

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada zaman yang begitu maju saat ini, *games online* sudah tidak asing lagi kita dengar di lingkungan sekitar, berbagai kalangan pasti sudah mengetahui istilah *games online* terlebih lagi pada kalangan anak-anak. Sampai saat ini, banyak anak-anak yang terlihat begitu menikmati permainan yang tersedia dari situs jejaring internet atau bisa dikenal dengan sebutan *games online*. *Games online* telah menjadi salah satu hiburan paling populer bagi setiap kalangan. Contohnya seperti remaja, orang dewasa, bahkan anak-anak. Meskipun *games online* dapat memberikan anak-anak keuntungan, seperti membantu anak-anak mengembangkan keterampilan bagi pemecahan masalah dan keterampilan sosial, tetapi *games online* juga memiliki dampak negatif yang perlu diperhatikan, khususnya dapat berdampak pada kesehatan mental anak. Hal seperti ini tentu terjadi pada anak-anak di Desa Wangunharja yang saat ini sering memainkan *games online* yang berdampak terhadap Kesehatan mentalnya.

*Games online* lahir dari terjadinya perkembangan permainan tradisional menjadi permainan *modern* dengan adanya jaringan internet. Menurut (Harrington CJ, 2014) *games online* yaitu permainan yang dapat dimainkan oleh salah satu orang atau lebih, serta digunakan sebagai objek rekreasi dan cara memainkannya tentu didukung dengan penggunaan jaringan internet. Dari ungkapan tersebut, maka dapat dipahami bahwa *games online* merupakan permainan yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Kecanggihan teknologi yang semakin berkembang pesat dibuktikan dengan meningkatnya server-server pada *games online*, maka dapat memudahkan anak-anak di desa Wangunharja mengaksesnya untuk bisa langsung bermain secara mandiri maupun mengajak orang lain untuk bermain bersama tanpa harus berdekatan.

Permainan *online* ini menjadi populer di setiap kalangan masyarakat karena dapat digunakan untuk mengisi waktu luang dan juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana hiburan (Corolia f, 2013). Dalam beberapa kasus, *games online* dapat menyebabkan masalah kesehatan mental yang serius seperti kecanduan, depresi, dan kecemasan. Anak-anak yang terlalu sering bermain *games online* mungkin mengalami masalah tidur dan kurang berpartisipasi dengan lingkungannya dalam aktivitas fisik dan sosial. Hal ini dapat menyebabkan mereka kehilangan minat pada kegiatan sehari-hari, mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah, dan bahkan berdampak pada hubungan dengan keluarga dan teman-teman sebayanya seperti yang terjadi di Desa Wangunharja.

Pada saat Peneliti terjun langsung di lapangan tentunya di Desa Wangunharja, peneliti melihat banyak yang terjadi di kehidupan sehari-hari bahwa keberadaan *games online* ini begitu populer di kalangan anak-anak. Hal ini memberikan kewaspadaan yang harus diperhatikan oleh para orang tua. Karena, dalam tahap perkembangannya anak-anak merupakan seorang individu yang masih sangat mudah untuk dipengaruhi atau bahkan sangat rentan terganggu kesehatan mentalnya apabila intensitas bermain *games online* nya tidak dibatasi dan diawasi. Hal ini selaras dengan pendapat Hurlock (2008) yang menyatakan bahwa anak sekolah dasar terutama usia sepuluh sampai dua belas tahun, cenderung sangat mudah untuk memahami dan sangat suka sekali dengan kegiatan bermain. Maka dari itu peneliti melihat dilapangan anak-anak di Desa Wangunharja sangat tertarik dengan permainan-permainan yang bernuansa persaingan, keterampilan, bahkan sampai tertarik dengan permainan yang bernuansa strategi yang kuat.

