

DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN KARAKTER SISWA SEKOLAH

Indah Elkausari¹, Wilda Salsabila², Adi Fiki Al Musta'an³, Ainiyah Mufidah⁴,
Desvi Amanda Zahrotussita⁵, Muhammad Rifqi Azizi⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Negeri K.H Abdurrahman Wahid Pekalongan, Indonesia

Email: indah.elkausari25043@mhs.uingusdur.ac.id



DOI: <https://doi.org/10.34125/jkps.v11i4.2974>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 30 August 2026

Keywords:

Online Gaming Addiction

Character Change

Systematic Literature Review

School Students



ABSTRAK

This study examines the impact of online gaming addiction on the character development of elementary school students through a Systematic Literature Review guided by the PRISMA protocol. Twelve empirical journal articles published between 2017 and 2026 were identified, screened, assessed for eligibility, and included for thematic synthesis. This study's urgency is reinforced by national data: APJII reported that Indonesia's national internet penetration reached 81.72 percent in 2026, while 48 percent of Indonesia's internet users are minors, with average daily screen time of about eight hours. The findings show that online gaming addiction contributes to declining learning discipline, aggressive behavior, dishonesty, reduced social interaction, lower academic achievement, and physical and emotional health problems. Weak self-control, insufficient parental supervision, peer influence, and unrestricted device access emerged as the dominant contributing factors. Nevertheless, moderated use of online games was also found to strengthen teamwork, virtual communication, and foreign-language vocabulary acquisition. Coordinated efforts among families, schools, and students are therefore essential to minimize negative consequences while optimizing the benefits of online gaming for student development.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan game online terhadap perubahan karakter siswa sekolah dasar melalui pendekatan Systematic Literature Review mengacu pedoman PRISMA. Sebanyak 12 artikel jurnal empiris terbitan 2017-2026 diidentifikasi, disaring, dinilai kelayakannya, kemudian disintesis tematik. Urgensi penelitian diperkuat data nasional: APJII mencatat penetrasi internet nasional Indonesia mencapai 81,72 persen pada 2026, sementara Komdigi menyebutkan 48 persen pengguna internet Indonesia adalah anak di bawah 18 tahun dengan rata-rata durasi penggunaan sekitar delapan jam per hari. Hasil kajian menunjukkan kecanduan game online berdampak pada penurunan disiplin belajar, perilaku agresif, kebiasaan berbohong, rendahnya interaksi sosial, penurunan prestasi akademik, serta gangguan kesehatan fisik dan emosional siswa. Faktor penyebab utama meliputi lemahnya kontrol diri, kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, dan mudahnya akses perangkat digital. Namun, penggunaan game online terkontrol juga terbukti meningkatkan kerja sama, komunikasi virtual, dan penguasaan kosakata bahasa asing. Oleh karena itu, diperlukan sinergi keluarga, sekolah, dan siswa melalui pengaturan waktu layar, literasi digital, serta pendidikan karakter guna mengoptimalkan manfaat game online bagi perkembangan siswa.

Kata kunci: kecanduan game online, perubahan karakter, systematic literature review, siswa sekolah

PENDAHULUAN

Urgensi penelitian ini didasarkan pada skala persoalan yang ditunjukkan oleh berbagai data mutakhir. Badan Pusat Statistik mencatat bahwa anak dan remaja usia 0–18 tahun mendominasi populasi pengguna *game online* di Indonesia dengan persentase mencapai 46,2 (Statistik, 2023), sementara survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia melaporkan bahwa jumlah pengguna internet nasional telah menembus 235,26 juta jiwa atau 81,72% populasi, dengan Generasi Z (13–28 tahun) sebagai kelompok pengguna terbesar (APJII, 2026). Data tersebut sejalan dengan temuan Rahman et al. (2022) yang menunjukkan bahwa sekitar 10,7 juta remaja usia 12–24 tahun, atau sekitar 10% dari populasi usia tersebut, bermain *game online* secara intensif setiap hari, dengan sebagian besar di antaranya berada pada kategori kecanduan sedang hingga berat (Rahman et al., 2022). Skala persoalan ini turut diperkuat oleh temuan *Indonesia National Adolescent Mental Health Survey* (I-NAMHS) yang mengungkapkan bahwa 34,9% remaja usia 10–17 tahun mengalami masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir, dengan 5,5% di antaranya terdiagnosis mengalami gangguan mental emosional (I-NAMHS, 2022). Ringkasan data tersebut disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Prevalensi dan Dampak Kecanduan *Game Online* pada Anak dan Remaja

