

PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP POLA DAN MOTIVASI BELAJAR ANAK DI KECAMATAN NGAMBUR, PESISIR BARAT

Leonardo Fernanda

Teknik Geofisika, Institut Teknologi Sumatera

leonardo.119120138@student.itera.ac.id

ABSTRAK

Saat ini, kemajuan teknologi di dunia sedang berkembang dengan pesat, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi juga di pedesaan. Bukan hanya orang dewasa saja yang ikut berperan, bahkan anak-anak pun ikut berperan dalam perkembangan teknologi tersebut, salah satunya adalah pada perkembangan dunia digital dan internet dibidang *game online*. *Game online* atau dalam Bahasa Indonesia permainan daring adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. Penulisan karya tulis ilmiah yang berjudul *Pengaruh Game Online Terhadap Pola dan Motivasi Belajar Anak di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat* bertujuan untuk memaparkan dan menginformasikan bagaimana pengaruh pola dan motivasi belajar anak akibat *game online* serta cara mengatasinya. Metode penelitian karya tulis ilmiah ini menggunakan kuisioner yang ditujukan kepada anak-anak khususnya siswa SD dan SMP di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah mengenal *game online*. Dan tidak jarang dari mereka telah menghabiskan waktu sehari-hari untuk bermain *game online*. Bahkan banyak dari mereka yang bermain *game online* tanpa diawasi oleh orangtua. Secara tidak langsung, pola dan motivasi belajar mereka akan menurun karena pengaruh *game online*. Dari sini dapat kita lihat bahwa peran orangtua sangat penting dalam mengawasi anaknya bermain *gadget* atau komputer supaya tidak merubah pola dan motivasi anak dalam belajar. **Kata kunci** : teknologi digital, internet, *game online*, pola belajar, motivasi belajar.

ABSTRACT

At present time, technological advances in the world are developing rapidly, not only in big cities, but also in the countryside. Not only do adults play a role, children also play a role in the development of these technologies, one of which is in the development of the digital world and the internet in the field of online games. Online game or permainan daring in Indonesian is a type of game that utilizes the internet network. Scientific paper entitled The Effect of Online Games to Children's Learning Pattern and Motivation in Ngambur District, Pesisir Barat aims to explain and inform the influence of online games to children's learning patterns and motivation and how to overcome it. This research uses questionnaire distributed to children, especially elementary and junior high school students in Ngambur District, Pesisir Barat. The results show that most children are familiar with online games, and occasionally some of them have spent all day playing online games. In fact, many of them play online games without supervision from their parents. Their learning patterns and motivation, indirectly, will decrease because of the influence of online games. From this result, it is seen that the role of parents is very important in supervising their children when playing games on gadget or computer so that the pattern and motivation of children in learning are not changed.

Keywords: digital technology, internet, online games, learning patterns, learning motivation.

PENDAHULUAN

Apa yang kita rasakan ketika kita sedang banyak pikiran? Dampaknya bisa bermacam-macam, mulai dari sakit kepala, emosi, dan murung. Banyak pikiran dapat disebabkan karena beberapa hal, entah karena beban pekerjaan yang terlalu banyak atau karena ada masalah dalam hidup anda. Saat merasakan hal tersebut anda membutuhkan sebuah hiburan agar emosional kita membaik. Hiburan yang dapat kita lakukan bisa bermacam-macam. Kita dapat melakukan segala kegiatan atau aktivitas yang dapat menghibur diri kita. Baik hiburan dari keluarga anda, teman dekat anda, atau bahkan dari te-

knologi-teknologi yang ada di sekitar anda. Salah satu alternatif biasanya yang dipakai oleh banyak orang adalah menghibur diri dengan *game online*.