Anak-anak di Desa Wangunharja yang merasa ketagihan ketika bermain *games online* ini dapat mengalami dampak buruk, terutama pada kesehatan mentalnya. Kesehatan mental anak merupakan suatu hal yang penting untuk selalu diperhatikan. Menurut Abdul Hamid, 2017 (dalam Handayani, 2022) menyatakan bahwa kesehatan mental ialah jauhnya seseorang dari gangguan maupun keluhan mental baik secara neouris ataupun psikis

(adaptasi diri seseorang terhadap lingkungan sosial) karakteristik seseorang yang memiliki kesehatan mental ialah selalu dalam kondisi bahagia dan selalu merasa aman. Selain itu, seseorang dengan kesehatan mental yang baik akan dapat mengontrol emosionalnya sehingga dapat mengendalikan diri dan selalu melakukan introspeksi diri dalam segala hal bagi mencapai pribadinya yang lebih baik. *Games online* juga bisa memberikan beberapa dampak terhadap perkembangan anak dan kejiwaan seorang anak. Dengan melihat fenomena tersebut, maka Peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam lagi mengenai dampak *games online* bagi kesehatan mental anak di Kabupaten Cirebon khususnya di Desa Wangunharja.

Pada saat peneliti terjun langsung dilapangan untuk melakukan observasi sehingga menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan tujuan agar bisa membaur dengan anak-anak di Desa Wangunharja tersebut. Peneliti bertujuan untuk mengetahui intensitas waktu *games online* yang dimainkan anak-anak didesa wangunharja, ketika penelilit melihat sekumpulan anak sedang mabar atau yang disebut main bareng *games online* disalah satu rumah anak berinisial RO yang setiap harinya itu ditinggalkan oleh orang tuanya untuk bekerja alhasil peneliti mengetahui anak-anak di desa wangunharja ada yang kurang dari satu jam yaitu anak berinisial R dan A, lalu ada yang lebih dari satu jam yaitu anak berinisial DAP, JA, RO, DON. Menurut Rahmawati A, (2015) hal yang dapat meminimalisir terjadinya kecanduan *games online* pada anak yaitu orang tua harus mendampingi dan mengawasi bahkan membimbing anaknya agar tidak terpengaruh oleh *games online*. Melalui kedekatan yang terjalin antara anak dan orang tua, maka aktivitas seorang anak akan dapat terpantau secara aktif oleh orang tuanya. Apalagi jika orang tua dari anak yang berinisial RO ini benar-benar memberikan bimbingan dan pengawasan secara *intens* kepada anaknya, maka akan memberikan kemungkinan kecil seorang anak menjadi kecanduan *games online*. Akan tetapi ternyata orang tua dari anak yang berinisial Ro ini bekerja sehingga anaknya itu mengisi waktu luangnya untuk bermain *games online*. Ketertarikan terhadap *games online* yang semakin

populer dapat menimbulkan perilaku kompulsif pada penikmatnya sehingga muncul istilah adiksi atau kecanduan (Pratiwi, 2015). Maka dari itu anak-anak di Desa Wangunharja tidak jarang lagi yang sering memainkan *games online*. Grafik yang ditunjukkan oleh *games online* tentunya sangat memanjakan mata siapapun yang melihatnya, maka tak jarang saat bermain *games online* anak-anak di Desa Wangunharja akan lupa waktu, bahkan sering tidak ingat terhadap kegiatan yang lebih bermakna.

Dengan adanya *games online* peneliti pada saat observasi melihat anak-anak di Desa Wangunharja menjadi lalai seperti lupa akan waktu untuk belajar, waktu untuk mengerjakan tugas sekolah, untuk pergi mengaji, lupa waktu makan, tidak memiliki waktu istirahat yang tertata, serta kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat menjadi penyebab utama terganggunya kesehatan mental seorang anak akibat keseringan memainkan *games online*. Menurut Weinstein (2010) mengungkapkan bahwa seorang anak akan mengalami kecanduan apabila bermain *game* secara berlebihan, situasi ini akan berdampak pada cara anak dalam menyikapi segala hal dan tentunya apabila dibiarkan berlarut-larut, hal ini akan menyebabkan seorang anak memiliki pemikiran yang kompulsif dan tidak dapat fokus pada kehidupan sehari-harinya. Selaras dengan yang dikemukakan oleh (Pratiwi, 2015) dalam (Simatupang & Sinaga, 2022) kecanduan *games online* adalah perasaan mengulang aktivitas menyenangkan yang diperoleh pada saat bermain *games online*. Pada saat di lapangan peneliti melihat anak-anak di Desa Wangunharja itu rasa gembiranya yang muncul pada saat bermain *games* dan memberikan kepuasan psikologis. Sebagian besar *games online* didesain dengan sangat menarik sehingga membuat anak-anak di Desa Wangunharja yang memainkannya menunjukkan rasa tertarik dan penasaran, terlebih lagi *games* tersebut menyediakan babak pertarungan skor. Hal Ini akan menumbuhkan ambisi pada anak-anak di Desa Wangunharja untuk dapat mencapai skor tinggi sampai tidak ingat waktu untuk memberhentikan aktivitas bermain *games online* nya tersebut.

