

**SOSIALISASI BAHAYA GAME ONLINE TERHADAP ANAK  
 DI SD NEGERI 4 DAWUHAN KECAMATAN SITUBONDO  
 KABUPATEN SITUBONDO**

***SOCIALIZATION OF THE DANGERS OF ONLINE GAMES TO  
 CHILDREN AT STATE 4 SD DAWUHAN, SITUBONDO DISTRICT  
 SITUBONDO REGENCY***

**Dodik Eko Yulianto<sup>1)</sup>, Indah Lestari Setiorini<sup>2)</sup>**

<sup>1,2)</sup>Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Abdurachman Saleh Situbondo  
 Email: dodik\_eko@unars.ac.id

**Abstrak:** Perkembangan teknologi tersebut dapat menyingkirkan permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor dan lompat tali pada 5-10 tahun yang akan datang. Bermain game online tidak hanya dilakukan di warnet tetapi bisa dilakukan dimana saja asal membawa handponed serta jaringan internet. Dengan begitu orang semakin dimanjakan dengan kehadiran game online. Game online yang diminati di Indonesia seperti; Mobile Legends, PUBG, Free Fire dan Valorant ini membuat remaja sering lupa waktu. Maraknya game online juga menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Apalagi di situasi pandemi Covid-19 ini yang hampir semua aktivitas dilakukan di rumah, anak hanya menghabiskan waktu seharian untuk bermain game online. Hampir semua rumah, warung, café hingga restoran telah dilengkapi jaringan internet yang memberi kebebasan kepada anak untuk bermain game online hingga larut malam. Hal ini membuat mereka semakin malas untuk mengerjakan tugas atau mengikuti pembelajaran disekolah karena bermain hingga larut malam yang menyebabkan mereka mengantuk. Bermain game online sebenarnya boleh saja asalkan bisa membagi waktu dan tidak merugikan orang lain. Akibat dari game online ini juga merubah anak dalam hal bersosialisasi. Kehadiran game online ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut

Dampak dari game online anak juga sering berbicara kasar sehingga mereka terbiasa melakukan hal tersebut kepada siapapun bahkan kepada orang yang lebih tua. Perubahan perilaku sosial pada anak dapat berubah akibat bermain game online sudah bisa kita rasakan saat ini, dahulu sebelum game online menjamur seperti saat ini, anak menghabiskan waktu untuk membantu orang tua, kerja kelompok dan berkumpul dengan teman sebaya. Bedanya sekarang anak berkumpul hanya untuk bermain game online hingga larut malam dan sering lupa akan kewajiban mereka.

**Kata kunci:** Bahaya game online

**Abstract:** *These technological developments can eliminate traditional games such as hide and seek, gobak sodor and jump rope in the next 5-10 years. Playing online games is not only done in internet cafes but can be done anywhere as long as you bring a cellphone and internet network. That way people are increasingly*

*spoiled by the presence of online games. Online games that are in demand in Indonesia such as; Mobile Legends, PUBG, Free Fire and Valorant make teenagers often forget the time. The rise of online games also causes children to become addicted to these games. Especially in this Covid-19 pandemic situation where almost all activities are carried out at home, children only spend all day playing online games. Almost all houses, cafes, cafes and restaurants have been equipped with internet networks that give children the freedom to play online games until late at night. This makes them even more lazy to do assignments or take lessons at school because playing late at night causes them to be sleepy. Playing online games is actually okay as long as you can divide your time and don't harm other people. As a result of this online game also changes children in terms of socializing. The presence of this online game certainly has a positive impact as well as a negative impact, depending on how we respond to this. The impact of online games is that children often speak harshly so that they are used to doing this to anyone, even to older people. Changes in social behavior in children can change due to playing online games we can already feel now, before before online games proliferated like today, children spent time helping parents, group work and gathering with peers. The difference is that now children gather only to play online games until late at night and often forget their obligations.*

**Keywords:** *The dangers of online games*

## **PENDAHULUAN**

Pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi yang dilakukan adalah unjuk kerja bidang pengabdian kepada masyarakat. Sasaran mitra kali ini adalah siswa sekolah dasar SD Negeri 4 Dawuhan Situbondo yang beralamat di Jalan Cendrawasih nomor 32 kelurahan Dawuhan kecamatan Situbondo kabupaten Situbondo. Berdasarkan hasil observasi ditemukan adanya kebiasaan yang dilakukan masyarakat khususnya anak berusia 10 tahun keatas.

