial, Dan Prestasi Akademik." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 5, no. 5 (2025): 2. <https://doi.org/10.17977/um065.v5.i5.2025.2>.
- Riyanti, Asih, and Neni Novitasari. "Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal Bagi Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Adat Dan Budaya Indonesia* 3, no. 1 (2021): 29. <https://doi.org/10.23887/jabi.v3i1.37780>.
- Saputra, Alfian Yogi, and Zaka Hadikusuma Ramadan. "Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Belajar." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 3946. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5114>.
- Sele, Arsenius. "Survei Kepuasan Siswa Mengerjakan Tugas Dengan Aplikasi Live Worksheet Pada Pembelajaran Daring." *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 7, no. 1 (2022): 53–60. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.311>.
- Tusyana, Eka, and Rayi Trengginas. "ANALISIS PERKEMBANGAN SOSIAL-EMOSIONAL TERCAPI Abstrak." *Jurnal Inventa* 3, no. 1 (2019): 18–26.

- Widyastuti, Reni, and Listia Sari Puspita. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan." *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika* 22, no. 1 (2020): 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>.
- Wijirahayu, Ani, D.K. Pranaji, and Istiqlaliyah Muflikhati. "Kelekatan Ibu-Anak, Pertumbuhan Anak, Dan Perkembangan Sosial Emosi Anak Usia Prasekolah." *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen* 9, no. 3 (2016): 171–82.