

MEMAHAMI BUDAYA KAUM MUDA DI ERA DIGITAL DENGAN STUDI KASUS KECANDUAN *GAME ONLINE*

Nirmala Rahmatul Lailiya^{1*}, & Ganes Gunansyah²

^{*1&2} Universitas Negeri Surabaya

*Koresponden e-mail: nirmalarahma123@gmail.com, ganesgunansyah@unesa.ac.id

Submit Tgl: 12-Mei-2025

Diterima Tgl: 22-Agustus-2025

Diterbitkan Tgl: 01-Oktober-2025

Abstract: *This study aims to understand the culture of young people in the digital era with a case study of online game addiction. The approach used is a qualitative approach with a descriptive method. The researcher determines the focus of the study, selects informants as data sources, assesses data quality, conducts data analysis, understands and interprets data, and provides conclusions on the research obtained. This study is descriptive in nature, namely conducting research and collecting data in the form of images, words and not numbers, through observation, interviews, and documentation in the research process. The subjects of the study were students at Madrasah Ibtidaiyah. The object of the study is to understand the culture of digital youth with online game addiction. Through this study, it is expected to determine the impact of online game play on children's education, so that it can increase knowledge for researchers and as a form of contribution of thought in order to prevent the negative impacts caused by the use of online games. The data collection techniques used by the researcher are interviews, observation and documentation. Analysis techniques to determine the interpretation of the data that has been collected. In addition, the data collected is then analyzed with descriptive qualitative, namely describing and presenting it clearly and easily understood. The results of the study explain that the online game factor is a very influential factor in the world of education. The large number of students who play online games makes their time that should be used for studying become used for playing online games which even causes them to become addicted to continue playing them.*

Keywords: *Addiction; Young People; Online Games*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk memahami budaya kaum muda di era digital dengan studi kasus kecanduan *game online*. Pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Peneliti menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, menilai kualitas data, melakukan analisis data, memahami dan menafsirkan data, serta memberikan kesimpulan atas penelitian yang didapat. Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu mengadakan penelitian dan mengumpulkan data berupa gambar, kata-kata dan bukan berupa angka, melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam proses penelitiannya. Subjek penelitian adalah siswa di Madrasah Ibtidaiyah. Objek penelitian adalah memahami budaya kaum muda digital dengan kecanduan *game online*. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diketahui dampak yang ditimbulkan dari permainan game online terhadap pendidikan anak, sehingga dapat menambah pengetahuan bagi peneliti serta sebagai bentuk kontribusi pemikiran dalam rangka mencegah dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *game online* tersebut. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis untuk mengetahui interpretasi dari data yang sudah terkumpul. Selain itu, data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan kualitatif deskriptif yaitu menggambarkan dan menyajikan secara jelas dan mudah di mengerti. Hasil penelitian menjelaskan bahwa faktor game online merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Banyaknya siswa yang bermain game online membuat waktu mereka yang seharusnya digunakan untuk belajar menjadi digunakan untuk bermain *game online* yang bahkan mengakibatkan mereka menjadi kecanduan untuk terus memainkannya.

Kata kunci: *Kecanduan; Kaum Muda; Game Online*

Lisensi CC-BY | <https://ojs.uvayabjm.ac.id/index.php/pahlawan/index>

Cara mengutip Lailiya, N. R., & Gunansya, G. (2025). Memahami Budaya Kaum Muda di Era Digital dengan Studi Kasus Kecanduan Game Online. *Pahlawan Jurnal Pendidikan-Sosial-Budaya*, 21(2), 280–289. <https://doi.org/10.57216/pah.v21i2.11>

PENDAHULUAN

Budaya kaum muda merupakan salah satu perspektif dalam kajian kepemudaan (youth studies). Dalam perkembangannya, Bennett (2011b) menjelaskan mengenai berbagai macam tantangan yang harus dihadapi oleh perspektif budaya kaum muda terkait dengan pergeseran menuju ke era digital. (Ummah, 2019). Budaya merupakan suatu pola hidup menyeluruh. Budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosial-budaya ini tersebar dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia Mulyana (2009). Sementara menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), Budaya adalah sebuah pemikiran, akal budi atau adat istiadat. Budaya sebagai alam pikir melalui bahasa dan perilaku berarti budaya menjadi jiwa dalam bahasa dan perilaku yang dihasilkan oleh suatu masyarakat. (Haliza, Handayani, & Gusrianda, 2023)

