

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Anak Sekolah Dasar

2.1.1 Definisi Anak Sekolah

Fariha (2022) berpendapat pendidikan sekolah dasar adalah merupakan institusi pendidikan formal yang menyelenggarakan proses pembelajaran bagi anak. Sinato dan Djannah (2020) menyatakan bahwa rentan usia sekolah dasar adalah anak-anak berumur antara 7 hingga 15 tahun. Anak sekolah dasar mencakup anak-anak berusia 6 hingga 12 tahun yang memiliki kondisi fisik yang relatif lebih kuat, aktif secara fisik, baik secara individu maupun kelompok, serta masih bergantung pada kedua orang tua. Anak-anak diusia sekolah ini mengalami perubahan yang bervariasi dalam pertumbuhan dan perkembangan, yang berdampak pada pembentukan sifat dan kepribadian mereka. Anak-anak diusia sekolah ini mengalami pengalaman penting dimana mereka dianggap mulai bertanggung jawab dengan perilaku mereka sendiri dalam berinteraksi dengan orang tua, rakan sebaya, serta individu lain. Selain itu, masa sekolah merupakan tahap perkembangan dimana anak-anak mendapatkan pengetahuan dasar dan keterampilan yang dibutuhkan guna beradaptasi dengan kehidupan pada tahap dewasa (Kurnada & Iskandar, 2021).

2.1.2 Karakteristik Perkembangan Anak Sekolah Dasar

Perkembangan fisik anak-anak dikelas 4,5, dan 6 SD biasanya mencapai kedewasaan, mereka telah belajar mengontrol tubuh mereka sendiri dan menemukan keseimbangan. Melakukan kegiatan pengurutan, mengklasifikasikan objek, menunjukkan minat terhadap angka dan huruf, memperkaya kosakata, memiliki kegembiraan berdiskusi, memahami hubungan sebab-akibat, serta konsep ruang dan waktu sebagai contoh kecerdasan anak pada kelas awal SD.

Untuk memahami karakteristik gerak siswa SD, kita dapat mengetahui tingkat perkembangan mereka menurut tingkat umur mereka. Secara umum, karakteristik anak sekolah dasar dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Proses pembentukan pandangan yang positif dan tempat terhadap diri sendiri sebagai individu memiliki aspek biologis.
2. Berinteraksi dengan teman seumurannya.
3. Meningkatkan keterampilan dasar berhitung, menulis, dan belajar membaca.
4. Memenuhi peraturan.
5. Belajar membuat konsep yang diterapkan pada aktivitas yang dijalani secara rutin setiap hari.
6. Menunjukkan dorongan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam
7. Belajar mendapatkan kebebasan terhadap dirinya sendiri.
8. Menempatkan diri dalam peran yang sesuai dengan jenis kelaminnya.
9. Menumbuhkan sifat yang baik.
10. Cenderung membanggakan dirinya sendiri.
11. Belajar berbicara dengan jujur dan tulus sesuai hati nurani.
12. Melakukan perbandingan diri dengan orang lain.
13. Menganggap tugas yang tidak bisa diselesaikan tidak penting.
14. Adanya dorongan untuk melakukan aktivitas yang nyata dan bermanfaat.
15. Menjelang akhir periode ini, munculnya keinginan untuk hal tertentu yang terkait dengan topik, bakat, dan minat tertentu.
16. Suka berkumpul dengan teman yang seumuran untuk bersama bermain.

Tingkat pendidikan anak usia sekolah dasar terdapat dua tahapan yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Masa kelas rendah rentan usia anak sekolah dasar berada pada kisaran 6 hingga 7 tahun. Siswa sekolah dasar tingkat awal sekolah dasar (kelas satu, kelas dua, kelas tiga) dapat diuraikan sebagai berikut:
 - a. Ciri-ciri karakteristik umum
 - 1) Senang berkelahi
 - 2) Memiliki kecepatan respon yang relatif lambat.
 - 3) Suka bergerak, bermain dan memanjat.
 - 4) Koordinasi ototnya kurang kuat.
 - 5) Sangat tertarik pada suara yang teratur.