Sumber	Temuan	Tahun
Badan Pusat Statistik (BPS)	46,2% anak dan remaja usia 0–18 tahun mendominasi populasi pengguna <i>game online</i> di Indonesia	2023
APJII	Pengguna internet Indonesia mencapai 235,26 juta jiwa (81,72% populasi); Generasi Z (13–28 tahun) sebagai kelompok pengguna terbesar	2026
Rahman, Ariani, & Ulfa (Jurnal Mutiara Ners)	10,7 juta remaja usia 12–24 tahun (10%) bermain <i>game online</i> setiap hari; sebagian besar kategori kecanduan sedang–berat	2022
I-NAMHS	34,9% remaja usia 10–17 tahun mengalami masalah kesehatan mental dalam 12 bulan terakhir; 5,5% terdiagnosis gangguan mental emosional	2022

Data-data tersebut menegaskan bahwa persoalan kecanduan *game online* bukan sekadar fenomena lokal atau kasuistik, melainkan gejala berskala nasional yang secara langsung menyentuh populasi anak usia sekolah. Meski demikian, kajian-kajian terdahulu umumnya bersifat parsial, terbatas pada satu wilayah atau satu jenjang pendidikan, sehingga belum menyajikan gambaran komprehensif mengenai bagaimana kecanduan tersebut membentuk ulang karakter siswa secara menyeluruh, misalnya penelitian mengenai penurunan prestasi akademik akibat kecanduan *game online* yang masih terfokus pada sampel siswa sekolah dasar tertentu (Aulia et al., 2025). Kesenjangan inilah yang mendasari perlunya penelitian berbasis *Systematic Literature Review* yang mensintesis temuan dari berbagai konteks agar diperoleh pemahaman yang lebih utuh dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

Memasuki abad ke-21, perkembangan teknologi berlangsung secara eksponensial sehingga hampir seluruh aspek kehidupan manusia tidak luput dari pengaruhnya (Setiawan, 2018). Di era digital yang semakin canggih, teknologi muncul sebagai alat untuk memudahkan setiap aktivitas kehidupan manusia (Zidniyati, 2019). Saat ini, teknologi tidak sekadar memfasilitasi efisiensi komunikasi dan pemerolehan informasi saja, tetapi juga menjadi medium hiburan yang signifikan, salah satunya melalui *game online* (Anggraeni et al., 2024). Aksesibilitas teknologi yang semakin inklusif bagi seluruh lapisan masyarakat memungkinkan anak-anak, khususnya siswa pada tingkat sekolah dasar, untuk berinteraksi dengan berbagai jenis *game* tersebut secara intensif (Santi et al., 2021). Kondisi ini menunjukkan bahwa penggunaan *game online* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak di era digital saat ini (Santi et al., 2021).

Urgensi penelitian ini didukung oleh data resmi mengenai tingginya paparan anak usia sekolah

terhadap internet dan gawai digital di Indonesia, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Urgensi Penetrasi Internet dan Perangkat Digital pada Anak Usia Sekolah di Indonesia

Indikator	Data	Sumber
Penetrasi internet nasional (seluruh usia)	81,72% dari total populasi	APJII, 2026
Proporsi pengguna internet Indonesia berusia di bawah 18 tahun	48% dari total pengguna internet	Komdigi, 2025
Rata-rata durasi penggunaan internet harian oleh anak dan remaja	± 8 jam per hari	Komdigi, 2025

Data pada Tabel 1 menegaskan bahwa anak usia sekolah dasar di Indonesia telah terpapar internet dan permainan digital sejak dini dengan durasi yang tinggi, sehingga kerentanan terhadap kecanduan game online menjadi persoalan mendesak yang layak dikaji secara ilmiah (APJII, 2026; Komdigi, 2025).

Seiring dengan mudahnya akses informasi, interaksi lintas batas wilayah maupun negara melalui media *game online* telah menjadikan pertukaran budaya sebagai fenomena yang tidak terelakkan di kalangan anak-anak (Basori & Fanani, 2025). Fenomena ini diperkuat oleh fakta bahwa di era digital, siswa sekolah dasar menunjukkan intensitas penggunaan gawai yang tinggi sehingga memicu distorsi manajemen waktu, mengabaikan hubungan sosial sekitar, serta degradasi sikap hormat terhadap sesama (Livingstone, 2017). Apabila pola interaksi yang tidak komunikatif ini terus berlanjut, perkembangan kepribadian anak akan terdampak secara fundamental akibat minimnya rekognisi sosial (Ismi & Akmal, 2020). Namun, di balik kemudahan konektivitas tersebut, terdapat implikasi serius terhadap perubahan karakter yang cenderung mengarah pada degradasi moral (Ismi & Akmal, 2020).