Game online atau dalam Bahasa Indonesia permainan daring adalah jenis permainan yang memanfaatkan jaringan internet. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media visual elektronik seperti pada *gadget* atau komputer yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun cepat lelah dan biasanya diiringi rasa sakit kepala. Namun, radiasi yang ditimbulkan dapat diminimalisir efeknya dengan menggunakan kacamata anti-radiasi. Selain gangguan kesehatan, kelebihan bermain *game online* juga akan menyebabkan siapa saja yang memainkannya akan menjadi malas melakukan apapun, karena hanya terfokus pada *game* tersebut. Terutama pada anak-anak, mereka akan menjadi malas belajar dan akan berdampak pada prestasi mereka di sekolah.

Selain berdampak pada sosial dan akademik, *game online* juga dapat mengganggu kesehatan pada anak. Dari sisi kesehatan, seringkali mengalami gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuhnya, sering merasa lelah terutama pada bagian mata, kaku leher dan otot pada tangan karena ketika bermain *game online* otot tangan dan leher akan tegang, hingga kesemutan, dan nyeri pada tangan serta jari. Selain itu, jika mereka sudah bermain *game online*, maka aktivitas lainnya menjadi lupa, misalnya makan. Apabila itu terjadi secara berkelanjutan, tidak menutup kemungkinan mereka akan terkena penyakit maag. Jadi, dalam memainkan *game online*, kita harus pintar dalam memikirkan dampak apa saja yang akan didapat. Ada beberapa cara yang dapat mencegah supaya anak-anak tidak terkena dampak buruk saat bermain *game online*, mulai dari pengawasan dari orang tua, membatasi bermain *game online* disaat-saat tertentu, dan lain-lain.

Masalah dalam penelitian ini akan difokuskan pada beberapa hal. Pertama, pola dan motivasi anak dalam belajar akibat *game online* di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat, terutama pada siswa SD dan SMP, karena sebagian besar anak-anak yang sudah mengenal *game online* prestasi mereka di sekolah akan menurun. Kedua, peran orang tua dalam mengawasi anaknya saat belajar dan bermain *gadget* ataupun *game online* di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat. Penelitian ini juga akan difokuskan untuk mengatasi anak-anak supaya dapat mengatur waktu belajar dan bermain *game* dengan pengawasan orang tua mereka.

Kemudian, ada beberapa rumusan masalah dari penelitian ini meliputi; Alasan yang membuat anak-anak menjadi malas belajar ketika sudah mengenal *game online* terutama siswa SD dan SMP di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat; Dampak- dampak yang dapat ditimbulkan saat kecanduan *game online*, terutama masalah kesehatan dan; Peran orang tua dalam mengawasi anak-anaknya saat belajar dan bermain *game online*.

Tujuan dari penelitian ini mencakupi beberapa hal. Pertama, menganalisis durasi anak-anak saat bermain *gadget* atau *game online* di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat dalam 24 jam. Supaya terlihat jelas antara durasi anak dalam belajar dan bermain *game online*. Kedua, memaparkan dampak yang dapat ditimbulkan jika berlebihan bermain *game online*. Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa dampak dari *game online* ini bukan hanya pada sosial saja tetapi juga akan berdampak pada kesehatan anak-anak. Ketiga, menjelaskan pentingnya peran orang tua dalam mengawasi anak-anaknya saat belajar dan bermain *gadget* ataupun *game online*.

Jadi, dengan adanya penelitian ini diharapkan para orang tua menjadi lebih peduli terhadap perkembangan anak-anaknya, karena pada usia-usia seperti inilah orang tua bisa membentuk karakter mereka. Mereka boleh dibebaskan bermain-main dengan teknologi yang ada di sekitar. Tapi, jangan sampai mereka yang dikendalikan oleh teknologi pada

suatu saat. Apalagi teknologi yang bisa menurunkan perkembangan fungsi otak mereka, contohnya *game online*.

METODE

Subbab

Game online

Game online menurut Kim dkk (Kustiawan & Utomo, 2019, p. 5) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. Saat ini, sudah banyak sekali jenis *game online* yang dapat kita unduh secara gratis baik di *google play* atau di situs-situs web yang menyediakan layanan seperti itu. Namun, ada juga jenis *game* tertentu yang tidak perlu diunduh aplikasinya di perangkat komputer kita, tetapi bisa langsung dimainkan dengan masuk melalui situs web yang telah disediakan oleh *game* tersebut. Jenis *game* seperti itu dinamakan dengan *web based game* (Kustiawan & Utomo, 2019, p. 9).