- b. Ciri-ciri kecerdasan
 - 1) Tidak dapat mengalihkan perhatian.
 - 2) Tidak memiliki keinginan untuk berpikir.
 - 3) Menyukai melakukan berbagai kegiatan berulang.
 - c. Ciri- ciri sosial
 - 1) Sangat menyukai dengan sesuatu hal yang bersifat drama.
 - 2) Suka berimajinasi dan mengulang suatu hal.
 - 3) Suka dengan alam.
 - 4) Suka mendengarkan cerita.
 - 5) Memiliki karakter berani.
 - 6) Suka dengan kata-kata pujian.
 - d. Aktivitas fisik yang dilakukan
 - 1) Mengulang suatu hal.
 - 2) Manipulasi
2. Tingkat kelas tinggi pada anak usia sekolah dasar berkisar antara 9 sampai 10 tahun hingga 12 sampai 13 tahun. Yang termasuk ddalam kategori kelas tinggi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:
- a. Ciri-ciri umum
 - 1) Memiliki kecepatan respon yang tinggi.
 - 2) Koordinasi otot yang telah berkembang optimal.
 - 3) Memiliki kegembiraan melakukan aktivitas fisik dan bermain.
 - b. Ciri-ciri kecerdasan
 - 1) Memiliki kapasitas untuk fokus terhadap suatu hal.
 - 2) Memiliki kapasitas untuk melakukan proses berpikir secara lebih mendalam.
 - c. Ciri-ciri sosial
 - 1) Cenderung menghindari hal-hal yang bernuasa dramatis.
 - 2) Mencintai interaksi sosial dilingkungan sekitar.
 - 3) Menyukai aktivitas mendengarkan kisah yang berkaitan dengan interaksi sosial.

- 4) Memiliki kepribadian yang baik, namun cenderung tidak mengandalkan penalaran logis.
- d. Aktivitas motorik yang dilaksanakan
 - 1) Anak menunjukkan kapasitas untuk melakukan aktivitas pada tingkat yang lebih kompleks, yang berarti mereka mampu mengekspresikan diri melalui kegiatan. (Sabani,2020)

2.2 Game Online

2.2.1 Pengertian Game

Permainan, yang dikenal sebagai *game*, merupakan aktivitas yang memanfaatkan media elektronik dan berbentuk multimedia, dirancang dengan cara yang menarik untuk memberikan kepuasan emosional kepada para pemainnya. *Game* telah menjadi bagian dari budaya dan rutinitas sehari-hari masyarakat. Fenomena bermain game telah berkembang menjadi gaya hidup yang sangat diminati, terutama di kalangan generasi muda dan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di wilayah pedesaan maupun perkotaan (Junus et al., 2021:27). *Game* yang berbasis media elektronik memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan anak-anak, yang cenderung beralih dari permainan tradisional ke permainan berbasis jaringan, karena daya tarik yang ditawarkan oleh game tersebut (Ulya et al., 2021). Dari berbagai definisi yang ada, dapat disimpulkan bahwa *game* adalah suatu bentuk aktivitas bermain yang diciptakan dengan teknik dan metode tertentu, yang mampu memberikan kesenangan atau kepuasan kepada para pemainnya.

2.2.2 Pengertian Game Online

Menurut Priyanto (2020), *game online* merupakan bentuk digital dengan berbasis teknologi dan memanfaatkan jaringan internet untuk menghubungkan pemain kedalam dunia virtual yang dapat diakses secara bersamaan. Dalam konteks ini, *game online* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan ruang interaksi sosial secara virtual. *Game online* tidak semata-mata menyediakan hiburan, melainkan juga menghadirkan wadah interaksi sosial dalam ruang virtual. Keberadaannya berfungsi bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai

platform yang memadukan teknologi, hiburan dan interaksi sosial dalam satu ekosistem digital terpadu. Faktor inilah yang menjadikan *game online* sebagai fenomena global yang terus mengalami perkembangan seiring pesatnya kemajuan teknologi.