Dunia anak-anak merupakan dunia bermain, hal ini diakui oleh seluruh pakar psikologi anak. Pada saat anak bermain, saat itulah ia belajar. Jadi, tidak heran apabila kemudian bermunculan bentuk serta jenis permainan yang tergolong bersifat edukatif. Menurut pendapat O'Reily, (2015) yang menyatakan bahwa WHO melaporkan terdapat empat ratus lima puluh juta jiwa yang mengalami gangguan mental diseluruh dunia, pada angka 20% itu terjadi pada anak-anak. Dan juga meningkat pada setiap tahun. Memberikan edukasi mengenai kesehatan mental pada anak merupakan hal yang sangat perlu untuk dilakukan. Karena dengan melakukan kegiatan edukasi, maka akan bisa memberikan pengetahuan yang luas bagi orang tua agar dapat lebih memperhatikan perkembangan anaknya serta mulai menata masa depan anak. Hal ini bertujuan agar seorang anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat jasmani dan rohani, serta menjamin kehidupan keluarga dan lingkungannya memberikan pengaruh yang positif pada nilai-nilai moral dan akademis seorang anak.

Ketika peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak positif *games online* terhadap Kesehatan mental maka peneliti mengetahui anak-anak yang mengalami dampak positif yaitu seperti halnya;

- 1) *Munculnya Emosi/ Perasaan Bahagia*, Hal ini peneliti melihat di lapangan semua anak yang memainkan *games online* merasakan senang dan Bahagia emosinya, (Rasa bahagia ini muncul pada saat anak-anak tertawa lepas dan menunjukkan ekspresi wajah yang tersenyum).
- 2) *Memiliki kemampuan kognitif yang baik/ saraf motorik yang bagus*, Peneliti juga melihat semua anak terlihat baik dan memiliki kemampuan kognitif anak-anak di Desa Wangunharja yang bagus ketika memainkan *games online* tersebut sangat cepat dan lihai tangannya beserta pikirannya pun ikut saling memberikan ide pada saat mabar.
- 3) *Membentuk Pribadi yang Kuat*, (hal ini ditandai dari sikap seorang anak yang berinisial DAP yang memiliki rasa semangat dan pantang menyerah meskipun dilanda kekalahan berkali-kali serta berani menghadapi ejekan dari teman-temannya yang lain).
- 4) *Membangun hubungan sosial yang baik* (Peneliti di lapangan perilaku ini

ketika anak-anak yang sedang mabar saling bekerja sama dan saling berkomunikasi satu sama lain demi memenangkan pertandingan yang ada dalam permainan *games online* tersebut). 5) *membentuk kepercayaan diri yang tinggi* (hal ini peneliti melihat ditandai dengan antusiasme yang ditunjukkan oleh anak-anak yang sedang mabar dengan memperlihatkan rasa percaya dirinya pada saat membalas serangan-serangan yang diberikan oleh tim lawan dalam *games online* tersebut salah satunya anak yang berinisial JA dan DON). 6) *menumbuhkan kesadaran diri* (Peneliti melihat salah satu anak yang berinisial DON, yang ditandai dengan kesadaran si DON yang sering mengingatkan pada perbuatan-perbuatan yang kurang baik dan tidak boleh dilakukan).

Tak hanya dilihat dari sisi negatifnya saja, ternyata *games online* juga dapat memberikan sisi positif bagi seorang anak. Menurut Andang (2006) *game* adalah latihan yang sangat efektif untuk otak. Kecerdasan serta kemampuan kognitif seorang anak tentu akan terasah ketika memainkan *games online*. Maka keterampilan-keterampilan pada dirinya akan dapat nampak, diantaranya seperti; keterampilan pemecahan masalah, keterampilan kerja sama tim, kelincahan *skill* pada tangan, keterampilan mengatur strategi dan bermain logika.