Anak-anak

Para tokoh aliran "Empirisme" atau disebut juga aliran *enviromnetalisme* (Sit, 2015, p. 7) berpendapat bahwa anak dilahirkan tanpa potensi apapun, anak lahir sebagai "papan kosong" (*tabula rasa*). Artinya, dapat kita simpulkan bahwa perkembangan anak atau individu baru sepenuhnya ditentukan oleh faktor lingkungan dan faktor pendidikan. Lingkungan pertama kali yang mendidik anak supaya memiliki moral layaknya sebagai manusia terhormat dan menghormati adalah lingkungan keluarga. Jadi, dalam hal pembentukan karakter pada anak sebelum mereka bergabung ke lingkungan yang lebih luas adalah orang tuanya.

Belajar

Menurut Slameto (Watini, 2019, p. 84) belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, pendidikan pertama kali diperoleh dari lingkungan keluarga. Anak-anak akan belajar dari apa yang mereka lihat dari lingkungan keluarga tempat mereka tinggal. Hasil belajar merupakan gambaran dari proses belajar anak. Jika hasilnya optimal, maka terlihat bahwa anak belajar dengan sungguh-sungguh. Tugas orang tua adalah mengarahkan dan mengawasi mereka dalam belajar, supaya dapat belajar optimal.

Metode Penelitian

Pada penulisan artikel ilmiah ini, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang digunakan dengan menggunakan data numerik dan menekankan proses penelitian pada pengukuran hasil yang objektif menggunakan analisis statistik. Metode kuantitatif yang digunakan yaitu dengan kuisioner. Kuisioner akan ditujukan kepada anak-anak khususnya pada jenjang pendidikan SD dan SMP yang ada di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait *game online*. Kuisioner ini disebarakan melalui grup belajar pada aplikasi WhatsApp pada Rabu, 1 April 2020. Waktu yang diberikan untuk mengisi kuisioner hanya satu minggu.

Hal pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang sering muncul akibat adanya *game online*. Selanjutnya, menentukan beberapa pertanyaan di *google form* kepada responden untuk memenuhi data penelitian. Setelah pembuatan pertanyaan selesai, kuisioner disebarakan melalui media sosial dan tentukan

batas waktu maksimal pengisiannya. Jika semua data telah terpenuhi, maka dilanjutkan dengan analisis dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Kuisisioner ini diisi oleh 35 responden dengan jenjang pendidikan SD dan SMP. Sebanyak 11,4% atau 4 orang responden dengan jenjang pendidikan SD dan 88,6% atau 31 orang responden dengan jenjang pendidikan SMP.



Gambar 1 Pengetahuan responden mengenai *game online*
(sumber : kuisisioner pribadi)

Hampir semua responden sudah mengetahui dan paham mengenai *game online*. Sebanyak 88,6% atau 31 orang responden sudah mengetahui dan paham mengenai *game online*. Sedangkan, sebanyak 11,4% atau 4 orang responden belum mengetahui dan paham atau hanya sekedar tahu mengenai *game online*.

Sebanyak 27,3% atau 9 orang responden memainkan *game* Free Fire (FF), 18,2% atau 6 orang responden memainkan *game* PlayerUnknown's Battleground (PUBG), 21,2% atau 7 orang responden memainkan *game* Mobile Legend (ML), 9,1% atau 3 orang responden memainkan *game* Clash of Clans (COC), dan 24,2% atau 8 orang responden bermain *game online* jenis lainnya.