Menurut Salimah (2020) *game online* merupakan permainan multipemain ketika para pemain bisa berpartisipasi saat menggunakan media komunikasi *online*, seperti internet/*Local Area Network* (LAN). Jenis permainan seperti ini secara psikologis sering kali menarik aspek kompetitif, yang mendorong pemain untuk terus berusaha mengungguli saingan mereka. Tantangan dinamis dan daya saing virtual dari *game* ini menambah sensasi dan keterlibatan dari pengalaman bermain. *Game online* menawarkan peluang untuk koneksi sosial. Para pemain dapat mengidentifikasi satu sama lain secara langsung selama percakapan tatap muka, membuat kelompok berdasarkan koneksi yang mereka miliki dalam kehidupan nyata, seperti bersekolah disekolah yang sama. Ketika *gamer* berkomunikasi dengan orang yang mereka tidak kenal secara langsung, mereka memperluas jaringan sosial mereka diluar lingkungan terdekat. Ini dikenal sebagai interaksi tidak langsung.

2.2.3 Sejarah Game Online

Game komputer berasal dari industri akademik dan militer, yang juga memainkan peran penting dalam perkembangan internet, *game* komputer dinikmati secara offline sebelum populasi nya menjadi *game online* meluas. *Game online* memiliki sejarah sejak tahun 1968, ketika *game* pertama kali dikembangkan untuk tujuan pendidikan. Sebuah sistem yang disebut plato, yang dapat membagi waktu, dibuat pada awal tahun 1970-an. Sistem ini memungkinkan beberapa pengguna mengakses komputer secara bersamaan sesuai kebutuhan, membantu siswa belajar *online*. Namun, perkembangan signifikan dalam permainan daring melalui internet baru terjadi pada tahun 1995, pasca pencabutan pembatasan terhadap jaringan NSFNET (*National Science Foundation Network*), yang memberikan akses secara luas terhadap jaringan internet global. Di Indonesia, terutama pada tahun 2000-an, pergeseran *game* bergendres MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game*) menjadi fenomena. *Game* MMORPG adalah *game* petualangan dimana

pemain dapat membuat dunia virtual dengan skala yang mirip dengan dunia nyata dan berinteraksi langsung dengan dengan banyak pemain lain di server yang sama. Selain itu pemain dengan gendre *First Person Shooter* (FPS), yang menyusung tema pertempuran atau aksi tembak-tembakan, sangat populer, dan pada tahun 2022 mencapai lebih 340.000 perangkat (Febrianty, 2022). Tentu saja, kemajuan teknologi komputer serta infrastruktur jaringan komputer memiliki keterkaitan yang kuat dengan evolusi pemain daring. Permainan *online* telah berkembang dengan cepat, seperti yang ditunjukkan oleh perkembangan jaringan komputer yang cepat, yang telah berkembang dari jaringan area lokal berskala kecil ke jaringan yang terhubung seluruh dunia. Perkembangan dan peningkatan terus menerus teknologi komputer, bersama dengan peningkatan kapasitas infrastruktur internet, telah secara signifikan mempengaruhi perkembangan dan kecanggihan pengalaman bermain *game online*. *Game online* telah berubah dan berkembang seiring dengan jaringan komputer yang terus berkembang dan meningkat, membentuk *landscape* hiburan digital.