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet. Seiring perkembangan zaman internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaat dari perkembangan internet yaitu untuk sarana hiburan, misalnya permainan game online. Game online muncul sebagai satu jenis hiburan baru bagi semua kalangan khususnya anak usia 10 tahun. Dengan banyaknya fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan mudahnya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di Indonesia. Tidak hanya di kota-kota besar, game online juga sudah merambah pelosok desa. Dengan perkembangan teknologi tersebut dapat menyingkirkan permainan

tradisional seperti petak umpet, gobak sodor dan lompat tali pada 5-10 tahun yang akan datang. Bermain game online tidak hanya dilakukan di warnet tetapi bisa dilakukan dimana saja asal membawa handpon serta jaringan internet. Dengan begitu orang semakin dimanjakan dengan kehadiran game online. Game online yang diminati di Indonesia seperti; Mobile Legends, PUBG, Free Fire dan Valorant ini membuat remaja sering lupa waktu. Maraknya game online juga menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Apalagi di situasi pandemi Covid-19 ini yang hampir semua aktivitas dilakukan di rumah, anak hanya menghabiskan waktu seharian untuk bermain game online. Hampir semua rumah, warung, café hingga restoran telah dilengkapi jaringan internet yang memberi kebebasan kepada anak untuk bermain game online hingga larut malam. Hal ini membuat mereka semakin malas untuk mengerjakan tugas atau mengikuti pembelajaran di sekolah karena bermain hingga larut malam yang menyebabkan mereka mengantuk. Bermain game online sebenarnya boleh saja asalkan bisa membagi waktu dan tidak merugikan orang lain. Akibat dari game online ini juga merubah anak dalam hal bersosialisasi. Kehadiran game online ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut. Meskipun ada sisi positif dari bermain game online, tetapi tanpa kita sadari game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya remaja. Awalnya game online hanya memberikan hiburan saja saat kondisi anak sedang disibukkan dengan kegiatan sekolah, namun penggunaan yang berlebihan justru mengakibatkan kecanduan. Padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi. Teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi. Mereka seakan dituntut untuk mengikuti tren saat ini, jika tidak mau dikatakan kudet atau kuno. Kehadiran game online di tengah-tengah pesatnya laju teknologi telah membawa pengaruh besar terhadap perkembangan pribadi dan adaptasi seseorang khususnya remaja, bahkan

kemampuan beradaptasi dengan lingkungannya. Tidak sedikit remaja yang berubah menjadi pecandu game sehingga lupa pada jati diri mereka yang sesungguhnya. Dampak dari game online anak juga sering berbicara kasar sehingga mereka terbiasa melakukan hal tersebut kepada siapapun bahkan kepada orang yang lebih tua. Perubahan perilaku sosial pada anak dapat berubah akibat bermain game online sudah bisa kita rasakan saat ini, dahulu sebelum game online menjamur seperti saat ini, anak menghabiskan waktu untuk membantu orang tua, kerja kelompok dan berkumpul dengan teman sebaya. Bedanya sekarang anak berkumpul hanya untuk bermain game online hingga larut malam dan sering lupa akan kewajiban mereka. Perubahan perilaku sosial pada anak masih akan terus berlanjut apalagi kita hidup di era modern serba praktis. Ditambah asumsi bahwa bermain game online juga bisa sukses dengan menjadi pemain esports atau youtuber. Tentu kita tidak boleh menyalahkan masuknya budaya baru ini karena dampak dari globalisasi. Peran orang tua dalam mendidik anak disini sangat dalam perkembangan mereka. Orang tua dan guru harus berkolaborasi dengan bisa mengajarkan cara membagi waktu dan mana yang harus diprioritaskan kepada anak agar anak tidak kecanduan bermain game online. Terlalu memprioritaskan game online hanya membuang waktu saja, kewajiban yang seharusnya dilakukan terlebih dulu sering tertunda karena terlalu berlarut bermain game online. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau mengerjakan tugas, telah disita demi bermain game berjam-jam. Di tengah pesatnya laju internet dan kehadiran game online.