Implikasi jangka panjang kecanduan *game online* melampaui hambatan akademis dan isolasi sosial primer. Masalah fundamental bermula dari degradasi interaksi interpersonal akibat berkurangnya durasi sosialisasi riil dengan teman sebaya (Ilhamsyah, 2023). Kondisi ini diperburuk oleh paparan konten yang tidak sesuai dengan maturitas fisik serta mental anak, seperti kekerasan dan pornografi, yang secara bertahap mendistorsi realitas objektif mereka (Rohman, 2019). Ketidakmampuan membedakan realitas ini sering kali menjadi katalisator munculnya perilaku agresif dan penyimpangan sosial yang lebih ekstrem (Setiowati et al., 2025). Transformasi perilaku menyimpang tersebut termanifestasi dalam dua tingkatan eskalasi yang saling berkaitan. Pertama, eskalasi kriminal ekonomi yang dipicu oleh tekanan pemenuhan durasi bermain atau *top-up*, terbukti dari kasus pencurian dana kolektif oleh remaja di Madiun (Harianto, 2021). Hal ini mengonfirmasi bahwa adiksi mampu merusak kompas moral dan mendorong perilaku delinkuen demi mendanai kebiasaan bermain (Afriwilda & Mulawarman, 2021).). Kedua, eskalasi degradasi akademik dan perilaku manipulatif; studi di Desa Gunggungan, Probolinggo membuktikan bahwa tren *game online* merusak pola belajar, memicu perilaku berbohong kepada orang tua, ketidakstabilan emosi, dan kemalasan kronis (Alam et al., 2022). Lebih jauh lagi, penelitian ini (Alam et al., 2022) mengungkapkan bahwa *game online* secara jelas menyebabkan penurunan moralitas anak-anak. Mereka menjadi mudah emosi, malas, bahkan terbiasa berbohong, sebuah degradasi akhlak yang jika dibiarkan tentu akan berdampak serius bagi masa depan mereka (Alam et al., 2022).

Paparan masif terhadap subkultur digital yang *toxic* serta anonimitas dalam komunikasi virtual sering kali menjadi katalis bagi internalisasi nilai-nilai menyimpang yang bertentangan dengan norma kearifan lokal (Liu & Agur, 2024). Jika tidak dimitigasi secara sistematis, asimilasi budaya tanpa filter ini berisiko mendegradasi fondasi kepribadian anak, yang secara bertahap menggeser orientasi identitas mereka dari nilai kesantunan menjadi pola perilaku yang impulsif, antisosial, dan kehilangan empati sosial (Achadah & Sari, 2022). Berdasarkan eskalasi fenomena tersebut, penelitian ini merumuskan sebuah permasalahan fundamental mengenai adanya kesenjangan (*gap*) antara akselerasi akses teknologi *game online* dengan kesiapan kognitif maupun moral siswa sekolah dasar dalam menyaring dampak negatifnya. Kondisi ini kemudian memicu distorsi realitas yang bersifat patologis, di mana anak cenderung memprioritaskan validasi di dunia virtual dibandingkan interaksi sosial

nyata. Dampak turunannya termanifestasi secara nyata pada penurunan disiplin belajar, peningkatan agresivitas emosional, hingga perilaku manipulatif seperti kebohongan akademik (Beres et al., 2021). Masalah ini diperparah oleh belum optimalnya model pendampingan yang integratif, sehingga anak dibiarkan melakukan navigasi mandiri di tengah infiltrasi budaya digital yang agresif tanpa memiliki benteng karakter yang memadai (Santika, 2020).

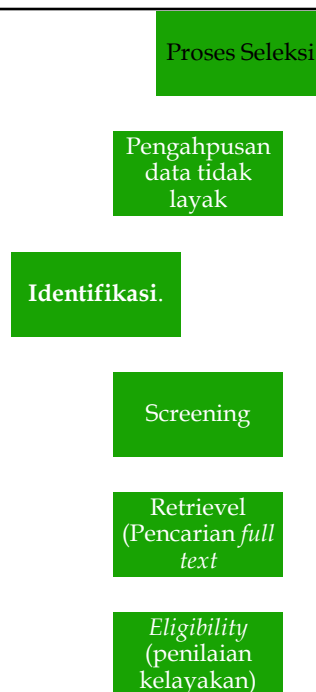
Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak kecanduan *game online* terhadap perkembangan moral dan kepribadian anak sekolah, mendeskripsikan perubahan perilaku akademik dan sosial yang terjadi, mengidentifikasi faktor-faktor yang menyebabkan kerentanan anak terhadap kecanduan, serta merumuskan bentuk pendampingan yang tepat bagi orang tua dan guru dalam memitigasi dampak negatif yang ditimbulkan. Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan kajian psikologi perkembangan, khususnya yang berkaitan dengan pengaruh media digital terhadap pembentukan moral dan kepribadian anak usia sekolah dasar. Penelitian ini juga diharapkan mampu memperluas pemahaman konseptual mengenai hubungan antara kecanduan *game online* dengan perubahan perilaku akademik dan sosial anak, serta faktor-faktor yang memengaruhi kerentanan terhadap kecanduan tersebut. Selain itu, temuan dalam penelitian ini dapat menjadi landasan ilmiah bagi pengembangan teori yang relevan dengan dinamika perkembangan anak di era digital, sekaligus menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji isu serupa secara lebih mendalam dan komprehensif (Kurnada & Iskandar, 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) untuk mengkaji secara komprehensif dampak kecanduan *game online* terhadap perubahan karakter siswa sekolah. Proses seleksi artikel mengacu pada pedoman PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses*) yang terdiri dari enam tahap, yaitu identifikasi, penghapusan data tidak layak, *screening* (penyaringan judul dan abstrak), *retrieval* (pencarian *full text*), *eligibility* (penentuan kelayakan), dan inklusi akhir (Page et al., 2021). Dari hasil pencarian awal, artikel-artikel yang relevan kemudian disaring berdasarkan judul, abstrak, dan *full text* untuk memastikan kesesuaiannya dengan fokus penelitian. Data tematik yang diekstrak mencakup informasi mengenai dampak kecanduan *game online* terhadap degradasi moral, perubahan perilaku akademik (seperti kebohongan dan penurunan disiplin), serta aspek sosial-emosional siswa. Selanjutnya, dilakukan analisis tematik untuk menyintesis temuan dari berbagai studi primer guna mengidentifikasi pola-pola utama, faktor kerentanan, serta bentuk pendampingan yang efektif dalam mitigasi dampak negatif kecanduan *game online* pada siswa sekolah.