2.2.4 Jenis-Jenis Game Online

Menurut Priyanto (2020), klasifikasi permainan ini ditentukan berdasarkan pada jenis atau kategori pemain yang dimainkan:

1. *Massively Multiplayer Online First-person shooter games* (MMOFPS)

Permainan ini mengadopsi perspektif visual dari karakter utama, memberi kesan bahwa pemain mengalami aksi melalui pandangan karakter yang sedang dikendalikan. Setiap karakter memiliki keterampilan unik yang berkaitan dengan akurasi, refleks, dan atribut lainnya. Video game multipayer ini biasanya berlangsung dilingkungan pertempuran dalam perangkat keras militer. Contoh permainan dalam kategori ini antara lain *Counter Strike*, *Call of Duty*, *Point Blank*, *Quake*, *Blood*, serta *Unreal* merupakan representasi dari jenis permainan tersebut.

2. *Massively Multiplayer Online Real-time strategy games* (MMORTS)

Game ini menekankan kemampuan strategis yang diperlukan untuk mengawasi dunia virtual dan membuat keputusan dalam waktu nyata. Tema

dalam permainan strategis *Real-time* (RTS) dapat beragam, seperti unsur-unsur sejarah seperti dalam *franchise Age of Empires*.

3. *Massively Multiplayer Online Role-playing games* (MMORPG)

Dalam kategori permainan ini, para peserta terlibat dalam permainan peran sebagai karakter fiksi, bekerja sama untuk menciptakan narasi bersama. *Role-playing games* (RPG) biasanya memprioritaskan interaksi sosial yang lebih ditekankan dibandingkan unsur kompetitif, dengan tim atau grup dalam konteks permainan daring. Game-game ini sering kali menyatukan ribuan pemain secara bersama dalam dunia virtual.

4. *Massively Multiplayer Online Browser Game*

Permainan ini dimainkan dalam browser seperti *Internet Explorer*, *Firefox*, atau *Opera*. Browser dapat dengan mudah mengakses *game online* pemain tunggal yang menggunakan HTML dan teknologi skrip terkait seperti ASP, PHP, MySQL, dan *JavaScript*. Teknologi grafis *online* seperti *Flash* dan *Java* telah membuat game yang dikenal sebagai “*game Flash*” atau “permainan *Java*” semakin populer. Halaman web dapat ditambahkan penyaga untuk meniru game lama seperti *Pac-Man*.

5. *Simulation games*

Browser web seperti *Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer* digunakan untuk bermain game. Game online bermain tunggal berbasis browser yang menggunakan HTML dan MySQL dapat diakses dengan mudah. Berkembangnya popularitas teknologi grafis yang berpusat pada web seperti *Flash* dan *Java* telah berkontribusi pada lonjakan popularitas game yang umumnya disebut sebagai “*game flash*” atau “*game Java*”. Saat ini plugin yang disematkan ke dalam halaman web digunakan untuk memproduksi game klasik seperti *Pac-Man*.

2.2.5 Kecanduan *Game Online*

Kecanduan terhadap *game online*, sebagaimana diungkapkan oleh Wijaya (2020), dapat diukur melalui durasi waktu yang dihabiskan untuk bermain. Frekuensi bermain *game online* yang tinggi dapat mengakibatkan pengeluaran waktu yang signifikan, sehingga mengurangi keterlibatan dalam kegiatan dan

aktivitas lainnya. Kondisi ini berpotensi menyebabkan anak-anak menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain, yang mengakibatkan pengabaian terhadap aktivitas lain. Jika tidak dikelola dengan baik, kebiasaan ini dapat berimplikasi pada penurunan aktivitas fisik, berkurangnya interaksi sosial secara langsung, serta meningkatkan risiko stres, kecemasan, dan depresi, serta gangguan konsentrasi dalam proses belajar.

Kecanduan *game online* dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan: (1) kecanduan ringan, yang ditandai dengan durasi bermain antara 1-3 jam per hari, di mana individu sering bermain game online dengan pola hidup yang tidak teratur dan cenderung malas dalam melakukan aktivitas lainnya; (2) kecanduan sedang, dengan durasi bermain 3-4 jam per hari, yang ditandai oleh kesulitan dalam berkonsentrasi, rasa kantuk, serta mudah tersulut emosi dalam berbagai situasi; (3) kecanduan berat, di mana game menjadi fokus utama individu, dengan durasi bermain mencapai 5 jam, sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi dengan orang lain atau terputusnya hubungan sosial dengan masyarakat, serta pada tahap ini, individu cenderung mengeluarkan uang secara terus-menerus hanya untuk bermain *game online* (Pratama et al., 2020).