Memasuki zaman globalisasi yang semakin berkembang pesat dan dimana semua zaman sudah berubah menjadi era digital yaitu suatu masa yang sudah mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupan menjadi serba digital dan perkembangan era digital juga terus berjalan tanpa bisa dihentikan. (Widiyanto, Salsabila, Saragih, & Pandin, 2022)

Di era globalisasi seperti saat ini teknologi berkembang dengan sangat pesat tanpa bisa dikendalikan. Perkembangan teknologi telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, baik itu pada aspek Pendidikan, ekonomi, kesehatan, maupun aspek lainnya. (Santi, Setiawan, & Pratiwi, 2021). Kemajuan teknologi di era digital tidak terlepas dari sesuatu yang berhubungan dengan internet. Teknologi komunikasi dan informasi berbasis internet merupakan bagian utama dari revolusi 4.0. (Prihatmojo & Badawi, 2020)

Perkembangan teknologi secara tidak langsung telah memengaruhi pola hidup masyarakat. Kehidupan masyarakat semakin dipermudah dengan adanya teknologi. Sebagai contoh, saat akan menghubungi sanak saudara yang berada di luar kota, seseorang harus mengirim surat melalui POS dan hal tersebut membutuhkan waktu yang lama. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi, proses komunikasi jarak jauh dapat dilakukan menggunakan teknologi berupa handphone. (Santi et al., 2021).

Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat memberikan kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran (Jamun, 2018; Lestari, 2018). Siswa dapat mencari berbagai informasi tentang pelajaran melalui teknologi. Siswa sebagai generasi muda lebih mudah dalam menguasai berbagai bidang teknologi (Hasanah, 2021; Syamsuar & Reflianto, 2018).

Anak Sekolah Dasar merupakan mereka yang sedang berusia 6-7 tahun sampai 12-13 tahun yang berada pada fase operasional konkret. Pengetahuan pada anak dapat bertambah pesat dengan bertambahnya usia serta keterampilan yang dapat dikreasi yang beragam. Minat pada anak periode dini terfokus dengan sesuatu yang bersifat dinamis

bergerak dan anak usia ini cenderung melakukan beragam aktifitas yang berguna pada proses perkembangannya. Maka dalam hal ini dapat diketahui bahwa pada anak usia Sekolah Dasar lebih mudah menangkap dan mengingat hal apa yang baru di jumpai dan di ketahuinya. (Ahmad Wildan, Attalina, & Widiyono, 2022). Perkembangan teknologi dalam ruang lingkup anak harus berada dalam pengawasan orang dewasa agar teknologi tidak memberikan dampak negatif pada anak (Santi et al., 2021)

Alat komunikasi *smartphone* sudah lazim dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan *smartphone* oleh siswa sekolah dasar memberikan dampak positif, namun terdapat sisi negatif. Menurut Munir (2008) sisi positif dari adanya perkembangan teknologi tersebut pun menjadikan mobilitas yang dilakukan oleh manusia lebih mudah dan lebih canggih dalam segala hal. Dampak negatif dari perkembangan teknologi adalah kemerosotan moral/degradasi moral. Degradasi. Guru sekolah dasar sering jumpai siswa yang berbohong, sikap tidak sopan santun terhadap guru dan kakak kelas dalam berbicara, dan eksistensi berlebihan di media sosial selayaknya orang dewasa. (Prihatmojo & Badawi, 2020)

Anak Sekolah Dasar pada era modern ini sangat berkaitan dengan adanya permainan berbasis online memiliki segi positif dan negatif bagi anak di usia pelajar yang harus di dampingi orang tuanya dalam menggunakan gadget dalam aktifitas sehari-hari.

Game online adalah permainan yang menggunakan jaringan, dimana interaksi antara satu pihak dengan pihak lainnya untuk mencapai tujuan, melakukan misi, dan meraih nilai tertinggi di dalam dunia virtual (Henry, 2013; Mustikasari et al., 2020). Saat ini game online sedang tenar di masyarakat terutama di berbagai kalangan, semua permainan yang di tawarkan dalam game online memberikan sebuah hiburan yang dapat membuat para gamers terdorong untuk memainkannya karena bernuansa baru. Pada permainan ini dapat dijangkau oleh semua orang di seluruh dunia tanpa batas dan waktu, berbeda dengan permainan tradisional yang cenderung mengandalkan otot-otot pada tubuh yang sudah jarang dimainkan. Game online itu sendiri memiliki daya tarik yang membuat orang lebih suka bermain dari pada belajar. Hal ini sudah dibuktikan dengan banyaknya pelajar menghabiskan waktu di depan gadget daripada buku. Akibatnya, aktifitas belajar terasa terganggu. (Ahmad Wildan et al., 2022)