Proses seleksi studi berlangsung secara sistematis mengacu pada alur PRISMA. Pada tahap identifikasi awal, peneliti memfokuskan pencarian pada basis data elektronik Google Scholar dengan rentang publikasi 2017 hingga 2026. Pencarian awal ini menghasilkan 100 artikel yang memuat variabel dampak *game online* pada karakter siswa. Selanjutnya, peneliti melakukan tahap penghapusan data tidak layak dan mengeliminasi 10 artikel karena berstatus duplikat dan tidak memiliki akses teks penuh. Memasuki tahap penyaringan (*screening*), peneliti meninjau 90 artikel tersisa berdasarkan kesesuaian judul dan abstrak. Tahap ini mengeksklusi 65 artikel karena konteksnya tidak selaras dengan variabel pencarian, sehingga menyisakan 25 artikel relevan. Tahap pembacaan teks penuh (*full text*) kemudian mengevaluasi kelayakan (*eligibility*) 25 artikel tersebut secara mendalam. Peneliti menerapkan kriteria eksklusi secara ketat dan mendiskualifikasi 13 artikel. Rinciannya, 8 publikasi berupa literatur non-empiris atau opini, dan 5 studi berfokus pada demografi di luar rentang usia anak sekolah. Berdasarkan seluruh tahapan filtrasi tersebut, inklusi akhir menetapkan 12 artikel jurnal empiris bereputasi untuk sintesis analisis tematik.

Keseluruhan proses seleksi tersebut divisualisasikan dalam diagram alur PRISMA yang terdiri atas enam kotak berurutan sebagai berikut:



Kotak 1 - Identifikasi: Pencarian awal pada basis data Google Scholar (2017–2026) menghasilkan 100 artikel yang memuat variabel dampak game online pada karakter siswa.

Kotak 2 - Penghapusan data tidak layak: Sebanyak 10 artikel dieliminasi karena berstatus duplikat atau tidak memiliki akses teks penuh, menyisakan 90 artikel.

Kotak 3 - Screening (penyaringan judul dan abstrak): Peninjauan judul dan abstrak mengeksklusi 65 artikel yang tidak relevan dengan variabel penelitian, menyisakan 25 artikel.

Kotak 4 - Retrieval (pencarian full text): Ke-25 artikel yang lolos penyaringan ditelusuri dan diperoleh teks lengkapnya untuk dikaji lebih mendalam.

Kotak 5 - Eligibility (penilaian kelayakan): Evaluasi teks penuh mendiskualifikasi 13 artikel (8 berupa opini/non-empiris dan 5 di luar rentang usia sekolah dasar), menyisakan 12 artikel yang memenuhi syarat.

Kotak 6 - Inklusi akhir: Sebanyak 12 artikel jurnal empiris bereputasi ditetapkan sebagai data akhir untuk disintesis secara tematik (Page et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari analisis yang telah dilakukan maka diperoleh 12 artikel jurnal empiris bereputasi. Seluruh artikel terpilih ini memenuhi kriteria secara absolut untuk disintesis dalam analisis tematik penelitian. Rincian mengenai artikel-artikel terpilih tersebut disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Artikel yang dianalisis

Nama Penulis		Judul Artikel	Tahun
Fatimah Ummul Izzah, Tri Mayang Sari, Isnainun Wahyu Saputra, dan Muhamad Afandi		Analisis Dampak <i>Game Online</i> pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar	2024
Ria Lestariana Saragih, Eduardo Sianturi, dan Jubelando O. Tambunan		Analisis Dampak <i>Game Online</i> terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122383 Pematangsiantar	2025
Arum Setiowati, Fiki Febrian Dwi		Penyebab Dan Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar	2025