2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Pada Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Adams & Rolling (2020) kecanduan permainan *online* terhadap anak usia SD dipengaruhi berbagai faktor yang telah diidentifikasi dalam penelitian ilmiah. Berikut adalah beberapa faktor utama:

1. Faktor Psikososial

Pemain merasa termotivasi karena permainan *game* menawarkan pengalaman yang menyenangkan dan memberikan peluang untuk bereksperimen. Selain itu, pemain juga secara tidak sadar terdorong untuk bermain, karena *game* memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan diri, terutama ketika mereka merasa jenuh dengan kehidupan nyata. Namun, bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menimbulkan masalah emosional, seperti depresi dan gangguan kecemasan, yang muncul akibat keinginan untuk mencapai nilai tinggi dalam permainan tersebut. Kecanduan permainan dapat

memengaruhi perkembangan psikososial anak, termasuk interaksi sosial dan perkembangan emosional. Faktor psikologis tinggi cenderung mengalami ketergantungan emosional terhadap *game*, menjadikannya pelarian dari stress, kecemasan, atau ketidaknyamanan emosional lainnya. Mereka merasa lebih tenang dan dihargai di dunia virtual dibandingkan dengan kehidupan nyata. Sebaliknya, faktor psikologis rendah cenderung mampu mengolah emosinya secara sehat, bermain game hanya untuk hiburan, serta tetap aktif dalam kehidupan nyata.

2. Faktor Jenis Permainan

Game berfungsi sebagai salah satu mekanisme koping yang digunakan untuk mengatasi stres dan kebosanan dalam kehidupan sehari-hari. Variasi jenis permainan dapat mendorong individu untuk bermain dengan intensitas yang tinggi, karena semakin beragam jenis game yang dimainkan, semakin kecil kemungkinan seseorang merasa bosan. Hal ini juga dapat menciptakan tantangan dan memotivasi pemain untuk terus terlibat dalam permainan tersebut. Faktor jenis permainan mengacu pada minat dan ketertarikan terhadap variasi atau fitur dalam *game online*, faktor jenis permainan tinggi ciri-cirinya yaitu memainkan berbagai jenis game online yang tertantang dan dengan alur yang menarik. Mereka biasanya cepat bosan jika bermain hanya satu *game*, dan terus mencari variasi. Dan untuk rendah cirinya yaitu hanya bermain satu jenis game, tidak tertarik menjelajahi fitur atau jenis lainnya, dan kurang terpengaruh oleh tren permainan yang berkembang.

3. Faktor *Relationship*

Faktor hubungan sosial atau *relationship* merupakan salah satu aspek krusial yang mendorong individu untuk terlibat dalam permainan *game online* secara intens dan berulang. Hal ini didasarkan pada keinginan untuk berinteraksi dengan pemain lain, serta adanya niat untuk membangun hubungan, memperoleh dukungan, dan mendiskusikan berbagai masalah serta isu yang ada dalam kehidupan nyata, faktor *relationship* ini dapat membuat pemain lebih betah berlama-lama di dunia maya dibandingkan di dunia nyata, karena merasa lebih dihargai dan diterima secara sosial. Ketika relasi di dunia nyata

kurang memuaskan, maka dunia game menjadi tempat pelarian yang dianggap lebih aman dan menyenangkan secara emosional. (Yee dalam Hidayat, 2020).