Gambar 2 Durasi responden dalam memainkan *game* tersebut
(sumber : kuisisioner pribadi)

Rata-rata durasi responden dalam memainkan *game online* yang mereka mainkan lebih dari satu jam dalam sehari. Sebanyak 32,4% atau 11 orang responden bermain *game online* selama kurang dari satu jam (< 1 jam), 29,4% atau 10 orang responden bermain *game online* selama satu sampai dua jam (1-2 jam), 8,8% atau 3 orang responden bermain *game online* selama tiga sampai empat jam (3-4 jam), dan 29,4% atau 10 orang responden bermain *game online* selama lebih dari empat jam (> 4 jam) dalam sehari.



Gambar 3 Pola tidur responden akibat *game online*
(sumber : kuisioner pribadi)

Lebih dari sebagian besar responden pernah begadang demi memainkan *game online* yang mereka mainkan. Sebanyak 22,9% atau 8 orang responden sering begadang, 34,3% atau 12 orang responden pernah/jarang begadang, dan sebanyak 42,9 % atau 15 orang responden tidak pernah begadang untuk memainkan *game online*.

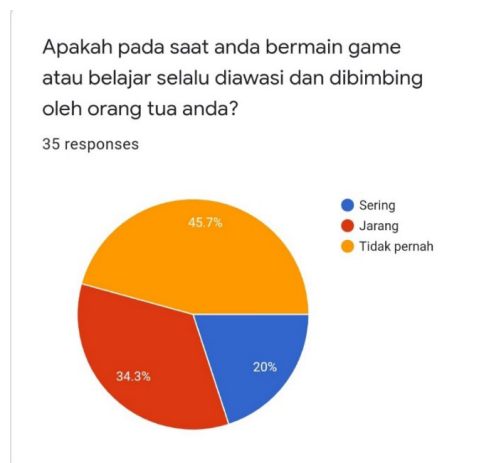


Gambar 4 Durasi responden dalam belajar
(sumber : kuisioner pribadi)

Sebanyak 25,7% atau 9 orang responden yang menghabiskan waktu belajar dalam sehari selama kurang dari satu jam (< 1 jam), 11,4% atau 4 orang responden yang menghabiskan waktu belajar selama satu sampai dua jam (1-2 jam), 20% atau 7 orang responden yang menghabiskan waktu belajar selama dua sampai tiga jam (2-3 jam), 20% atau 7 orang responden yang menghabiskan waktu belajar selama tiga sampai empat jam (3-4 jam), dan 22,9% atau 8 orang responden yang menghabiskan waktu belajar selama

lebih dari empat jam (> 4 jam).

Sebanyak 8,6% atau 3 orang responden menghabiskan waktu tidur selama kurang dari lima jam (< 5 jam) dalam sehari, 22,9% atau 8 orang responden menghabiskan waktu tidur selama lima sampai enam jam (5-6 jam), 25,7% atau 9 orang responden menghabiskan waktu tidur selama enam sampai tujuh jam (6-7 jam), 25,7% atau 9 orang responden juga menghabiskan waktu tidur selama tujuh sampai delapan jam (7-8 jam) dalam sehari, dan 17,1% atau 6 orang responden menghabiskan waktu tidur selama lebih dari delapan jam (> 8 jam).



Gambar 5 Tingkat pengawasan orang tua terhadap responden saat bermain atau belajar
(sumber : kuisioner pribadi)

Lebih dari sebagian besar responden menyatakan bahwa jarang dan tidak pernah diawasi orang tua saat bermain *game online* atau belajar. Sebanyak 20% atau 7 orang responden menyatakan bahwa sering diawasi orang tua saat bermain *game online* atau belajar, 34,3% atau 12 orang responden menyatakan bahwa jarang diawasi orang tua saat bermain *game online* atau belajar, dan 45,7% atau 16 orang responden menyatakan bahwa tidak pernah diawasi orang tua saat bermain *game online* atau belajar.

Sebanyak 85,7% atau 30 orang responden menyatakan bahwa prestasi itu penting tetapi sebanyak 14,3% atau 5 orang responden menyatakan bahwa prestasi itu tidak penting.

