

BAB II

LANDASAN TEORI

1. Perkembangan Kognitif

a) Definisi perkembangan kognitif

Williams mengatakan kognitif adalah bagaimana individu berperilaku, bagaimana individu bertindak, dan seberapa cepat individu memecahkan masalah yang sedang dihadapinya..¹

Menurut Mayer, Kognisi mengacu pada fungsi mental yang berhubungan dengan berpikir, mengetahui dan mengingat.

Menurut Khiyarusoleh, hal ini menyangkut pembahasan mengenai perkembangan seseorang saat berpikir, pada proses kognisi, dan dalam proses mengetahui.² Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelengensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar.³

Menurut Maslihah, kognitif sendiri dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mengerti sesuatu, artinya mengerti menunjukkan kemampuan untuk menangkap sifat, arti atau keterangan mengenai sesuatu serta mempunyai gambaran yang jelas terhadap hal tersebut. Perkembangan kognitif sendiri mengacu pada kemampuan yang dimiliki seorang anak untuk memahami sesuatu. Sementara dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.⁴

Maka dapat diambil kesimpulan yaitu perkembangan kognitif merupakan perubahan kemampuan seseorang dalam

¹ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*, (Jakarta, Kencana, 2011), 56.

² Zulfitria,Dkk "Penggunaan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol. 5 No. 1, Mei 2021. 55

³ Abdul Hadis & Nurhayati, *Psikologi Dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2011). 70

⁴ Khadijah. *Perkembangan kognitif anak usia dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016)

berfikir, bertindak laku atau bertindak, mengingat, mengetahui sesuatu, serta kemampuan mengelolah dan memecahkan suatu masalah.

b) Teori Perkembangan Kognitif Anak Piaget

Tahap perkembangan yang dialami seorang anak adalah perkembangan kognitif yang didasarkan pada asumsi sebagaimana kemampuan kognitif mendasari serta memandu perilaku anak. Jean Piaget dan Vygotsky merupakan tokoh psikologi yang memaparkan tentang perkembangan kognitif.⁵

Teori Jean Piaget mengacu kepada bagaimana orang tumbuh, beradaptasi dan berubah sepanjang hidup melalui perkembangan fisik, kepribadian, sosio-emosional, kognitif (berpikir) dan bahasa. Pada penelitiannya, tahapan perkembangan intelektual manusia dan bertambahnya usia juga sangat mempengaruhi kemampuan manusia dalam mengamati ilmu pengetahuan. Piaget menjelaskan tentang struktur kognitif tentang bagaimana anak-anak mengembangkan persepsi tentang dunia di sekitar mereka. Teori Piaget sering disebut sebagai epistemologi genetika (genetic epistemology) karena teori tersebut mencoba menelusuri perkembangan kemampuan intelektual, dimana genetika mengacu pada pertumbuhan developmental, bukan hereditas biologis (pewarisan).⁶

Aspek yang dipantau dari Perkembangan Aspek Kognitif yaitu :

- a. Informasi atau pengetahuan figurative
- b. Pengetahuan prosedur atau operatif
- c. Pengetahuan temporal dan special

⁵ M. Khoiruzzadi & Tiyas Prasetya. "Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Di Tinjau Dari Pemikiran Jean Piaget Dan Vygotsky)", Jurnal Madaniyah. Vol. 11 No.1. 2021. 2.

⁶ Fatimah Ibda. "Perkembangan Kognitif: Teori Piaget", Jurnal Intelektualita. Vol.3 No. 1. 2015, 29.

d. Pengetahuan dan penguatan memori⁷

c) Tahapan Perkembangan Kognitif Piaget

Perkembangan kognitif Piaget memiliki empat tahapan, yaitu :

- 1) Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini pemahaman dunia bayi dibangun dengan mengkoordinasikan pengalaman panca indera dengan gerakan, kemudian mengarah pada pemahaman objek permanen. Pada tahap ini, pemikiran anak mulai melibatkan melihat, mendengar, bergerak dan menyentuh serta mengecap yang artinya anak memiliki kemampuan menangkap segala sesuatu melalui inderanya.⁸
- 2) Tahap pra motorik (usia 2-7 tahun), anak memahami kehidupan nyata di lingkungannya dengan menggunakan fungsi simbol dan pemikiran intuitif. Anak-anak pada masa pra operasi ditandai dengan kurangnya pemikiran sistematis, prinsip tidak tetap, dan irasional, serta memiliki keterbatasan egosentrisme, animisme, dan centration.
- 3) Tahap Operasional-konkrit (usia 7-12 tahun), pada tahap ini penggunaan logika anak cukup matang namun masih terbatas oleh objek fisik yang ada.
- 4) Tahap operasional formal (12 tahun ke atas), di fase ini anak mengetahui bagaimana menggunakan operasi konkretnya untuk melakukan operasi yang lebih kompleks, yang karakteristik perkembangan utamanya adalah berfikir secara lebih abstrak, idealistik dan logis.⁹

d) Operasional Konkrit (usia 7-12 Tahun)