Meski demikian tentunya penggunaan *games online* secara berlebihan pasti akan memberikan dampak negatif pada diri seseorang khususnya anak-anak di Desa Wangunharja. Berdasarkan hasil Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di lapangan, anak-anak di Desa Wangunharja juga mengalami dampak negatif yaitu sebagai berikut; 1) *Emosi Negatif dan Menderung Membludak* (sifat ini terlihat pada saat anak mengalami kekalahan pada pertandingan dan marah-marah kepada team bermainnya kejadian ini terlihat pada anak yang berinisial DAP). 2) *Gangguan kognitif yang menyebabkan anak memiliki sikap agresif* (Hal ini terlihat pada saat anak yang berinisial A ini sedang mabar dan tiba-tiba menendang salah satu teman disampingnya ketika karakter *games online* yang A mainkan itu mati). 3) *Hubungan Sosial Negatif* (Peneliti melihat dilapangan anak-anak

meskipun tidak taruhan uang akan tetapi taruhan seperti yang kalah harus boleh disuruh sama yang menang, hal inilah yang dapat menyebabkan anak terperangkap pada pergaulan yang merugikan). 4) *Kepercayaan Diri yang tidak Nampak di Dunia Nyata* (Pada kejadian ini peneliti melihat pada anak yang berinisial DAP duduk yang menyelin di tengah teman-temannya pada saat mabar). 5) *Serta Kesadaran Diri yang Rendah sehingga menjadi Kecanduan* (hal ini peneliti melihat dilapangan anak yang berinisial JADAM DON Selalu ingin memainkan *games online* secara terus-menerus pada saat mabar bahkan mereka sering meniru karakter yang dimainkan di *Games online* tersebut). Sehingga ketika tubuh mengalami hal seperti itu maka fungsi otak akan menunjukkan respon bahaya yang seakan-akan benar terjadi pada dunia *game* ke dalam kehidupan nyata. (Bruce, 2002 dalam Purnama 2013).

Tentunya Peneliti dengan melakukan kegiatan wawancara tidak terstruktur kepada orang tua dari anak yang memainkan *games online* tersebut membuahkan hasil ketika upaya yang dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi dampak negatif dari *games online* terhadap Kesehatan mental anak. Hal ini peneliti mewawancarai dari orang tua anak yang berinisial R dan RO. Terdapat beberapa hal yang dapat dilakukan oleh orang tua untuk mengurangi dampak negatif dari *games online* terhadap kesehatan mental anak yaitu; Batasi waktu bermain, Libatkan anak dalam aktivitas lain, Awasi isi game, Komunikasi terbuka, dan Memberikan contoh positif.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Banyaknya anak-anak yang mudah mengakses *games online* di Desa Wangunharja.
2. Adanya dampak negatif dari penggunaan *games online* terhadap Kesehatan mental anak di Desa Wangunharja.
3. Adanya penyalahgunaan *games online* di Desa Wangunharja.

4. Kurangnya peranan orang tua dalam mengontrol anak dalam memainkan *games online* di Desa Wangunharja.

### **C. Pembatasan Masalah**

Guna mempermudah pemahaman dan pembahasan dalam Penelitian ini, Peneliti akan memberikan batasan masalah yang akan dikaji yaitu dampak *games online* apa saja yang terjadi terhadap kesehatan mental pada anak usia sekitar 7-12 tahun di Desa Wangunharja.

### **D. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka yang menjadi masalah pokok yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas bermain *games online* pada anak usia 7-12 tahun setiap harinya di Desa Wangunharja?
2. Bagaimana dampak *games online* terhadap kesehatan mental anak 7-12 tahun di Desa Wangunharja?
3. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif dari bermain *games online* pada kesehatan mental anak usia 7-12 tahun?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan Penelitian yang telah di rumuskan di atas, maka tujuan dilakukannya Penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas pola bermain *games online* pada anak usia 7-12 tahun di Desa Wangunharja.
2. Mengetahui dampak *games online* terhadap kesehatan mental anak usia 7-12 tahun di Desa Wangunharja.
3. Menganalisa upaya apa yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif dari *games online* pada kesehatan mental anak di Desa Wangunharja.