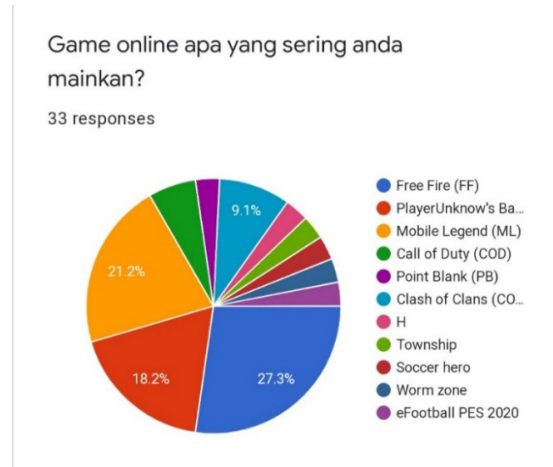
Sebanyak 72,7% atau 24 orang bersedia untuk menambah waktu belajar tetapi sebanyak 27,3% atau 9 orang responden tidak bersedia untuk menambah waktu belajar. Selanjutnya, 2 orang tidak menjawab.

Pembahasan



Gambar 6 Jenjang pendidikan responden saat ini (SD/SMP)
(sumber : kuisioner pribadi)

Berdasarkan data di atas, terdapat 35 anak-anak dari jenjang SD dan SMP di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat yang berpartisipasi mengisi kuisioner. Sebanyak 31 orang dari jenjang SMP dan 4 orang dari jenjang SD. Kemudian, beberapa diantaranya sudah mengetahui dan paham mengenai *game online*, yaitu sebanyak 31 orang, sedangkan sebanyak 4 orang belum mengetahui dan paham atau hanya sekedar tahu mengenai *game online*. Sebagian besar anak-anak yang mempunyai *gadget* atau komputer memang sudah mengenal *game online*, baik dari teman sebaya atau tahu sendiri.



Gambar 7 Game online yang sering dimainkan responden
(sumber : kuisioner pribadi)

Game online yang mereka mainkan ada banyak sekali jenisnya. Dari beberapa pilihan *game online* yang disediakan, yang paling banyak dimainkan adalah Free Fire. Kemudian, disusul oleh Mobile Legend (ML), PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), Clash of Clans (COC), dan *game* lainnya. Faktor utama Free Fire banyak diminati adalah ukurannya yang kecil sehingga ringan untuk dimainkan pada tipe *gadget* kentang. Selain itu, dominan pemain dari *game* Free Fire adalah anak-anak. Jadi, sangat lumrah sekali jika *game* tersebut yang menjadi urutan pertama paling diminati oleh anak-anak di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat.



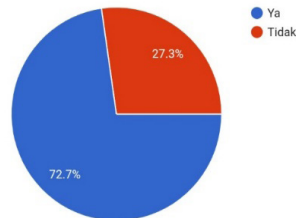
Gambar 8 Durasi tidur responden dalam sehari
(Sumber : kuisioner pribadi)

Kemudian, durasi anak-anak dalam memainkan *game* tersebut rata-rata normal, yakni berkisaran satu sampai dua jam (1-2 jam) bahkan ada yang kurang dari satu jam (< 1 jam). Bisa dilihat bahwa anak-anak yang memainkan *game online* kurang dari satu jam (< 1 jam) ada 11 orang dan kisaran satu sampai dua jam (1-2 jam) ada 10 orang, sedangkan yang memainkan *game online* tiga sampai empat jam (3-4 jam) ada 3 orang dan lebih dari empat jam (> 4 jam) ada 10 orang dari total keseluruhan ada 35 orang responden. Selanjutnya, jika ditinjau dari pola tidur mereka akibat *game online*, terdapat 8 orang responden yang sering begadang, 12 orang pernah/jarang, dan 15 orang tidak pernah sama sekali begadang untuk memainkan *game online* tersebut. Artinya, sejauh ini durasi sebagian besar anak-anak yang ada di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat dalam memainkan *game online* masih dalam kategori normal. Walaupun ada beberapa anak-anak yang memainkan *game online* diatas tiga jam, tetapi jika dibandingkan dengan mereka yang memainkan *game online* berkisar satu sampai dua jam atau kurang dari satu jam sekitar 1 : 2.