Prasetya, dan Marisa Alviyana		
Nurmauli dan Raihana Nurul Arifah	Analisis Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Anak-Anak Di Lingkungan Jalan Seksama Ujung	2025
Wanda Nadiyah Amirah dan Zaka Hadikusuma Ramadhan	Analisis Dampak Negatif Kecanduan <i>Game Online Free Fire</i> pada Siswa Kelas III SD	2021
Jesica Anggraeni Hasugian, Prayuningtyas Angger Wardhani, dan Fahrurrozi	Dampak <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Sikap dan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru	2026
Martha Arizona, Bahtera Bin David Purba, Pretty Lestari Gultom	Hubungan Lamanya Bermain <i>Game Online</i> dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Siswa SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang	2021
Saiful Basori dan Zainuddin Fanani	Dampak <i>Game Online</i> terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan	2025
Luthfi Nur Alam, Aries Dirgayunita, dan Agustriarini Eka Dheasari	Dampak Kecanduan <i>Game Online</i> Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo	2022
Matthew Barr dan Alicia Coopeland-Steward	<i>Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being</i>	2022
Rahmi Putri Rangkuti, Indri Kemala Nasution, dan Rahma Yurliani	Kecenderungan Kecanduan <i>Game Online</i> pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19	2020
Priyati Ningsih, M Syafruddin Kuryanto, dan Gunawan Setiadi	Analisis Dampak Penggunaan <i>Game Online Mobile Legend</i> pada Anak Usia Sekolah Dasar	2023

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena kecanduan *game online* pada siswa sekolah memunculkan dampak seperti pisau bermata dua. Pada satu sisi, terdapat dampak positif yang spesifik pada aspek linguistik dan kolaborasi virtual. Paparan instruksi permainan yang mayoritas menggunakan bahasa asing secara tidak langsung meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Inggris dan kelancaran membaca siswa (Saragih et al., 2025). Selain itu, *game online* yang melibatkan kerja tim turut mendorong siswa untuk belajar bekerja sama serta berkomunikasi lebih aktif dalam interaksi sosial virtual (Basori & Fanani, 2025b).

Survei yang dilakukan oleh (Barr & Copeland-Steward, 2022) terhadap 781 responden mengungkapkan pergeseran yang signifikan dalam kebiasaan bermain game sebelum dan sesudah pandemi COVID-19. Sebanyak 71,3% responden melaporkan adanya perubahan durasi bermain selama masa lockdown, sementara 63,1% menyatakan bahwa jenis *game* yang dimainkan turut mengalami perubahan. Intensitas bermain pun meningkat secara mencolok: sebelum wabah, hanya 10,5% responden yang bermain beberapa kali dalam sehari, sedangkan angka tersebut melonjak hingga 40% setelah pandemi berlangsung. Di sisi lain, proporsi responden yang jarang bermain mengalami

penurunan tajam dari 5,4% menjadi hanya 0,4% pascawabah. Data ini mencerminkan bahwa kondisi pembatasan sosial secara nyata mendorong pergeseran pola dan intensitas aktivitas bermain *game online* di kalangan masyarakat secara luas.

Tabel 3. Perubahan Pola Bermain Game Online Sebelum dan Sesudah Pandemi COVID-19 (n=781)

Indikator	Sebelum Pandemi	Sesudah/Selama Pandemi
Bermain beberapa kali dalam sehari	10,5%	40,0%
Jarang bermain	5,4%	0,4%
Perubahan durasi bermain	-	71,3% responden melaporkan perubahan
Perubahan jenis game yang dimainkan	-	63,1% responden melaporkan perubahan

Sumber: diolah dari Barr & Copeland-Steward (2022). Data pada Tabel 3 dapat divisualisasikan sebagai grafik batang (*bar chart*) pada naskah Word final untuk mempermudah pembaca membandingkan pola bermain sebelum dan sesudah pandemi.

Perbedaan hasil temuan ini tidak membatalkan realitas degradasi karakter pada siswa, melainkan menegaskan bahwa efek *game online* sangat bergantung pada regulasi diri, preferensi konten, dan konteks sosial. Perilaku adiktif yang memicu kemalasan kronis, penurunan moral, dan kebohongan, sebagaimana dikaji oleh (Alam et al., 2022; Setiowati et al., 2025) terjadi ketika anak dibiarkan mengakses subkultur digital tanpa pengawasan orang tua dan melampaui batas kewajaran. Sebaliknya, data statistik dari masa pandemi menunjukkan bahwa ketika *game online* dikonsumsi dengan tujuan yang terarah sebagai sarana relaksasi sementara untuk mengatasi isolasi sosial, aktivitas ini terbukti dapat digunakan secara sehat tanpa menggeser fungsi dan kewajiban utama di dunia nyata.