Faktor relationship tinggi ciri-cirinya yaitu seperti sering bermain bersama teman secara daring, merasa senang saat bisa berinteraksi dengan pemain lain, dan memiliki komunitas atau grup dalam *game*. Mereka juga kerap menjadikan *game* sebagai sarana untuk membahasi masalah pribadi, mencari teman curhat, atau sekedar merasa diterima. Dalam hal ini, *game* menjadi lebih dari sekedar permainan, melainkan sebuah tempat untuk mengekspresikan diri dan mendapatkan dukungan sosial. Sebaliknya faktor relationship rendah cirinya yaitu tidak terlalu tertarik untuk berinteraksi secara sosial saat bermain. Mereka lebih memilih bermain sendiri, tidak aktif dalam berkomunikasi didalam *game online*, dan tidak merasa perlu menjalin relasi atau kelekatan emosional dengan pemain lain. Bagi mereka, game hanya bersifat hiburan, bukan sebagai sarana membangun hubungan.

4. Faktor Manipulasi

Berdasarkan pada pemain yang menjadikan pemain lain sebagai objek, dan memanipulasi mereka untuk kepuasan dan kekayaan diri. Pemain yang didasari oleh faktor ini, sangat senang berlaku curang, mengejek dan menguasai pemain lain. Faktor *manipulation* tinggi indikatornya diantaranya sering menggunakan cara yang curang untuk menang, menikmati saat bisa mengendalikan pemain lain, suka mengejek atau merendahkan lawan dalam *game*, senang mendominasi pemain secara tak sportif. Faktor *manipulasi* rendah indikatornya yaitu bermain secara sportif dan jujur, dan tidak nyaman dalam berlaku curang, menghargai lawan main, tidak suka mengontrol atau mempermainkan pemain lain.

5. Faktor Immersion

Faktor immersion atau penghayatan merupakan keterlibatan mendalam pemain dalam dunia virtual yang ditawarkan oleh permainanya. Pemain yang mengalami *immersion* tidak hanya bermain secara fisik, tetapi juga larut terhadap emosional, kognitif dan juga imajinatif, seolah-olah berada dalam

lingkungan game tersebut. Immersion dalam permainan menyebabkan pemain mengambil peran sebagai karakter lain. Mereka menemukan kesenangan dalam mengikuti narasi "dunia imajiner" sambil menciptakan tokoh yang selaras dengan latar sejarah dan tradisi dunia tersebut. Salah satu indikator ketertarikan terhadap aspek immersion adalah kecenderungan pemain menyukai permainan yang memiliki setting dunia fantasi atau fiksi ilmiah. senang menciptakan dan mengembangkan karakter dalam game sesuai dengan imajinasi, merasa penasaran untuk mengetahui alur cerita dan perkembangan misi dalam dunia *game*, terlibat secara emosional terhadap cerita atau karakter yang dimainkan, dan merasa tertarik dengan dunia dalam game sehingga sulit beralih ke aktivitas lain. Sebaliknya indikator immersion tidak tertarik yaitu cenderung tidak tertarik dengan cerita dalam game, tidak menyukai game dengan narasi yang panjang, serta memilih permainan yang bersifat sederhana dan instan. Mereka juga tidak menunjukkan ikatan emosional terhadap karakter dalam game dan mudah beralih ke aktivitas lain diluar bermain.

6. Faktor *Escapism*

Faktor *escapism* adalah dorongan untuk bermain game agar dapat melupakan masalah yang di hadapi dalam kehidupan nyata. *Game* memberikan dunia virtual yang penuh kontrol dan kebebasan, yang beraada jauh dari realita yang tidak bisa dikendalikan, pemain yang senang bermain di dunia maya hanya sementara itu, untuk menghindari, melupakan, dan melarikan diri dari stress serta permasalahan dari kehidupan nyata, faktor *escapism* tinggi ditandai dengan kecenderungan bermain game saat individu mengalami perasaan sedih, marah, cemas, atau kecewa. Sulit berhenti bermain karena merasa belum puas “melupakan kenyataan”. Menjadikan *game* sebagai rutinitas harian yang tidak tergantikan. Faktor *escapism* rendah cenderung tidak menjadikan *game* sebagai sarana untuk lari dari kenyataan. Individu memainkan permainan untuk hiburan ketika jam kosong, bukan sebagai pelampiasan emosional, mereka juga lebih memilih menyelesaikan masalah secara langsung atau mengandalkan dukungan sosial dari orang terdekat.