Lalu, bagaimana dengan durasi belajar mereka? Data menunjukkan bahwa terdapat 9 orang yang menghabiskan waktu belajar selama kurang dari satu jam (< 1 jam), 4 orang selama satu sampai dua jam (1-2 jam), 7 orang selama dua sampai tiga jam (2-3 jam), 7 orang selama tiga sampai empat jam (3-4 jam), dan 8 orang selama lebih dari empat jam (> 4 jam) dalam sehari. Se jauh ini, sebagian besar responden masih menunjukkan semangat mereka dalam belajar. Teknik belajar yang baik adalah dengan membaginya menjadi beberapa sesi. Setiap orang mempunyai durasi tingkat kejenuhan belajar yang berbeda-beda. Misalkan, responden A akan merasa jenuh jika belajar lebih dari 30 menit, maka ketika 30 menit sekali harus diselingi dengan waktu istirahat atau bermain selama 10-15 menit. Kemudian, dilanjut lagi dengan belajar. Melalui sistem seperti itu, maka anak akan merasa senang dan tentu saja tidak akan merasa bosan ketika belajar.

Jika penting, bersediakah anda untuk mengurangi waktu anda dalam bermain game atau menghapus game tersebut dan memperbanyak waktu belajar?

33 responses



Gambar 10 Kesiediaan responden dalam menambah waktu belajar
(sumber : kuisioner pribadi)

Kemudian, durasi mereka tidur dalam 24 jam. Data menunjukkan bahwa terdapat 3 orang menghabiskan waktu tidur selama kurang dari lima jam (< 5 jam), 8 orang selama lima sampai enam jam (5-6 jam), 9 orang selama enam sampai tujuh jam (6-7 jam), 9 selama tujuh sampai delapan jam (7-8 jam), dan 6 orang selama lebih dari delapan jam (> 8 jam). Walaupun setiap orang memiliki durasi tidur cukup yang berbeda-beda, tetapi setiap jenjang ada durasi yang disarankan supaya baik untuk kesehatan tubuh. Untuk anak-anak, durasi yang disarankan adalah sembilan sampai sebelas jam (9-11 jam) dalam sehari, berarti responden yang memiliki durasi tidur yang baik hanya 6 orang dan 29 orang kurang dari sembilan jam. Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi durasi tidur pada anak-anak, salah satunya adalah kebiasaan dari kecil, sehingga dengan tidur kurang dari sembilan jam sudah cukup bagi mereka.

Selanjutnya, mengenai pengawasan orang tua responden ketika sedang bermain *game online* atau belajar. Berdasarkan data di atas, lebih dari sebagian besar responden menyatakan bahwa jarang dan tidak pernah diawasi orang tua saat bermain *game online* atau belajar. Ada sebanyak 7 orang menyatakan bahwa sering diawasi orang tua saat bermain *game online* atau belajar, 12 orang menyatakan jarang, dan 16 orang menyatakan bahwa tidak pernah sama sekali diawasi. Memang sebagian besar mata pencaharian masyarakat di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat adalah petani dan nelayan. Berangkat pagi hari dan pulang sore hari, bahkan ada juga yang melaut pada malam harinya. Selain itu, faktor lain yang mempengaruhi adalah rendahnya pandangan orang tua terhadap pendidikan anaknya. Hanya sebagian kecil saja orang tua yang peduli terhadap pendidikan anaknya. Oleh karena itu, wajar jika sebagian besar responden mengaku bahwa tidak pernah diawasi oleh orang tua mereka ketika bermain *game online* atau belajar. Harus ada kerja sama yang kuat antara anak dan orang tua dalam mengatasi hal ini. Anak harus mempunyai semangat dalam mengejar cita-cita dan menempuh pendidikan, sementara orang tua menuntun dan membimbing mereka supaya semangatnya tidak hilang.