Implikasi dari pemahaman yang berimbang ini semakin memperkuat rumusan mitigasi bahwa pendekatan represif berupa pelarangan mutlak bukanlah jalan keluar yang ideal. Mengisolasi anak sepenuhnya dari dunia digital justru berisiko menutup potensi pemanfaatan teknologi sebagai media kolaborasi tim dan pereda ketegangan. Oleh karena itu, sinergi intervensi harus difokuskan pada penciptaan keseimbangan. Manajemen waktu layar (*screen time management*) yang disiplin dari keluarga, pengalihan minat ke interaksi luring oleh sekolah, serta edukasi literasi digital merupakan fondasi krusial agar siswa mampu menavigasi batasan antara realitas maya dan nyata secara mandiri (Saragih et al., 2025).

Namun di sisi lainnya, dampak negatif yang ditimbulkan terbukti jauh lebih dominan, destruktif, dan merambah ke berbagai domain kehidupan nyata siswa. Secara psikologis dan sosio-emosional, kecanduan memicu instabilitas emosi, kecemasan, kecenderungan berbohong kepada orang tua, serta mengurangi kemampuan sosial anak-anak (Nurmauli & Arifah, 2025). Secara kognitif dan akademis, siswa mengalami kesulitan berkonsentrasi di kelas, kebiasaan menunda penyelesaian tugas, hingga memicu penurunan prestasi belajar (Hasugian & Wardhani, 2026). Secara fisik dan fisiologis, tidak adanya batasan waktu bermain hingga larut malam menyebabkan kelelahan kronis yang ditandai dengan mengantuk di kelas, sering datang terlambat ke sekolah, hingga keluhan kesehatan berupa penurunan fungsi penglihatan (Arizona et al., 2021). Dampak moral yang paling disoroti oleh guru maupun orang tua adalah perubahan bahasa sehari-hari siswa yang menjadi kasar, kotor, dan sangat dewasa (Setiowati et al., 2025). Di lingkungan sekolah, sikap regresif ini termanifestasi melalui perilaku memberontak terhadap guru, tidak menaati tata tertib sekolah, dan bahkan mereka lebih mudah mengabaikan kehadiran guru.

Secara logis, eskalasi dampak negatif kecanduan *game online* tidak muncul secara kebetulan, melainkan dipicu oleh tiga faktor kausalitas yang saling berkaitan yaitu lemahnya kontrol diri (*self-control*) dari dalam diri siswa, kurangnya pengawasan proaktif dari orang tua, serta kemudahan akses terhadap perangkat digital (Setiowati et al., 2025). Berdasarkan sintesis terhadap sepuluh sumber literatur di atas, konvergensi ketiga faktor tersebut dapat dijelaskan secara lebih sistematis. Fenomena ini berawal dari masifnya kepemilikan gawai yang memberikan akses tanpa hambatan (Alam et al.,

2022). Kemudian teramplifikasi menjadi perilaku adiktif akibat kegagalan fungsi pengawasan orang tua sebagai pengendali utama (Setiowati et al., 2025). Kondisi tersebut diperburuk oleh dinamika kelompok sebaya yang menciptakan normalisasi perilaku melalui proses mimetik, serta didukung oleh desain intrinsik *game* yang menggunakan algoritma tantangan berjenjang untuk memanipulasi rasa penasaran secara berkelanjutan (Izzah et al., 2024). Dengan demikian, kecanduan merupakan konsekuensi logis dari sinergi antara kemudahan aksesibilitas yang tidak terfilter, konformitas sosial, dan stimulasi dopamin dari mekanika permainan.

Pada tahun 2020, seiring merebaknya pandemi COVID-19, terjadi peningkatan tren kecanduan *game online* yang signifikan akibat tingginya ketergantungan pada perangkat digital (Putri et al., 2020). Dalam konteks pendidikan, penerapan kebijakan *social distancing* mewajibkan guru dan siswa untuk menggunakan perangkat digital seperti telepon pintar guna memastikan kelangsungan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Kondisi ini turut mempercepat penetrasi teknologi digital ke dalam keseharian anak-anak. Seiring berjalannya waktu, jumlah pengguna *game online* terus mengalami peningkatan yang disebabkan oleh semakin mudahnya akses terhadap perangkat digital, serta rata-rata setiap anak telah difasilitasi telepon pintar oleh orang tua mereka (Ningsih et al., 2023). Orang tua, dalam banyak kasus, memberikan kepercayaan penuh kepada anak untuk menggunakan telepon pintar tanpa pengawasan yang memadai, sehingga berpotensi besar menimbulkan perilaku kecanduan *game online* pada kalangan siswa (Zaini & Soenarto, 2019).