Tahap ini dimulai pada usia 7 tahun dengan tahap *progressive decentring* atau penyebaran progresif. Sebagian besar

⁷ Heleni Filtri & Al Khudri Sembiring, "Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau Dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai", Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 1 No. 2 (2018), 171.

⁸ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar", Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Vol 13 No 1, April 2020. 122

⁹ Jhon W. Santrock, "Psikologi Pendidikan", (Kencana: Prenada Media Group), 49.

anak memiliki kemampuan mengingat ukuran, panjang, dan volume benda cair.¹⁰ Di fase ini, anak mampu mengembangkan kemampuan memelihara (konservasi), merangkai kembali secara utuh, mengurutkan dan mengolah bilangan. anak dapat melakukan operasi matematika yang cukup kompleks asalkan soal bersifat konkrit dan tidak abstrak, jika tidak ada objek yang terlihat maka anak masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas logis.¹¹ Teori ini digunakan dalam penelitian karena beberapa alasan yaitu sesuai dengan rentang usia subjek penelitian yaitu usia 7-12 tahun, menggambarkan ciri-ciri perkembangan kognitif anak secara spesifik, relevan untuk mengkaji dampak kecanduan game terhadap kognitif anak, dan banyak digunakan secara luas dalam penelitian pendidikan dan psikologi anak.

Menurut Piaget, terdapat ciri-ciri lain dalam operasional konkrit yaitu adaptasi dengan gambaran yang menyeluruh, melihat dari berbagai macam segi (decentering), pengurutan (seriation), klasifikasi, bilangan, ruang, waktu dan kecepatan, probabilitas, penalaran, reversibility, dan konservasi¹². Beberapa fokus utama dalam perkembangan kognitif anak pada tahap operational konkret ini, antara lain :

a) Konsep sebab-akibat

Konsep sebab-akibat merupakan kemampuan berfikir anak memahami proses perubahan berdasarkan objek yang dilihatnya. Menurut penelitian oleh Nursalam & Tri Martiana (2021) pemahaman anak terhadap hubungana sebab-akibat

¹⁰ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar", Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman. Vol 13 No 1, April 2020. 124.

¹¹ Ridho Agung Juwantara, " Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika", Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Vol. 9 No.1, Juni 2019. 30

¹² Dian Andesta Bujuri. "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar", Jurnal Literasi Vol 9 No 1, 2018. 43

berperan penting dalam pengambilan dan pembentukan tanggung jawab sosial anak.¹³

b) Konsep pengelompokan

Konsep Pengelompokan atau klasifikasi merupakan kemampuan berfikir anak dalam mengelompokkan objek yang memiliki persamaan atau perbedaannya. Menurut Suprpto (2019) keterampilan mengklasifikasikan menunjukkan kemajuan berfikir logis dan sistematis pada anak sekolah dasar.¹⁴

c) Konsep penalaran induktif dan deduktif.

Anak pada tahap ini hanya menggunakan penalaran induktif adalah kemampuan berpikir dengan mempertimbangkan fakta umum dan membuat kesimpulan tertentu.

Menurut Fadillah (2020) Anak usia sekolah dasar mampu menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman nyata, yang menjadi dasar dari berkembangnya penalaran induktif.¹⁵

d) Konsep konservasi

Konsep Konservasi merupakan kemampuan memahami bahwa sifat fisik benda mati akan tetap bahkan ketika bentuknya berubah. Kemampuan ini mulai berkembang pada usia 7 tahun ke atas dan menjadi indikator penting dalam tahap operasional konkret. Menurut Suparno (2014) Anak yang memahami konservasi menunjukkan bahwa ia telah mengembangkan logika berpikir konkret dan stabil.

e) Konsep bilangan atau matematika

Anak usia 7–12 tahun sudah dapat memahami bahwa angka mewakili jumlah dan dapat dioperasikan dalam bentuk penjumlahan, pengurangan, bahkan perkalian dan pembagian