Sebenarnya, game online tidak melulu memiliki dampak negatif melainkan berdampak positif yakni dapat memberikan kesenangan dan tantangan, menghilangkan stress, dan mengisi waktu luang (Sofia & Prianto, 2010). Dengan bermain game online mampu menyajikan bernuansa asah otak, menuntut seseorang untuk berkonsentrasi, menemukan hal-hal baru, lawan baru, taktik baru dan berinteraksi dengan orang baru yang belum pernah dijumpai pada sebelumnya. Pesatnya laju internet dan kehadiran game online biasanya ada beberapa orang tua yang belum begitu memahami dan mengerti dengan adanya permainan yang berbasis online, sebaiknya orang tua harus lebih mengerti dan memberikan pemahaman pada anaknya bahwa harus lebih peka lagi terhadap lingkungan sekitar dengan memperhatikan orang-orang di sekelilingnya yakni teman sebaya, orang tua maupun masyarakat agar budaya bersosialisasi yang diajarkan oleh orang tua dan guru tidak hilang begitu saja, khususnya yang tinggal di daerah perdesaan. (Ahmad Wildan et al., 2022)

Game online merupakan sebuah teknologi dari yang menghubungkan pemain dengan game online yang dimainkannya (Surbakti, 2017). Berdasarkan observasi pada kehidupan sehari-hari anak usia Sekolah Dasar di Mi Al-Urwatul Wutsqo 1 ini lebih sering bermain permainan yang modern dibandingkan dengan permainan tradisional, ta-

pi tetap ada yang memaikkannya akan tetapi jarang sekali.

Tujuan peneliti mengangkat judul ini, sesuai dengan fokus peneliti yang ada perlunya inovasi atau gebrakan baru untuk mengatasi kecanduan game online. Dengan ini peneliti membuat ide untuk upaya mengatasi siswa/I tingkat MI agar tidak kecanduan game online.

Pada dasarnya bermain game online sebenarnya sah-sah saja jika dimainkan dari berbagai kalangan, hanya saja perlu di perhatikan menghargai waktu dan bersosialisasi dengan orang lain itu sangat diperlukan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk membahas dan mengetahui lebih jauh tentang “Memahami Kaum Muda di era digital dengan Studi Kasus Kecanduan Game Online”

METODE

Pada penelitian ini peneliti menganalisis memahami kaum muda digital dengan kecanduan game online pada anak usia Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Prosedur pada penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kat-kata tertulis dan lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Nugrahani & Hum, 2014) dalam (Ahmad Wildan et al., 2022). Subjek penlitian yang digunakan penelitian ini adalah Madrasah Ibtidaiyah Al-Urwatul Wutsqo 1 Jombang pada bulan Maret 2025. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari dua macam sumber yaitu data primer merupakan sumber data yang memuat data utama yakni data yang didapat secara langsung di lapangan, misalnya Sumber data primer narasumber atau informant yaitu kepala sekolah, siswa dan orang tua. Sedangkan data sekunder adalah sumber data tambahan yang diambil tidak langsung di lapangan, melainkan dari sumber yang sebelumnya sudah ada atau dibuat oleh orang lain, contohnya dokumen, buku, foto dan statistik. Pada teknik pengumpulan data yang digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitin dapat melalui tiga teknik yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi (Sugiyono, 2016). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tiga model Miles & Huberman dalam Sugiyono, (2016) yaitu data reduction, data display, dan data conclusion.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Game online memberi dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya mengasah keterampilan, mengambil keputusan, memecahkan masalah, kreatifitas, kecepatan berfikir dan memelihara interaksi sosial. Dampak negatif terjadi jika terlalu larut dalam bermain game adalah menyebabkan efek ketagihan, pemborosan, mengganggu kesehatan dan dampak psikologis seperti tingkah laku agresif. Game online dapat memberikan dampak negatif baik secara sosial, psikis, dan fisik. Remaja yang bermain game online, secara sosial hubungan dengan keluarga dan teman menjadi berkurang, sebab pergaulan remaja sebatas di online game saja.