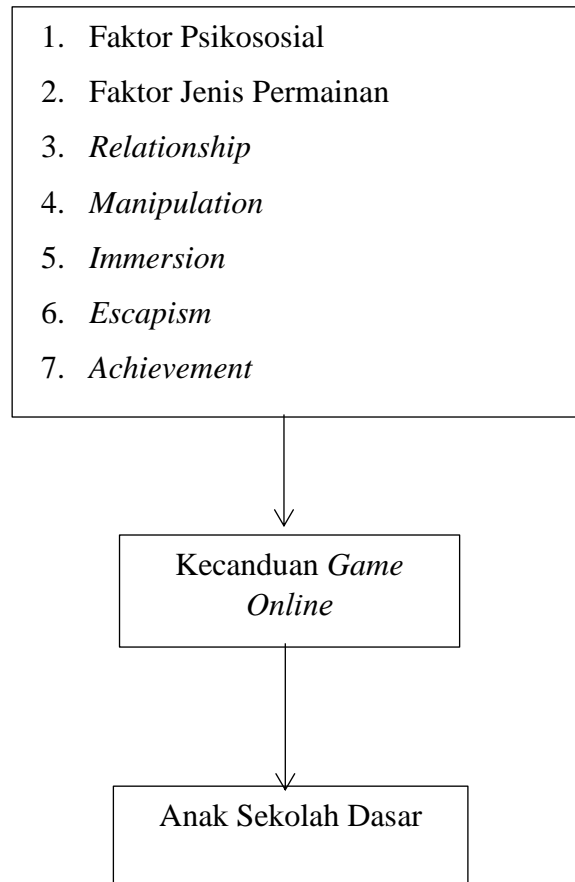
7. Faktor *Achievment*

Berlandaskan motivasi untuk memperoleh posisi yang kuat dalam lingkungan dunia virtual, hal tersebut diwujudkan melalui pencapaian berbagai tujuan serta perolehan item langka dalam permainan yang menjadi simbol kekuatan dan prestasi. Faktor *achievment* tinggi ciri-cirnya yaitu bermain secara rutin untuk menaikkan level atau peringkat, merasa bangga saat mendapatkan pencapaian tertentu dalam *game*, menghabiskan waktu cukup lama demi menyelesaikan misi atau tantangan sulit, sering membicarakan prestasi *game* kepada teman, merasa senang jika diakui sebagai “hebat” atau “*pro player*” oleh teman sebaya. Faktor *achievment* rendah cenderung bermain *game* tanpa ambisi tertentu, tidak terlalu tertarik untuk menyelesaikan tantangan yang sulit, tidak peduli dengan peringkat atau level, dan hanya bermain sebatas hiburan biasa, tidak memiliki dorongan kuat untuk memperlihatkan prestasi kepada orang lain atau merasa tidak terlalu bangga dengan pencapaian dalam permainan.

Merujuk pada teori yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa terdapat sejumlah faktor yang memengaruhi intensitas bermain *game online*, meliputi faktor psikologis, jenis permainan, hubungan sosial (relationship), manipulasi, keterlibatan mendalam (immersion), pelarian dari kenyataan (escapism), serta pencapaian (achievement).

2.4 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual merupakan model yang disusun berdasarkan hasil tinjauan teori yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya (Azari, 2022). Adapun kerangka teori dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:



Gambar 1. Gambaran Faktor Penyebab Kecanduan Game Online Pada Anak Usia

Sekolah Dasar Negeri 03 Nagreg Kabupaten Bandung
(Adams & Rolling 2020), Yee (dalam Handayani, 2020).