Dalam penelitian menunjukkan bahwa jalur yang ada di otak depan, tepatnya neurotransmitter yang menghasilkan dopamin, menjadi aktif ketika seseorang bermain . Nah, reaksi ini sama seperti orang yang menggunakan obat-obatan seperti heroin. Pada pecandu game online, mereka mengalami peningkatan dopamin dua kali lipat. Sedangkan pada pengguna heroin, kokain, atau amfetamin, peningkatan dopamin terjadi sekitar 10 kali lipat. (Psychology Today,2019)

Kecanduan game online ternyata memengaruhi otak, bahkan menyebabkan perubahan di berbagai bagian otak. Melansir dari Medical News Today, baru-baru

ini para ilmuwan mengumpulkan dan merangkum hasil dari 116 studi ilmiah tentang bagaimana game online memengaruhi otak dan perilaku seseorang. Temuan ini dipublikasikan dalam *Frontiers in Human Neuroscience*, yang mengungkapkan bermain video game tidak hanya mengubah kinerja otak, tetapi juga strukturnya. (Medical News Today dalam Halodoc, 2020)

Studi tersebut menunjukkan bahwa pemain video game mengalami peningkatan beberapa jenis perhatian, seperti perhatian berkelanjutan dan perhatian selektif. Temuan ini ternyata terbukti, wilayah otak pemain game online yang berhubungan dengan perhatian mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain game online.

Bermain game online meningkatkan ukuran dan kapabilitas bagian otak yang bertanggung jawab atas keterampilan visuospatial, yakni kemampuan seseorang untuk mengidentifikasi hubungan visual dan spasial sebuah objek. Studi juga menunjukkan bahwa seseorang yang bermain game online dalam jangka panjang mengalami pembesaran hippocampus sebelah kanan. (Halodoc, 2019)