Gambar 9 Pendapat responden mengenai prestasi
(sumber : kuisisioner pribadi)

Hampir semua responden menyatakan bahwa prestasi itu penting. Sebanyak 30 orang menyatakan penting dan 5 orang menyatakan tidak penting. Jika dibuat perbandingan antara yang menyatakan penting dengan menyatakan tidak penting adalah sekitar 6 : 1. Memang perbandingannya jauh berbeda, tapi sangat disayangkan jika ada beberapa anak yang menganggap prestasi itu tidak penting dan malah terjerumus ke dalam dunia *game online*. Kemudian, solusi dalam mengatasi masalah ini adalah dengan membatasi anak saat bermain *gadget* atau komputer dan selalu membimbingnya saat belajar. Meskipun orang tua tidak selalu bisa mendampingi mereka saat belajar, tetapi jangan sampai melupakan mereka karena suatu pekerjaan. Senantiasa nasehati mereka, karena pada masa anak-anaklah karakter mereka dibentuk. Selanjutnya, akan sangat mudah mengatasi hal ini jika anak-anak mempunyai keinginan untuk menambah waktu belajar dan mengurangi waktu bermain *game online*. Sebanyak 24 orang bersedia untuk menambah waktu belajar dan mengurangi waktu bermain *game online*, 9 orang tidak bersedia, dan 2 orang tidak menjawab. Sebagian besar menyatakan bersedia menambah waktu belajar dan mengurangi waktu bermain *game online*. Hal ini akan menjadi sangat mudah bagi orang tua untuk menasehati dan membimbing mereka dalam menggapai prestasi, ketika mereka mempunyai kemauan yang kuat dalam belajar. Oleh karena itu, seperti yang telah dikatakan di atas harus ada kerja sama yang kuat antara anak dan orang tua dalam mengatasi masalah ini.

SIMPULAN

Masa anak-anak merupakan masa dimana karakter dibentuk. Masa yang sangat rentan untuk dimasuki nilai-nilai moral yang buruk. Pada masa ini bimbingan orang tua sangat diperlukan, karena mereka belum bisa menentukan mana jalan yang baik dan mana jalan yang buruk. Jangan sampai mereka terjerumus ke dalam pergaulan yang tidak baik, apalagi jika dikarenakan oleh kelalaian orang tua. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, hampir semua anak-anak di Kecamatan Ngambur, Pesisir Barat sudah mengenal *game online*. Walaupun demikian, perbandingan jumlah anak-anak yang menghabiskan waktu bermain *game online* diatas tiga jam dengan yang hanya menghabiskan waktu satu sampai dua jam atau kurang dari satu jam dalam sehari sekitar 1 : 2. Anak-anak yang sudah mengenal *game online*, secara tidak langsung akan merubah pola dan motivasi mereka dalam belajar. Selama belum banyak yang terjerumus ke dalam dunia

game online, akan sangat mudah bagi orang tua untuk menasehati mereka supaya lebih giat dalam belajar dan mengejar prestasi.

Anak-anak diperbolehkan menggunakan teknologi yang ada disekitar mereka, tetapi harus tetap dalam pengawasan. Jangan sampai ada kata menyesal dikemudian hari yang terucap dari orang tua mereka, karena lalai dalam mengawasinya disaat menggunakan teknologi yang ada. Apalagi teknologi yang dapat menurunkan fungsi otak mereka, salah satunya adalah *game online*. Dalam hal ini, peran orang tua sangat dibutuhkan sebagai penuntun dan pembimbing bagi anak-anak, supaya anak-anak tetap memiliki motivasi yang tinggi dalam belajar, bukan malah dikendalikan oleh *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustiawan, A. A., & Utomo, A. W. (2019). *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan*. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Sit, M. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Watini, S. (2019). Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini. *Jurnal obsesi : jurnal pendidikan anak usia dini*, 82-90.