## F. Manfaat Penelitian

Hasil dari Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dalam Penelitian ini adalah:

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak *games online* pada kesehatan mental anak usia 7-12 tahun.
- b. Menambah pengetahuan tentang pola bermain *games online* pada anak usia 7-12 tahun dan faktor-faktor yang mempengaruhi kesehatan mental mereka.
- c. Menambah literatur dan pengetahuan tentang kesehatan mental anak usia 7-12 tahun dan faktor-faktor yang dapat mempengaruhinya.

### 2. Manfaat Praktis

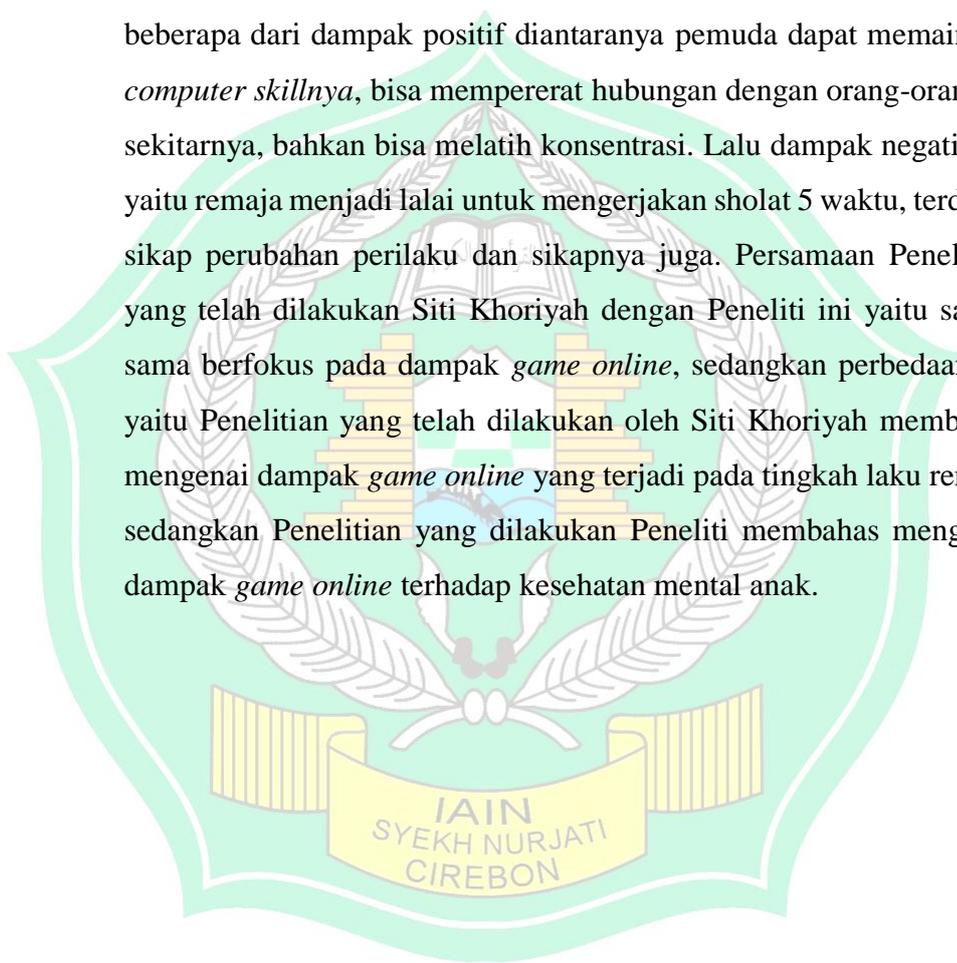
- a. Menyediakan informasi yang berguna bagi orang tua untuk mengatur waktu bermain *games online* pada anak mereka dan mengurangi dampak negatif pada kesehatan mental anak.
- b. Memberikan saran kepada anak yang berusia 7-12 tahun yang dapat membantu mengurangi dampak negatif dari bermain *games online* pada kesehatan mental.
- c. Memberikan wawasan kepada pengembang *games online* tentang bagaimana membuat *games online* yang lebih aman dan tidak memberikan dampak negatif pada kesehatan mental anak.
- d. Menyediakan informasi yang berguna bagi masyarakat umum untuk meningkatkan kesadaran tentang dampak *games online* pada kesehatan mental anak dan cara mengurangi dampak negatif