Gambar 1. Saat waktu belajar digunakan untuk bermain game online



Gambar 2. Saat berkumpul digunakan untuk bermain game online



Gambar 3. Lebih senang menyendiri dengan bermain game online

### **Permasalahan Mitra**

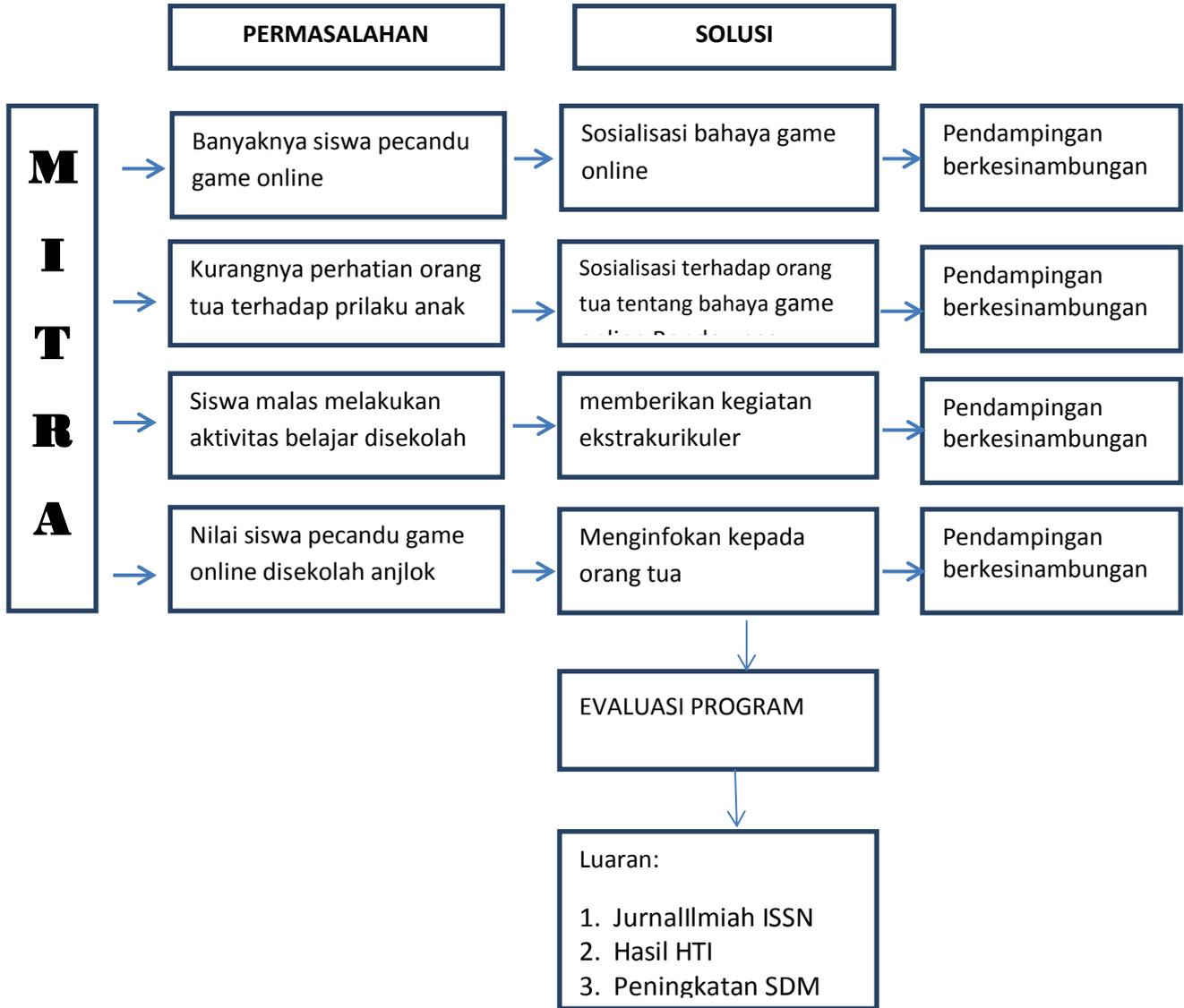
Berdasarkan uraian di atas dan kesepakatan dengan UKM mitra, maka dapat diidentifikasi permasalahan, yang diprioritaskan untuk diatasi, yaitu:

1. Perlu sosialisasi dan bimbingan terhadap anak pecandu game online siswa SD 4 Dawuhan Kabupaten Situbondo.
2. Memberikan semangat dan motivasi belajar.
3. Memberikan sosialisasi kepada anak dan orang tua pecandu game online untuk memperbaiki perilaku anak .

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan carat Terapi Perilaku memodifikasi lingkungan untuk menurunkan motivasi anak untuk menghambat

ketergantungannya. Salah satu contohnya, untuk anak yang kecanduan game online dan internet, perlu membuat rule, misalnya mamainkan game hanya waktu tertentu hanya di area keluarga atau tidak ada *wifi* di kamar.



Gambar 4. Alur Metode Pelaksanaan

Melakukan sosialisasi kepada siswa, walimurid, guru serta kepala sekolah tentang maraknya game online yang merusak mental dan kepribadian siswa. yaitu yang pertama dengan melakukan sosialisasi terhadap anak yang sering bermain game online atau bisa dengan melakukan sosialisasi secara bertahap mulai dari kelas 4 sampai dengan kelas 6. Pelaksanaan yang kedua adalah dengan melakukan

pemantauan terhadap anak-anak, pada saat waktu sudah menunjukkan pukul 21.00 malam guru memantau anak-anak di grup whatsapp apabila masih ada anak yang online maka akan segera dinasehati agar segera istirahat karena waktu sudah malam. Ketiga adalah pada saat pembelajaran dikelas, guru harus menyampaikan beberapa pesan moral.