¹³ Nursalam & Martiana, "Pemahaman konsep sebab akibat pada anak sekolah dasar", Jurnal Pendidikan anak. Vol 6 No 2, 2021. 115

¹⁴ Suprpto, "Kemampuan mengklasifikasi anak usia SD". Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan Anak, Vol 8 No 1, 2019. 45

¹⁵ Fadillah, R. "Penalaran Induktif dalam Perkembangan Kognitif Anak". Jurnal Ilmiah Psikologi, Vol 14 No 3, 2020. 102

sederhana. Menurut Fitriyani (2021) pemahaman bilangan anak usia SD berkembang dari pengenalan angka ke operasi hitung dan pemecahan masalah.¹⁶

2. Game Online Mobile Legends: Bang-Bang

a) Definisi dan Sejarah Game Online Mobile Legends: Bang-Bang

Game online merupakan istilah bahasa Inggris. *game* artinya permainan dan *online* diartikan sebagai saluran yang memiliki hubungan. maka dapat diambil pengertian bahwa *game online* adalah permainan yang dapat dimainkan melalui koneksi dengan menggunakan jaringan internet.¹⁷ Game online pertama kali muncul pada era 1970-an di lingkungan akademik dan lembaga penelitian. Salah satu bentuk *game online* paling awal adalah Maze War, yang dikembangkan pada tahun 1973. Maze War merupakan permainan labirin berbasis tampilan 3D yang dapat dimainkan oleh beberapa pemain melalui jaringan komputer, menjadikannya salah satu pelopor konsep game multi pemain berbasis jaringan. Selanjutnya, pada tahun 1978, muncul game yang disebut MUD (Multi-User Dungeon), yang diciptakan oleh Roy Trubshaw dan kemudian dikembangkan oleh Richard Bartle di University of Essex, Inggris. MUD merupakan game berbasis teks yang memungkinkan banyak pemain menjelajahi dunia virtual, menyelesaikan misi, dan berinteraksi dengan pemain lain secara real time. MUD menjadi fondasi bagi berkembangnya genre MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game). Pada dekade 1980–1990, dengan berkembangnya teknologi jaringan dan mulai meluasnya penggunaan internet, game online mulai memasuki ranah komersial. Salah satu contohnya adalah Neverwinter Nights (1991), game grafis pertama yang dapat dimainkan secara online melalui jaringan AOL (America Online).

¹⁶ Fitriyani, H. "Perkembangan Konsep Bilangan pada Anak Usia Sekolah Dasar". Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia, Vol 12 No 1, 2021. 35

¹⁷ Kimberly S. Young, *Kecanduan Internet*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 123.

Perkembangan ini berlanjut pada akhir 1990-an dan awal 2000-an, ditandai dengan kemunculan game online besar seperti Ultima Online (1997), Lineage (1998), EverQuest (1999), dan World of Warcraft (2004).

Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, *game online* lebih tepat disebut teknologi daripada olahraga karena game online memiliki mekanisme yang menghubungkan satu pemain dengan pemain lainnya dalam waktu yang bersamaan. Evolusi industri *game online* dimulai ketika para akademisi mulai merancang game sederhana, simulasi, dan kecerdasan buatan yang menjadi bagian dari ilmu komputer, namun *game* itu sendiri baru dipublikasikan pada tahun 1980-an.¹⁸

Mobile legends bang-bang adalah *game online* multiplayer *game mobile* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. Game ini dirilis diseluruh dunia pada tanggal 14 juli 2016. *Game Mobile Legends Bang Bang* termasuk dalam *game online* seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), bersifat strategi dan biasanya dimainkan oleh 5-10 orang dalam 1 kali permainan. *Mobile Legends Bang Bang* sebenarnya hampir mirip dengan game yang ber-genre *RPG (roling player games)*, karena kita juga harus menaikan level kita untuk bertarung dengan musuh kita di dalam *game*. Hanya saja dalam *Mobile Legends Bang Bang* masing-masing pemain dalam team langsung berhadapan dalam sebuah ronde pertempuran yang sengit. Menurut Ulum Bahrul (2018) *Mobile Legends Bang-Bang* biasanya memiliki beragam jenis hero atau yang bisa kita bilang jagoan. Masing-masing orang dari team yang ikut serta dalam permainan hanya boleh membawa 1 hero ke 1 ronde pertandingan. Bila pertandingan tersebut sudah selesai, mereka bisa memilih hero lainnya di *game* yang selanjutnya.