Gambar1.1 wawancara dengan kepala sekolah

Dari hasil analisa dan wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah di MI-UW 1, ternyata game online sangat berdampak bagi aktivitas pendidikan siswa – siswanya. Beliau mengatakan bahwa:

“Adanya situs game online ini membuat saya gelisah mbak, karena takut siswa-siswi banyak yang kecanduan, karena proses kacnduan game online itu kan sangat cepat dan mudah, sedangkan siswa-siswi umur segini sangat rentang terjarin dan kecanduan game online. Saya sebagai kepala sekolah serta guru dan para orang tua ber upaya betul agar siswa-siswi tidak banyak yang kecanduan. dengan adanya game online, sebenarnya banyak dampak yang ditimbulkan dari game online itu sendiri mbak, salahsatunya timbulnya konsentrasi belajar anak yang terganggu karena terlalu banyak bermain game online.”

Hasil yang disampaikan oleh kepala sekolah diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dampak game online bagi dunia pendidikan di MI Al-Urwatul Wutsqo 1 adalah guru sebenarnya sudah mengetahui bahwa banyak siswa yang bermain game online ketika berada diluar sekolah. Tetapi guru hanya sekedar memberikan saran ataupun nasehat kepada siswa, karena ketika siswa berada diluar sekolah adalah tanggung jawab orang tua mereka masing–masing. Kurangnya konsentrasi siswa yang sekarang cenderung turun dan diketahui dari laporan orang tua masing–masing siswa. Ketika anak sudah kecanduan, bahkan dari informasi yang diterima, tidak sedikit siswa yang menunda tugas sekolah hanya demi bermain. Terganggunya kesehatan siswa, mulai dari kesehatan mata bahkan bisa mencapai kesehatan psikis siswa. Terlalu lama melihat handpone atau bermain game online dapat membuat mata menjadi lelah dan kemung-kinan terburuk bisa berpengaruh terhadap kesehatan mata mereka.

Pembahasan

Data penelitian ini terdiri dari budaya kaum muda pada era di gital saat ini dimana maraknya juga situs game online yang semua kalangan bisa memainkannya bahkan siswa tingkat SD/MI Se-derajat sehingga mengakibatkan kecanduaan. Pada hal ini peneliti akan

menjelaskan sebagai berikut.

1. Dampak kecanduan game online

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara oleh kepala sekolah MI Al Urwatul Wutsqo 1. Pada era saat ini memang memasuki era digital yang mana semua siswa bisa mengaksesnya dan mencari berbagai hal melalui gadget. Tanpa di sadari banyaknya siswa yang kecanduan game online seperti (*Mobile Legends, Free Fire, dsb*). Kasus ini menggambarkan dampak negatif kecanduan game online pada siswa. Kurangnya kontrol diri dan pengawasan orang tua menjadi faktor utama. Siswa belum memiliki kemampuan untuk mengatur waktu dan membatasi penggunaan gadget. Game online yang dirancang adiktif juga berperan dalam memicu kecanduan.

Permasalahan pada kecanduan game online ini juga terkadang kurangnya pengawasan dari orang tua atau orang tuanya sibuk bekerja sehingga anak di berikan gadget agar tidak merasa kesepian. Akibatnya anak akan menjelajah di dunia gadget dan mengenali situs-situs game online tersebut. Hal mula awalnya itulah sehingga anak lebih sering memainkan gadgetnya dari pada berinteraksi dengan sekitar.

Pada siswa di sekolah MI Al Urwatul Wutsqo 1 khususnya di kelas 4. Tidak sedikit yang kecanduan game online terlebih pada siswa laki-laki. Mereka banyak melakukan istilah top up dengan menggunakan uangnya pribadi atau bahkan minta orang tua untuk membayarnya agar bisa tetap memainkan game tersebut. Pada siswa ke- las 4 kebanyakan menggunakan game online *Free Fire* yang bisa menghabiskan rata- rata 6-8 jam sehari dengan teman-temannya bahkan hingga sampai larut malam dan melupakan semuanya. Berdasarkan deskripsi diatas kecanduan ini tentu memunculkan dampak kehidupan pada diri siswa, seperti:

Tabel 1.1 dampak kecanduan game online

No	Aspek	Keterangan
1.	Akademik	Sekolah suatu hal yang sangat berharga pada semua manusia. Ketika kecanduan game online sekolahnya akan terganggu dan sering bolos atau bahkan hingga tertidur di kelas karena kurang tidur hal ini cenderung lebih malas dan mengalami penurunan hasil belajar (Nizar & Hajaroh, 2019). Sikap malas muncul karena siswa lebih tertarik untuk bermain game daripada belajar ataupun melakukan aktivitas lainnya.(Santi et al., 2021). Hal itu juga berakibat tgerhadap tugas sekolahnya sering terbengkalai, dan kehilangan minat belajar, sehingga nilai akademik menurun drastis.
2.	Sosial	Kebanyakan anak yang kecanduan game online akan mengisolasi diri dari teman-teman atau disekitar mereka di dunia nyata. Interaksi sosialnya terbatas pada teman- teman online dalam game sehingga bermucul lah kesulitan beradaptasi dalam kegiatan kelompok dan menunjukkan tanda-tanda kurang percaya diri di lingkungan sosial.

3.	Fisik	Anak kecanduan game online biasanya terkena juga pada kesehatan fisiknya memburuk, mengalami obesitas karena kurang aktivitas fisik dan pola makan yang tidak teratur akibat kecanduan game dan juga sering mengeluh sakit kepala dan mata lelah karna kebanyakan menatap layar gadget.
4.	Psikologis	Biasanya juga psikologis anak juga ikut terserang sehingga menunjukkan tanda-tanda depresi dan kecemasan. Ia mudah canggung, mengalami perubahan suasana hati yang drastis, dan merasa frustrasi ketika tidak bisa bermain game. Ia juga menunjukkan perilaku agresif ketika dilarang bermain game.

Dalam hal ini tentunya harus ada **upaya penanganan** anak yang kecanduan game online, dengan melalui orang tua dituntut untuk mampu memberikan batasan pada siswa dalam bermain game (Safitri et al., 2020). Selain itu, guru sebagai tenaga pendidik juga berperan dalam mengingatkan siswa bahaya saat terlalu banyak bermain game. Upaya yang dapat dilakukan guru dalam mengurangi kecanduan bermain game siswa, yakni melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan metode belajar sambil bermain, sehingga siswa tertarik untuk belajar (Tohet & Mauliza, 2021; Ulya et al., 2021). Di samping itu, guru juga dapat menerapkan proses belajar kelompok guna meningkatkan interaksi siswa dengan teman-temannya. (Santi et al., 2021). Melalui memberi aturan dan mengawasi anak saat bermain game online, memberi ruang anak dan mendorong untuk mengikuti kesibukan yang positif dengan begitu anak akan sedikit mengurangi perlahan game onlinenya, perlunya membangun hubungan komunikasi yang intensif dan terbuka kepada orang tua sehingga anak akan lebih dekat dengannya.

2. Faktor penyebab kacanduan game online

Pentingnya pengawasan dari orang tua terhadap perilaku anak terutama saat bermain gadget. Orang tua harus tegas dalam menghadapi anak yang sudah kecanduan gameonline, misalnya dengan tidak memebrikan gadget sampai anak umur 10-15 tahun. Karena dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget sendiri amatlah buruk. Hal ini bertujuan agar anak terhindar dari dampak negatif penggunaan game online dan juga lebih memikirkan pendidikan anak supaya dapat berprestasi. (Subandi, Iman, & Syam, 2022)

Tentunya ada beberapa faktor yang menyebabkan anak – anak tersebut dapat kecanduan game online seperti:

Tabel 1.2 faktor penyebab kecanduan game online

No	Aspek penyebab	Keterangan
1.	Faktor lingkungan	MI Al-Urwatul Wutsqo merupakan terletak pada Ds. Bulurejo Kec. Diwek Kab. Jombang. Pada lingkungan sekitar sekolah kebutuhan akan teknologi disini cukup besar karena di era saat ini sarana komunikasi terbesar