Menyiapkan strategi diantaranya:

1. Mengurangi waktu bermain *game* untuk anak. Jika anak dalam sehari menghabiskan waktu sekitar 6 jam, maka kurangi waktu bermain dengan perlahan atau berikan pengertian pada anak mengapa jam bermain harus dibatasi.
2. Mengalihkan dengan kegiatan lain yang bermanfaat. Misalnya seperti mengajak berenang, bermain bola, atau aktivitas fisik lainnya.
3. Buat kesepakatan agar dapat bermain *game*. Seperti boleh bermain setelah selesai belajar atau setelah membantu orang tua.
4. Memberikan contoh yang baik. Misalnya pada saat memiliki waktu luang, bisa saja orang tua mengajak anak untuk berbincang-bincang, mengajak anak untuk ikut andil dalam membersihkan rumah, atau mengajak jalan-jalan (misal ke museum, ke perpustakaan nasional, atau taman bermain).
5. Jika setelah melakukan berbagai cara seperti di atas namun keinginan untuk bermain *game* masih sangat tinggi, maka akan sangat tepat untuk meminta bantuan pada tenaga ahli yang profesional.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Deskripsi Hasil Kegiatan**

Terdapat beberapa faktor Pendukung dan penghambat pada pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Negeri 4 Dawuhan ini yaitu: Faktor pendorong :

- a. Adanya respon yang positif dari pihak sekolah antaranya kepala sekolah Guru kelas dan siswa.
- b. Siswa Aktif mengikuti kegiatan yang diselenggarakan.
- c. Adanya dukungan dari guru kelas dan para guru yang membantu dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

Faktor Penghambat a. Ketidaktahuan siswa mengenai dampak bermain game online. b. Kesulitan mengumpulkan banyak siswa karena ada sebagian ada yang mengikuti ujian sekolah. Setelah melakukan penyuluhan dilakukan terlihat terjadi peningkatan pengetahuan siswa terhadap bahaya game online di SD Negeri 4 Dawuhan Kabupaten Situbondo. terlihat antusias siswa bertanya kepada narasumber pada saat setelah melakukan penyuluhan. Kondisi penyuluhan ini terlihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Memberikan penyuluhan kepada siswa



Gambar.2 Kondisi pada saat Penyuluhan

diatas bahwa terlihat siswa serius mendengarkan materi yang dijelaskan secara langsung dan terlihat antusias siswa melihat leaflet dan mendengarkan materi yang dijelaskan. Penyuluhan dilakukan untuk menyampaikan informasi

secara umum tentang dampak perilaku kecanduan game online terhadap kesehatan anak.



Gambar 3. Memberikan Motivasi Bersama Tim



Gambar. 4 Kepala sekolah dan dewan guru yang membantu lancarnya kegiatan

Berdasarkan Gambar 4 diatas bahwa terlihat hasil jawaban siswa tersebut banyak yang benar dan terlihat terjadi peningkatan pengetahuan sebesar 85% yang awalnya hanya 45%. Penelitian (Amin, S. & Harianti, 2018) terdapat bahwa pola

asuh orang tua demokratis juga dapat menyebabkan kecanduan game online pada anak. Anakpun bisa melakukan kegiatan apapun karena anak merasa orang tua memberikan kesempatan untuk mengembangkan diri namun, apabila Jika anak kurang kontrol dari orang tua anak pun bisa melakukan hal-hal yang tidak di duga karena terlalu percaya dan tidak di imbangi lagi dengan kontrol orang tua.

### 1. Perencanaan

Orang yang sudah kecanduan game online ingin memainkan game tersebut secara terus-menerus hingga melupakan aktivitas sehari-hari. Nah, bukan hanya kehidupannya yang terganggu, ternyata game online juga mampu memengaruhi otak seseorang. Di zaman yang serba digital ini, bermain game online sering dijadikan opsi untuk melepas rasa penat. Tidak usah pergi ke luar rumah, hanya dengan gadget, seseorang bisa mengunduh berbagai jenis permainan yang disukai.