¹⁸ I Ketut Sidharta Yogatama, “*Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan MOBA (Studi Kasus: Mobile Legends: Bang-Bang)*”, Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol.3 (2019), 2559.

Menurut Almadi dan Sholeh dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Perkembangan* bahwa, berdasarkan sifatnya *game* dapat dibedakan menjadi permainan gerak atau permainan fungsi yakni permainan yang dilaksanakan anak dengan gerakan untuk melatih fungsi organ tubuh dan panca indera, permainan fantasi atau peran yakni permainan yang dilakukan karena dipengaruhi oleh fantasinya seolah-olah sungguhan, permainan receptive atau menerima yakni permainan berdasarkan atas rangsangan yang diterima dari luar baik melalui cerita atau gambar serta kegiatan lain yang sangat dilihat anak, permainan bentuk yakni permainan dilakukan karena keingintahuan anak dan keinginan untuk merubahnya.¹⁹ Menurut Siti Rahayu Haditono bermain merupakan tindakan atau kesibukan sukarela yang dilakukan dalam batas-batas tempat dan waktu, berdasarkan aturan-aturan yang mengikat akan tetapi dilakukan dengan sukarela yang memiliki tujuan untuk menyenangkan diri sendiri.²⁰

Adapun Fitur *Mobile Legends: Bang-Bang*, yaitu

- a) Pertarungan 5 vs 5 real-time melawan pemain sungguhan, dapat juga mengundang teman sebagai teman atau musuh.
- b) Banyak pilihan hero yang dapat dipilih, dan berbagai jenis hero seperti fighters, assassin, mage, tank dan marksman
- c) Kerja sama tim dan atur strategi untuk meraih kemenangan team jadilah pemain terbaik.
- d) Kontrol yang memanjakan dan mudah, hanya dengan sentuhan dua ibu jari.
- e) Pertarungan yang adil dan tergantung skil pemain meracik strategi bermain.
- f) Pencarian lawan hanya dalam waktu 10 detik kita sudah dapat menentukan lawan dan tim.

Adapun aturan bermain *Mobile Legends: Bang-Bang*

¹⁹ Almadi & Sholeh, "*Psikologi Perkembangan*". (Jakarta: Bina Aksara, 2007), 107.

²⁰ Samuel Henry, "*Cerdas Dengan Game*", (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), 9.

- a. Setiap pemain tidak diperbolehkan memilih hero yang sama sesama tim kecuali sesama tim kecuali sesama musuh diperbolehkan menggunakan hero yang sama.
- b. Setiap pemain juga tidak bisa bermain dengan rank (peringkat) yang 2 tingkatan di atas dan dibawa peringkat dan pemain memiliki.
- c. Jika pemain mengalami masalah gangguan koneksi internet maka pemain dinyatakan AFK (bermain secara komputer)
- d. Jika pemain memiliki skill yang rendah maka pemain tidak mendapat peringkat (rank)

Jenis-jenis *game online*

- 1) *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)*
- 2) *Massively Multiplayer Online First-Person Shooter Games (MMOFPS)*
- 3) *Massively Multiplayer Online Real-Team Strategy Games (MMORTS)*
- 4) *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG)*

b) Dampak *Game Online Mobile Legends: Bang-bang*

Adapun kelebihan dan kekurangan dari *game online mobile legends: bang-bang* adalah sebagai berikut :

Kelebihan dari *game online mobile legends: bang-bang*

- 1) Menjauhkan dari stress.
- 2) Bisa menghabiskan waktu.
- 3) Bisa menjadi atlet *E-Sport*.
- 4) Melatih keseimbangan otak.

Kekurangan dari *game online mobile legends: bang-bang*

- 1) Kecanduan berlebihan.
- 2) melupakan semua kegiatan.
- 3) Melalaikan tanggung jawab.

4) Sakit akan jiwanya.²¹

Adapun dampak-dampak dari *game online mobile legends: bang-bang*, sebagai berikut :

Dampak positif dari *game online mobile legends: bang-bang*

1. Meningkatkan konsentrasi, karena mereka berusaha berpikir untuk menyelesaikan suatu misinya.
2. Meningkatnya koordinasi tangan-mata.
3. Meningkatnya kemampuan membaca²²

Dampak negatif *game online mobile legends: bang-bang*

Ketidakmampuan dalam penyesuaian dan perhatian terhadap pola hidup diri pada individu akan memicu adanya dampak negatif pada bermain game yang berlebihan. Dampak negatifnya pada umumnya sebagaimana sakit mata, kurang sosialisasi, melalaikan tanggung jawab dan sedikit mudah emosi.