Oleh karena itu, upaya pencegahan dan penanganan perlu dilakukan secara terpadu melalui tiga pendekatan utama (Izzah et al., 2024). Pertama, dari sisi keluarga (intervensi eksternal), orang tua wajib menerapkan manajemen waktu layar (*screen time management*) yang ketat, memantau jenis permainan, dan mengawasi interaksi verbal anak selama bermain untuk memutus rantai paparan bahasa kasar. Kedua, dari sisi institusi pendidikan (rekonstruksi disiplin dan sosial), sekolah harus menindak tegas indikator penurunan kedisiplinan dan mengarahkan energi siswa ke kegiatan ekstrakurikuler atau pembelajaran luring guna mengembalikan kemampuan resolusi konflik dan interaksi sosial mereka di dunia nyata. Ketiga, dari sisi individu (penguatan kontrol internal), siswa perlu diberikan edukasi literasi digital agar memahami batasan logis antara dunia maya dan nyata, sehingga kemampuan regulasi diri untuk membedakan waktu bermain dan belajar dapat terbangun secara mandiri. Sinergi antara keluarga, sekolah, dan kesadaran individu menjadi kunci utama dalam menekan dampak negatif kecanduan ini.

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian Systematic Literature Review terhadap 12 artikel jurnal empiris, kecanduan *game online* terbukti memberikan dampak signifikan terhadap perubahan karakter siswa sekolah, khususnya pada aspek moral, sosial, emosional, dan akademik. Dampak negatif yang muncul meliputi penurunan disiplin belajar, perilaku agresif, kebiasaan berbohong, berkurangnya interaksi sosial nyata, penggunaan bahasa kasar, serta menurunnya rasa hormat kepada guru dan orang tua. Kecanduan ini juga berdampak pada kondisi fisik siswa berupa kelelahan, kurang tidur, dan gangguan kesehatan mata. Meskipun demikian, penggunaan *game online* yang terkontrol turut menunjukkan manfaat, seperti meningkatnya kemampuan kerja sama, komunikasi virtual, dan penguasaan kosakata bahasa asing, sehingga dampaknya tidak bersifat mutlak negatif. Faktor penyebab utama kecanduan meliputi lemahnya kontrol diri, kurang optimalnya pengawasan orang tua, kemudahan akses perangkat digital, serta pengaruh lingkungan teman sebaya. Temuan ini semakin relevan mengingat tingginya penetrasi internet pada anak usia sekolah dasar di Indonesia.

REFERENSI

- Achadah, A., & Sari, E. L. (2022). Game Online Terhadap Perubahan Akhlak. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 3(2), 222–232. <https://doi.org/10.31538/aulada.v3i1.1278>
- Afriwilida, M. T., & Mulawarman, M. (2021). The Effectiveness of Motivational Interviewing Counseling to Improve Psychological Well-Being on Students with Online Game

- Addiction Tendency. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1).
- Alam, L. N., Dirgayunita, A., & Dheasari, A. E. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Pada Moralitas Anak -Anak Di Desa Gunggungan Kidul Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 1-7.
- Anggraeni, R., Nurharini, A., Budiarso, Y. S., Putri, L. A., & Gumelar, C. (2024). Analisis Dampak Game Online Terhadap Perubahan Karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(11), 17-23. <https://doi.org/10.5281/zenodo.11372269>
- Arizona, M., Bin, B., Purba, D., & Gultom, P. L. (2021). Hubungan Lamanya Bermain Game Online dengan Keluhan Kelelahan Mata pada Siswa SMA Negeri 1 Deli Tua Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang. *Jurnal Peneletian Kesmasy*, 3(1).
- Asosiasi, P. J. I. I. (2026). Survei Penetrasi Internet dan Perilaku Penggunaan Internet 2026. In *SRA Consulting*. (Number June).
- Aulia, R., Aulia, N., Junaedi, M. N., & Iryani, J. (2025). PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI BELAJAR ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *Jurnal IPSIKOM*, 13(2), 209-215. <https://doi.org/https://doi.org/10.58217/ipsikom.v13i2.439>
- Barr, M., & Copeland-Steward, A. (2022). Playing Video Games During the COVID-19 Pandemic and Effects on Players' Well-Being. *Games and Culture*, 17(1), 122-139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>
- Basori, S., & Fanani, Z. (2025a). Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5(4), 102.
- Basori, S., & Fanani, Z. (2025b). Dampak Game Online terhadap Akhlak Remaja di Era Digital di Desa Sidoasri Kecamatan Sumbermanjing wetan positif , banyak juga konten game yang bermuatan negatif yang dapat dilihat oleh gamer ,. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 5, 102.
- Beres, N. A., Frommel, J., Reid, E., Mandryk, R. L., & Klarkowski, M. (2021). Don ' t You Know That You ' re Toxic : Normalization of Toxicity in Online Gaming. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (352), 1-15. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/14614448221119777>
- Hariato, S. (2021, August). Kecanduan Game Online, 2 Orang Pelajar di Madiun Curi Uang hingga Rp 102 Juta. *DetikNews*.
- Hasugian, J. A., & Wardhani, P. A. (2026). Dampak Game Online Terhadap Sikap dan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Rangkapan Jaya Baru. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 11(1), 36-51.
- Ilhamsyah. (2023). Efek Kecanduan Game Online bagi Komunikasi Interpersonal Anak di Desa Pebenaan Kecamatan Keritang Kabupaten Indragiri Hilir Riau. *MAUIZOH: Jurnal Ilmu Dakwah Dan Komunikasi*, 8(2), 138-155. <https://doi.org/10.30631/mauizoh.v8i2.78>
- Ismi, N., & Akmal, A. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. *Journal of Civic Education*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.24036/jce.v3i1.304>
- Izzah, F. U., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Sari, T. M., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Saputra, I. W., Islam, U., Raden, N., Palembang, F., Afandi, M., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2024). ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE PADA INTERAKSI. *Jurnal Ilmiah Research and Development Student (JIS)*, 2(2), 171-179.
- Liu, Y., & Agur, C. (2024). " After All , They Don ' t Know Me " Exploring the Psychological Mechanisms of Toxic Behavior in Online. *New Media & Society Sage*, 26(11), 1-24. <https://doi.org/10.1177/15554120221115397>