## G. Tinjauan Pustaka

### 1. Penelitian Terdahulu

- a. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Yuli Febrianti, dalam Skripsinya dengan judul *Dampak bermain game online terhadap kepribadi sosial anak Sekolah Dasar Negeri Satu Bahaur Kabupaten Seruyan*, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Palangkaraya pada tahun 2021. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri satu Bahaur Kabupaten Seruyan. Penelitiannya dilakukan terhadap anak-anak SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan strategi deskriptif. Dalam pengumpulan data Peneliti menggunakan teknik, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari Penelitian ini menunjukkan bahwa Dampak positif *game online* pada kepribadian sosial anak sekolah dasar negeri satu Bahaur yaitu; dapat bekerja sama, bersosialisasi, dan menimbulkan sikap simpati. Lalu dampak negatif dari *game online* yang diperoleh pada Penelitian ini, ialah; anak-anak sering berbicara kotor, kasar, bahkan sering membangkang, dapat bertengkar satu sama lain hingga mengganggu orang lain sampai menjadi kecanduan *game online*. Persamaan dari Penelitian yang dilakukan oleh Yuli Febrianti dengan Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti yaitu sama-sama berfokus pada dampak *game online* dan juga bersubjek pada anak. Perbedaannya adalah Penelitian yang telah dilakukan oleh Yuli Febrianti itu dampak dari *game online* terhadap kepribadian sosial seorang anak, sedangkan Penelitian yang dilakukan oleh Peneliti membahas mengenai dampak dari *game online* terhadap kesehatan mental anak.

b. Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khoriyah (2019) dengan judul skripsi *Dampak Game online pada Tingkah laku Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat 5 Waktu Di Desa Rangi Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung* di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Dapat diketahui hasilnya yaitu menunjukkan dari delapan pemuda ketika memainkan *game online* berpendapat yaitu dampak positif hingga negatif bisa didapatkan dari *game online*, beberapa dari dampak positif diantaranya pemuda dapat memainkan *computer skillnya*, bisa mempererat hubungan dengan orang-orang di sekitarnya, bahkan bisa melatih konsentrasi. Lalu dampak negatifnya yaitu remaja menjadi lalai untuk mengerjakan sholat 5 waktu, terdapat sikap perubahan perilaku dan sikapnya juga. Persamaan Penelitian yang telah dilakukan Siti Khoriyah dengan Peneliti ini yaitu sama-sama berfokus pada dampak *game online*, sedangkan perbedaannya yaitu Penelitian yang telah dilakukan oleh Siti Khoriyah membahas mengenai dampak *game online* yang terjadi pada tingkah laku remaja sedangkan Penelitian yang dilakukan Peneliti membahas mengenai dampak *game online* terhadap kesehatan mental anak.



c. Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh Mustika Rahmadani (2022) dalam skripsinya yang berjudul *Dampak Game online Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Jakarta*, mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam, program studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Hasil dari Penelitian tersebut yaitu adanya dampak positif dan dampak negatif *Games Online* terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, dampak positifnya yaitu mendapatkan penghasilan dalam bermain game, menghilangkan bosan dan stress, membuat senang, semangat, *good mood*, melatih kesabaran dan terkenal di sosial media. Dampak negatifnya yaitu kecanduan, kurang tidur, membuat mata sakit, menghabiskan uang untuk paket internet, menimbulkan stress, menurunnya motivasi belajar dan lupa dengan tugas-tugas. Persamaan pada Penelitian ini yaitu pada pendekatan dan metode yang digunakan yaitu kualitatif. Perbedaan pada Penelitian ini yaitu Penelitian yang dilakukan oleh Mustika bersubjek pada mahasiswa yang sudah dikatakan dewasa. Sedangkan Penelitian ini yaitu bersubjek pada anak-anak yang berusia 7-12 tahun.