3. Teori Kecanduan

a) Definisi Kecanduan

Menurut perspektif psikologi (dalam Basri, 2014), addiction (kecanduan) didefinisikan sebagai keadaan individu yang merasa terdorong untuk menggunakan atau melakukan sesuatu agar mendapatkan atau memperoleh efek menyenangkan dari yang dihasilkannya oleh sesuatu yang dilakukan atau digunakan tersebut. Davis (dalam Basri, 2014) memaknai addiction (kecanduan) sebagai bentuk ketergantungan secara psikologis antara seseorang dengan suatu stimulus, yang biasanya tidak selalu berupa suatu benda atau zat. Menurut Marjorsy (dalam Sari & Rinaldi, 2019) kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang tidak mampu dilepas sehingga membuat individu

²¹ Nur Kumala Dewi & Arman Syah Putra. "Perkembangan Gamification Dan Dampak Game Online Terhadap Jiwa Manusia Di Kota Pintar DKI Jakarta", Jurnal Informatika. Vol. 5 No. 3 (2020), 319.

²² Salsabila Senja Safitri. "Game Online Dan Pengaruh Interaksi Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta", Jurnal Edumaspul. Vol.4 No.2 (2020), 366.

kurang dapat mengontrol dirinya untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Berdasarkan pemaparan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kecanduan adalah ketergantungan pada suatu hal yang membuat individu tersebut tidak bisa mengontrol dirinya dalam menggunakan atau melakukan suatu hal yang membuatnya merasakan ketergantungan. Keadaan ketergantungan ini disebabkan karena efek menyenangkan saat menggunakan atau melakukan hal-hal yang membuat candu tersebut.²³

b) Ciri-ciri Kecanduan

Teori yang dikemukakan Soetjipto (dalam Dewi & Trikusumaadi, 2016) bahwa kecanduan dalam hal ini kecanduan internet memiliki gejala psikologis antara lain perasaan euforia, ketidakmampuan mengontrol pemakaian internet dalam hal ini media sosial, menambah waktu untuk bermain media sosial, kemampuan bersosialisasi berkurang, depresi, suka berbohong, dan bermasalah secara sosial. Ketika individu mulai kecanduan internet, individu tersebut cenderung menarik diri dari dunia nyata. Dewi & Trikusumaadi (2016) menjelaskan pola kecanduan internet nampak mirip dengan gejala kecanduan pada zat psikoaktif, dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kecanduan internet merupakan pola kecanduan yang sudah dikenal sejak lama dengan objek yang lebih modern.

c) Dampak Kecanduan

Dampak Kecanduan Wee dkk (dalam Hakim & Raj, 2017) mengemukakan kecanduan internet dapat mengakibatkan efek samping yang cukup besar pada kehidupan remaja, seperti

²³ Brillyan Gita, dkk. "Analisa kecanduan media sosial pada mahasiswa program studi bimbingan konseling universitas pgri banyuwangi". Jurnal bina ilmu cendekia Vol 2 No 1, 2020. 111

kecemasan, depresi, penurunan fisik dan kesehatan mental, hubungan interpersonal, dan penurunan kinerja.²⁴

d) *Kecanduan Game Online*

Dalam kamus psikologi, kecanduan adalah keadaan ketergantungan fisik pada anestesi, dan jika penggunaan obat tidak dihentikan, itu menyebabkan ketergantungan fisik dan psikologis dan juga meningkatkan gejala keterasingan dari masyarakat. Selain itu, ketergantungan juga dapat didefinisikan "*An activity or substance we repeatedly crave to experience, and for which we are willing if necessary to pay a price (or negative consequences)*" *American Society Addiction Medicine (ASAM)* menjelaskan bahwa kecanduan adalah penyakit kronis serius yang menyerang otak, motivasi, memori dan sirkuit terkait. Gangguan pada sirkuit ini menimbulkan manifestasi biologis, psikologis, sosial dan spiritual yang signifikan. Menurut sudut pandang lain, kecanduan adalah suatu kondisi yang timbul dari penggunaan berulang bahan alami atau sintetis, menyebabkan orang menjadi tergantung secara fisik atau psikologis (konsumtif, perasaan, dan konasi atau tingkah laku).²⁵

e) *Ukuran kecanduan Game Online*

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kecanduan game online pada anak usia 7–12 tahun, peneliti mengacu pada indikator-indikator kecanduan menurut teori psikologi dan instrumen asesmen yang relevan. Salah satu ukuran yang digunakan adalah kriteria Internet Gaming Disorder (IGD) dari DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition) serta dukungan dari teori Behavioral Addiction oleh Griffiths (2005).