- Livingstone, S. (2017). Book review : *iGen : why today ' s super - connected kids are growing up less rebellious , more tolerant , less happy – and completely unprepared for adulthood*. *Journal of Children and Media*, 12(1), 118–123. <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1417091>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734.
- Nurmauli, & Arifah, R. N. (2025). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Anak-Anak Di Lingkungan Jalan Seksama Ujung. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 255–264.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Mayo-wilson, E., Mcdonald, S., McGuinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement : An updated guideline for reporting systematic reviews. *International Journal of Surgery*, 88(March). <https://doi.org/10.1016/j.ijssu.2021.105906>
- Putri, R., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2020). Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19. *Temu Ilmiah Nasional (LTEMILNAS XII)*, 175–180.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38576>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values And Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Saragih, R. L., Sianturi, E., & Tambunan, J. O. (2025). Analisis Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122383 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 30214–30217.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *Jurnal Simbolika*, 4(1), 62–72.
- Setiowati, A., Prasetya, F. F. D., & Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Conseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Statistik, B. P. (2023). *Statistik Pemuda Indonesia 2023*.
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zidniyati. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3.

Copyright holder:
© Author

First publication right:
Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:
CC-BY-SA

- Children and Media*, 12(1), 118–123. <https://doi.org/10.1080/17482798.2017.1417091>
- Ningsih, P., Kuryanto, M. S., & Setiadi, G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Game Online Mobile Legend pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(2), 1719–1734.
- Nurmauli, & Arifah, R. N. (2025). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Anak-Anak Di Lingkungan Jalan Seksama Ujung. *Abdi Laksana : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 255–264.
- Page, M. J., Mckenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Mayo-wilson, E., Mcdonald, S., Mcguinness, L. A., Stewart, L. A., Thomas, J., Tricco, A. C., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement : An updated guideline for reporting systematic reviews. *International Journal of Surgery*, 88(March). <https://doi.org/10.1016/j.ijssu.2021.105906>
- Putri, R., Nasution, I. K., & Yurliani, R. (2020). Kecenderungan Kecanduan Game Online pada Remaja selama masa Pandemi COVID-19. *Temu Ilmiah Nasional (LTEMILNAS XII)*, 175–180.
- Rahman, I. A., Ariani, D., & Ulfah, N. (2022). Tingkat Kecanduan Game Online pada Remaja. *Jurnal Mutiara Ners*, 5(2), 85–90. <https://doi.org/https://doi.org/10.51544/jmn.v5i2.2438>
- Rohman, K. (2019). Agresifitas Anak Kecanduan Game Online. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 2(1). <https://doi.org/10.21274/martabat.2018.2.1.155-172>
- Santi, R. J., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2021). Perubahan Tingkah Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 385. <https://doi.org/10.23887/jpppp.v5i3.38576>
- Santika, I. W. E. (2020). Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring. *Indonesian Values And Character Education Journal*, 3(1), 8–19.
- Saragih, R. L., Sianturi, E., & Tambunan, J. O. (2025). Analisis Dampak Game Online terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN 122383 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 30214–30217.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *Jurnal Simbolika*, 4(1), 62–72.
- Setiowati, A., Prasetya, F. F. D., & Alviyana, M. (2025). Penyebab Dan Dampak Kecanduan Game online Pada Perkembangan Siswa Sekolah Dasar. *G-COUNS: Jurnal Bimbingan Dan Conseling*, 9(3), 1474–1484. <https://doi.org/10.31316/g-couns.v9i3.6097>
- Statistik, B. P. (2023). *Statistik Pemuda Indonesia 2023*.
- Zaini, M., & Soenarto. (2019). Persepsi Orangtua terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254–264. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zidniyati. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4.0. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 3.