NO	PENULIS	JUDUL	PERSAMAAN	PERBEDAAN
1.	Yuli Febrianti (2021)	Dampak Bermain <i>Games Online</i> Terhadap Kepribadian anak Sekolah Dasar Negeri Satu Bahaur Kabupaten Seruyan.	Persamaan pada Penelitian ini adalah pada metode yang digunakan yaitu metode kualitatif.	Yang dilakukan Yuli yaitu meneliti dampak <i>games online</i> terhadap sosial sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu

				dampak games online terhadap kesehatan mental anak.
2.	Siti Khoriyah (2019)	Dampak <i>Game online</i> pada Tingkah laku Remaja dalam Pelaksanaan Sholat Ibadah lima Waktu di Desa Rangti Kecamatan Katibung Kabupaten Lampung di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung	Persamaan dari Penelitian ini adalah sama-sama berfokus terhadap dampak <i>Game online</i>	Penelitian yang dilakukan Siti Khoriyah ini yaitu dampak <i>Game online</i> yang terjadi pada Remaja terhadap ibadah sedangkan yang dilakukan Peneliti ini yaitu dampak <i>Game online</i> terhadap kesehatan mental pada anak.
3.	Mustika Rahmadani (2022)	Dampak <i>Game online</i> Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam	Pendekatan dan metode yang dilakukan yaitu kualitatif deskriptif	Penelitian Mustika yaitu Dampak <i>Game online</i> pada Mahasiswa yang dikategorikan sudah Dewasa,

		Universitas Muhammadiyah Jakarta		sedangkan yang dilakukan Peneliti yaitu Dampak <i>Games Online</i> terhadap kesehatan mental Anak
--	--	--	--	--

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

## 2. Kerangka Pemikiran

*Games Online* telah menjadi salah satu hiburan paling populer bagi anak-anak hingga orang dewasa. Meskipun *game online* dapat memberikan anak-anak keuntungan, seperti dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan keterampilan sosial. Tetapi tidak menutup kemungkinan akan menghilangkan dampak negatifnya yang akan mempengaruhi diri seorang anak, terutama pada kesehatan mentalnya (Simatupang & Sinaga, 2022). Dalam beberapa kasus, *game online* dapat menyebabkan masalah kesehatan mental yang serius seperti kecanduan, depresi, dan kecemasan. Anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* mungkin mengalami masalah tidur dan kurang berpartisipasi dalam aktivitas fisik dan sosial. Hal ini dapat menyebabkan mereka kehilangan minat pada kegiatan sehari-hari, mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas sekolah, dan bahkan berdampak pada hubungan dengan keluarga serta teman-teman sebayanya.

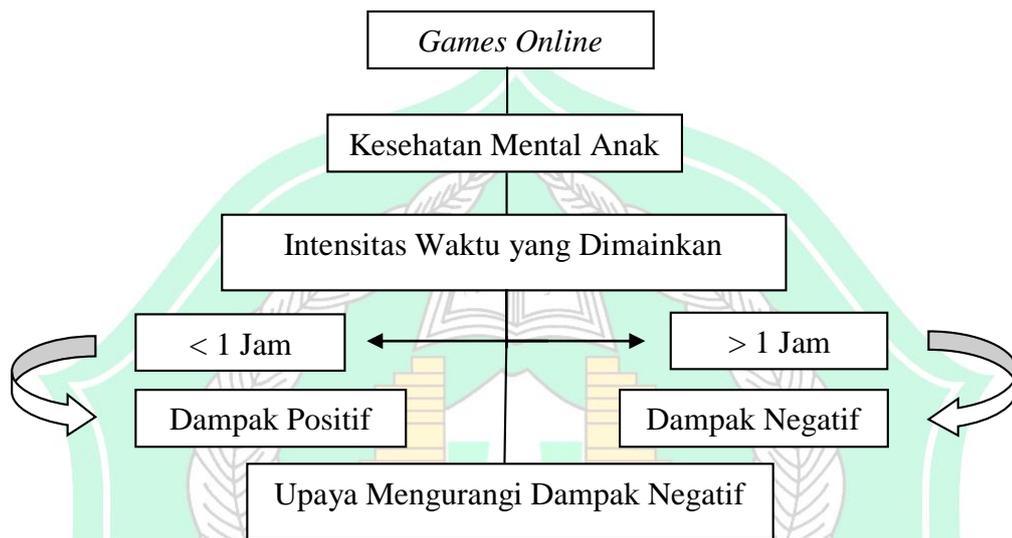
Beberapa studi telah menunjukkan bahwa *game online* dapat meningkatkan risiko kecanduan dan perilaku agresif pada anak-anak. *Game online* yang mengandung konten kekerasan dan seksual dapat mempengaruhi anak serta menyebabkan mereka mengembangkan persepsi yang salah tentang norma sosial dan moral. Selain itu, terlalu banyak waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* dapat