²⁴ Brillyan Gita, dkk. "Analisa kecanduan media sosial pada mahasiswa program studi bimbingan konseling universitas pgri banyuwangi". Jurnal bina ilmu cendekia Vol 2 No 1, 2020. 113

²⁵ Wiwik Pratiwi & Amalia Rizki. "Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Raudhatul Athfal Di Masa Pandemi Covid-19", Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Vol. 3 No.1, 2022. 4.

Menurut DSM-5, kecanduan game online dapat dikenali melalui 9 gejala utama, yaitu:

1. Preokupasi (pikiran terus menerus tentang game).
2. Gejala putus zat saat tidak bermain (seperti gelisah, marah).
3. Toleransi (butuh waktu bermain lebih lama).
4. Upaya gagal untuk mengurangi atau berhenti bermain.
5. Kehilangan minat pada aktivitas lain.
6. Melanjutkan bermain meski tahu dampaknya buruk.
7. Berbohong kepada orang lain tentang waktu bermain.
8. Bermain sebagai pelarian dari masalah.
9. Mengorbankan hubungan sosial, pendidikan, atau keluarga.

Anak dikatakan berpotensi mengalami kecanduan jika menunjukkan lima atau lebih gejala dari daftar tersebut selama setidaknya 12 bulan. Selain kriteria di atas, Griffiths (2005) menyatakan bahwa kecanduan pada *game* dapat diukur melalui komponen inti kecanduan, yaitu

- 1) *Salience* yaitu aktivitas game menjadi pusat kehidupan.
- 2) *Mood modification* yaitu bermain game untuk mengubah suasana hati.
- 3) *Tolerance* yaitu butuh waktu lebih lama untuk efek yang sama.
- 4) *Withdrawal* yaitu gejala negatif saat tidak bermain.
- 5) *Conflict* yaitu terjadi konflik dengan lingkungan sosial.
- 6) *Relapse* yaitu kembali bermain setelah sempat berhenti.

f) *Penyebab Kecanduan Game Online*

Kecanduan game online bisa disebabkan oleh berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari segi psikologis, sosial, maupun faktor desain dari game itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa penyebab umum kecanduan *game online*:

- a. Desain Game yang Menarik dan Adiktif
Meliputi Sistem reward (hadiah), Level dan tantangan, Kompetisi dan peringkat, Event terbatas waktu.
- b. Pelarian dari Masalah atau Stres

Game bisa menjadi pelarian dari stres, tekanan akademik, masalah keluarga, atau kesepian. Ini membuat seseorang lebih nyaman di dunia virtual dibandingkan dunia nyata.

c. Kurangnya Kontrol Diri

Kesulitan mengatur waktu bermain atau tidak memiliki batasan yang jelas antara waktu bermain dan aktivitas lainnya.

d. Lingkungan Sosial dan Teman

Tekanan dari teman sebaya atau komunitas game yang mendorong seseorang untuk terus aktif bermain agar tetap “terhubung”.

e. Kurangnya Aktivitas Alternatif

Minimnya kegiatan positif lain seperti olahraga, hobi kreatif, atau interaksi sosial di dunia nyata membuat game menjadi satu-satunya sumber hiburan.

f. Masalah Psikologis

Beberapa orang dengan kondisi seperti depresi, kecemasan, atau ADHD lebih rentan mengalami kecanduan game karena game memberikan distraksi atau rasa pencapaian yang cepat.

Dampak yang akan muncul akibat kecanduan *game online* meliputi lima aspek, antara lain :

- a) Aspek kesehatan. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Remaja yang kecanduan *game online* memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan.
- b) Aspek psikologis. Banyaknya adegan *game online* yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan, dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar remaja bahwa

kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam *game online* tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor.

- c) Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun. Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam *game online*. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.
- d) Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain *game online* melalui keterikatan emosional dalam pembentukan avatar, yang menye-babkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi. Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun di saat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata. Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan *game online*.
- e) Aspek keuangan. Bermain *game online* terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan kepada orang tuanya serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan *game online*.