		adalah lewat teknologi. Pada lingkungan disini masih banyaknya anak yang memainkan game online. Banyaknya pengguna game online bisa memicu pengguna – pengguna yang baru karena adanya lingkungan yang mendukung, yang dimaksud mendukung adalah sebagian besar anak – anak memainkan game online. Hal ini cukup berpengaruh jika anak tersebut berada di lingkungan yang banyak yang memainkan game online, maka keikutsertaan anak untuk mengakses game online juga besar karena lingkungan secara tidak langsung mempengaruhinya
2.	Teman Sebaya	Factor teman sebaya sangat cepat mempengaruhi anak terhadap kecanduan game online, sehingga memperkuat perilaku tersebut.
3.	Teknologi informasi dan komunikasi	Game online ada di Indonesia karena teknologi digital membuatnya, jika tidak ada teknologi digital maka tidak akan ada pula game online. Logika yang paling masuk akal adalah seperti itu, jadi pada dasarnya adanya teknologi digital berdampak dampak negative dan positifnya Cuma selanjutnya bagaimana seseorang memanfaatkan dan menyaring segala hal yang ada dalam dunia digital. Tak terkecuali game online, ketika hanya dimanfaatkan sebagai hiburan dan untuk mengasah otak maka akan berdampak positif. (Subandi et al., 2022)
4.	Kurangnya interaksi sosial positive	Kurangnya perhatian dari orang tua dan kurangnya kegiatan ekstrakurikuler yang positif membuat siswa mencari kepuasan dan pengakuan di dunia maya.
5.	Sifat game yang adiktif	Game online dirancang untuk menciptakan rasa ketergantungan dengan sistem reward dan tantangan yang terus-menerus.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat diketahui bahwa situs game online memang sangat membahayakan pada kesehatan jasmani, rohani dan mental siswa. Oleh sebab itu perlunya tindakan tegas dari seluruh stek holder yang ada serta himbuan untuk siswa tidak diberikan gadget terlebih dahulu sebelum batas umur yang telah ditentukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan computer menggunakan konsol video pribadi atau video game. Game online dapat dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik yang dapat menyebabkan kerusakan pada mata diiringi rasa pusing dikepala jika penggunaannya terus-menerus. aktivitas akses elektronik ternyata cenderung dibuat untuk mengakses hal – hal yang sifatnya menghambat pembelajaran mereka, yaitu dengan mengakses Game online.

Bentuk aktivitas game online yang dilakukan oleh siswa MI Al-Urwatul Wutsqo 1 yakni *Mobile Legend* dan *Free Fire*.

Faktor penyebab banyaknya yang memainkan game online di lingkungan siswa MI-UW 1 adalah beraneka macam diantaranya adalah: faktor lingkungan, faktor teman sebaya, faktor teknologi informasi-komunikasi, factor kurangnya interaksi sosial positive, dan factor sifat game yang adiktif

Dapat disimpulkan kasus ini menunjukkan betapa seriusnya dampak kecanduan game online pada siswa MI. Pentingnya peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget dan memberikan pendidikan digital yang tepat. Selain itu, dukungan dari sekolah dan tenaga profesional sangat penting untuk membantu anak-anak mengatasi kecanduan dan membangun kehidupan yang sehat dan seimbang. Pencegahan sejak dini melalui edukasi literasi digital dan penyediaan alternatif kegiatan positif sangat krusial untuk mencegah masalah serupa terjadi pada anak-anak lainnya.

Saran

Sekolah dapat menjadi alternatif siswa untuk bisa berkembang dan mencerdaskan. Guru, orang tua, dan lingkungan dapat mempengaruhi karakteristik siswa. Maka dari itu untuk menjaga hal negative itu terjadi perlunya semua iku berperan dalam mengawasi tingkah lakunya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Wildan, Attalina, S. N. C., & Widiyono, A. (2022). Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Bawu RT 06 RW 01. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541. <https://scholar.google.com/scholar?hl=i>. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 534–541.
- Haliza, Y., Handayani, F., & Gusrianda. (2023). Urgensi Literasi Budaya Generasi Milenial di Era Digital. *Proceeding Fakultas Ushuluddin, Adab Dan Dakwah IAIN Kerinci*, 1(2), 141–148.
- Prihatmojo, A., & Badawi, B. (2020). Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar Mencegah Degradasi Moral di Era 4.0. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 4(1), 142. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.41129>
- 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>
- Subandi, S. P., Iman, N., & Syam, A. R. (2022). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Pendidikan Anak. *He Internet and Social Life," Annual Review of Psychology*, 4, 243–262.
- Ummah, M. S. (2019). *PERSPEKTIF ILMU ILMU SOSIAL DI ERA DIGITAL. Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11). Retrieved from

http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Widiyanto, J. N. F., Salsabila, I. M., Saragih, J. D., & Pandin, M. G. R. (2022). Faktor yang Memengaruhi Tingkat Pluralisme Kaum Muda di Era Digital. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 6(2), 55. <https://doi.org/10.30595/jssh.v6i2.12763>