Sayangnya, terlalu asyik bermain game online terkadang membuat seseorang lupa waktu dan mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Salah satu efek yang perlu diwaspadai dari bermain game online adalah “kecanduan”.

Kegiatan perencanaan yang dimaksud adalah merencanakan semua kegiatan/aktivitas yang akan dilaksanakan untuk melaksanakan pembinaan terhadap siswa di SD Negeri 4 dawuhan:

- a. Kegiatan survey terhadap jumlah pecandu game online di sekolah tersebut.
  - b. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah terkait sosialisasi.
  - c. Menentukan jadwal kegiatan dan waktu kegiatan
  - d. Mempersiapkan materi sosialisasi
  - e. Menyiapkan media sosialisasi
2. Persiapan bahan dan alat kegiatan sosialisasi :
- Membuat media sosialisasi
  - Menyiapkan penghargaan sebagai motivasi siswa
  - Menyiapkan alat dokumentasi (banner, kamera, alat perekam vidio)
  - Menyiapkan sarana sosialisasi (laptop dan LCD serta media penunjang lainnya)
3. Tahap sosialisasi

NO	KEGIATAN	URAIAN KEGIATAN	WAKTU
1	Pembukaan	1. Pengenalan tim 2. Pemberian motivasi 3. Memberikan kuis 4. Pemberian hadiah	10 menit
2	Kegiatan Inti	1. Menyampaikan materi a. Apa game online b. Dampak negatif c. Bahaya terhadap kesehatan fisik d. Bahaya terhadap mental. e. Menampilkan video pecandu game online dan dampaknya	40 menit
3	Penutup	1. Menampilkan permainan game tentang materi 2. Memberikan penghargaan kepada siswa yang mengikuti kegiatan	10 menit

4. Tahap Pendampingan. Setelah melakukan sosialisasi, kegiatan terakhir adalah kegiatan pendampingan. Bentuk kegiatan pendampingan adalah memantau kepada perkembangan siswa kepada pihak sekolah melalui guru kelas di kelas 4 SD Negeri 4 Dawuhan Situbondo.

### **KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Negeri 4 dawuhan merupakan salah satu bentuk kepedulian kami terhadap masalah yang dihadapi oleh guru dan orang tua wali murid tentang maraknya game online. Game online yang dilakukan secara terus menerus dapat membahayakan kesehatan dan kerusakan. beberapa dampak yang bisa muncul akibat anak-anak sering main game, termasuk dampak kesehatan fisik dan kesehatan mental. Kebiasaan menghabiskan waktu bermain game bisa membuat Anak mengalami kecanduan yang ditandai dengan merasa gelisah dan mudah marah apabila tidak diijinkan bermain, susah berhenti main game, tidak peduli dengan orang sekitar, hingga muncul gejala penyakit, seperti migraine atau mata lelah.

Dari kasus yang dialami masyarakat tentang maraknya game online kami memberikan sosialisasi terhadap anak yang dilakukan di SD Negeri 4 Dawuhan Situbondo. Informasi yang didapat dari kepala sekolah ketika melakukan

observasi. Kurang lebih 43% siswa kelas 4 SD Negeri IV dawuhan bermain Game dengan tingkat kebiasaan yang berbeda beda.

Sosialisasi dilakukan dengan beberapa tim menggunakan metode pendekatan. kegiatan ini berlangsung selama 60 menit dengan rincian Pembukaan 10 menit, acara inti 40 menit, penutup 10 menit. Hasil dari kegiatan sosialisasi sangat diharapkan oleh guru. Siswa merasa senang dengan adanya kegiatan tersebut dan merasa tahu dengan bahaya dan dampak bermain game online.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Mom Junction. Diakses pada 2021. *Positive And Negative Effects Of Video Games On Children.*
- Kids Health. Diakses pada 2021. *Are Video Games Bad for M.*
- Rini. 2020. *Dampak Kecanduan Game online.* Media Guru. Jakarta
- Arif A. 2019. *Jangan suka game online, pengaruh game online dan tindakan pencegahan:*Media Grafika. Magetan.