mengganggu perkembangan keterampilan sosial anak dan dapat memperparah kecemasan sosial. Anak-anak yang kecanduan *game online* mungkin mengalami penurunan tingkat empati dan kesulitan dalam membentuk hubungan interpersonal yang sehat. Karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk memperhatikan waktu yang dihabiskan anak untuk bermain *game online* dan mengawasi jenis game yang dimainkan. Pengasuh juga harus mendorong anak-anak untuk terlibat dalam kegiatan fisik dan sosial yang sehat serta memfasilitasi diskusi tentang pengalaman mereka dalam bermain *game online*.

*Game online* atau permainan daring ini merupakan suatu permainan (*game*) yang dimainkan dengan menggunakan jaringan internet. Kecanggihan yang sering kali berkembang dengan meningkatnya server-server pada *game online*, membuat para pemain dapat langsung bermain secara mandiri ataupun mengajak orang lain secara jarak jauh. Kecanggihan teknologi *game* dan fasilitas internet menawarkan kemudahan serta kemajuan pada segala bidangnya, hal ini bertujuan untuk memberikan manfaat yang begitu besar dalam kehidupan sehari-hari. Banyak sekali anak-anak yang menyukai *game online*, karena dianggap begitu menantang dan sangat menyenangkan atau bahkan memacu adrenalin. Biasanya *game* seperti ini terdapat pada jenis *game action, casino, adventure*, dan sebagainya. *Game online* dapat menyajikan pemandangan yang sangat memanjakan mata siapapun yang memandangnya karena didukung oleh fitur media visual elektronik. Hal ini lah yang dapat menyebabkan mata siapapun akan terpapar radiasi dari layar *gadget*, kemudian apabila dibiarkan terlalu lama maka akan menimbulkan rasa sakit pada kepala, mata berair, keseringan mengusap-usap mata karena terasa perih dan lelah, bahkan dapat berdampak pada kondisi mental pemain *game*. (Simatupang & Sinaga, 2022)

Kerangka pemikiran dalam Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan arahan pelaksanaan Penelitian, terutama memahami alur yang terdapat pada Penelitian. Kerangka pemikiran memberikan

keterfokusan terhadap subjek yang akan diteliti sehingga menghasilkan pemahaman yang utuh. Pada Penelitian ini mengkaji secara mendalam mengenai dampak dari *game online* terhadap kesehatan mental anak, dan juga bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi dampak negatif dari *games online* yang dirasakan oleh anak-anak di Desa Wangunharja yang disajikan pada tabel berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran**

## H. Sistematika Penelitian

### 1. Bagian Awal

Bagian awal Penelitian terdiri dari kata pengantar dan daftar isi

### 2. Bagian isi terdiri dari lima bab yaitu:

Bab I: Pendahuluan, berisi latar belakang masalah, fokus kajian, rumusan masalah, tujuan Penelitian, kegunaan Penelitian, tinjauan Pustaka dan kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan.

Bab II: Memuat landasan teori, berisi pembahasan mengenai kajian Penelitian seperti: Pengertian *Game online*, Jenis *Games Online*, Pengertian Kesehatan Mental Anak, dan aspek-aspek Kesehatan Mental.

Bab III: Memuat metode Penelitian.

Bab IV: Memuat hasil Penelitian dan pembahasan, berisi tentang gambaran umum objek Penelitian, analisis hasil Penelitian dan pembahasan.

Bab V: Penutup, berisi kesimpulan dan saran.

### 3. Bagian Akhir

Bagian akhir Penelitian terdiri dari daftar pustaka, lampiran-lampiran dan surat izin Penelitian.

