

## Sosialisasi Dampak *Game Online* Bagi Anak Usia Sekolah Dasar

**Martinus Robert Hutauruk**

Fakultas Ekonomi dan Bisnis/Prodi Akuntansi, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Indonesia

Email: [martinrioindra@yahoo.com](mailto:martinrioindra@yahoo.com)

### Abstrak

*Game online* adalah merupakan produk atau hasil dari perkembangan teknologi dan informasi yang sangat signifikan dewasa ini. Situasi ini berdampak terhadap berbagai lapisan masyarakat dan hingga ke seluruh wilayah terpencil tidak terkecuali. Sehingga memerlukan perhatian yang serius dan kebijakan bagi para orang tua sehubungan dengan keberadaan anak-anak di usia sekolah dasar. Kecanduan *game online* juga dewasa ini menjadi fenomena yang berkembang dengan pesat dan menjadi hal yang biasa. Dampak kemajuan teknologi ini perlu diantisipasi khususnya bagi anak-anak di usia sekolah dasar, khususnya pada Sekolah Dasar Negeri 001 Tenggarong Seberang. Suatu wilayah desa yang berada di tepian sangat Mahakam dan cukup terpencil namun tidak lepas dari jangkauan internet dan perangkat *smartphone* modern. Ada berbagai dampak, yaitu mulai dari hal yang positif dan hingga yang negatif terhadap perilaku dan kesehatan yang disebabkan dari adanya *game online* bagi anak usia sekolah dasar ini. Upaya sosialisasi dilakukan dengan cara mengumpulkan anak-anak Sekolah Dasar pada jenjang kelas 4, 5 dan 6 dalam satu tempat dengan metode interaktif. Selain itu disampaikan pula adanya beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mengurangi dampak negatif *game online*, dengan cara meningkatkan bakat kemampuan dalam bidang musik, seni, olah raga dan lainnya sebagai pengisi waktu luang. Selain itu kegiatan *outdoor* rekreasi dan wisata alam dan rohani juga cukup menjanjikan dalam mengatasi situasi ini.

**Kata Kunci:** *Game online*; dampak *game online*; sosialisasi; anak usia sekolah dasar; pengawasan orang tua

### Abstract

*Online games are a product or result of the very significant development of technology and information today. This situation impacts various levels of society, and all remote areas are no exception. So, it requires serious attention and policies for parents regarding the presence of children at elementary school age. Online game addiction has also recently become an overgrowing phenomenon and has become commonplace. The impact of technological advances needs to be anticipated, especially for children of elementary school age, especially at State Elementary School 001 Tenggarong Seberang. A village area that is on the banks of the Mahakam River and is quite remote but cannot be separated from the reach of the internet and modern smartphone devices. There are various impacts, ranging from positive to negative, on behavior and health caused by online games for elementary school-age children. Socialization efforts gather elementary school children in grades 4, 5, and 6 in one place using interactive methods. Apart from that, it was also conveyed that several things can be done to reduce the negative impact of online games by increasing talent in music, art, sports, and others to fill free time. Apart from that, outdoor recreation activities and natural and spiritual tourism are promising in overcoming this situation.*

**Keyword:** *Online game; impact of online gaming; socialization; elementary school age children; parental supervision*

Submit: 2023-09-25

Revised: 2023-10-18

Accept: 2023-11-26



## LATAR BELAKANG

Dampak pandemi COVID-19 sangat dirasakan oleh segenap lapisan masyarakat di Indonesia dan tidak terkecuali hingga ke daerah-daerah terpencil sekalipun. Keberadaan dukungan jaringan internet semakin kuat dan hampir mampu menjangkau ke seluruh pelosok daerah di Indonesia. Hal ini menjadi salah satu dampak yang baik dari adanya pemberlakuan sistem *online* dalam memerangi pandemi COVID-19. Sebagian aktivitas dari pekerja, pebisnis hingga mahasiswa dan pelajar dialihkan menjadi *online* atau ke dalam jaringan (Achmad et al., 2022), (Dekas, 2022), (Hutauruk & Indarahmadani, 2021). Hal inipun walau dari awalnya menjadi salah satu kendala dari penggunaannya, namun lambat laun dengan adanya dukungan sarana *gadget*, mampu menjadi faktor yang memperkuat terhadap penyelenggaraan sistem dalam jaringan internet tersebut (babel.kemenag.go.id, 2023), (Fahrianoor & Hidayat, 2022), (Matiin, 2021), (Tendy, 2021). Informasi dan kemudahan lainnya sangat banyak tersedia dengan melibatkan sarana internet tersebut.

Penggunaan *smartphone* dan *gadget* sejenis menjadi *viral* dan dimiliki oleh setiap keluarga dan anggotanya. Selain harganya yang cenderung terjangkau dengan fasilitas yang menjanjikan, *gadget* yang khususnya *smartphone* juga menjadi tumpuan utama dalam proses belajar dan mengajar dalam masa pandemi hingga saat ini. Pabrikan selalu menyiapkan dan menyertakan beberapa *game* bawaan pada *setiap smartphone* dan untuk menambah *game* lainnya yang menarik adalah sangat mudah untuk *didownload* bagi penggunaannya melalui jaringan *internet-wifi* yang kini tersedia di mana-mana (Syahyudin, 2020), (Rahayuningrum et al., 2021).

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tersebut menghadapkan orang tua pada situasi anak-anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu luang dengan menyimak *smartphone* dengan sarana *gadget*. Hal ini menjadi ibarat dua mata pisau, di satu sisi berdampak positif dan di sisi yang lain berdampak negatif, seperti adanya konten sensitif yang berbahaya jika ditonton anak-anak. Orang tua tidak bisa membiarkan hal ini dan perlu ada tindakan dari ayah dan ibu untuk memantau buah hatinya saat bermain *smartphone* (Haq et al., 2022). Adanya kemajuan teknologi juga turut berdampak terhadap perkembangan *game* yang juga disediakan secara *online* atau dengan nama yang terkenal yaitu "*Game Online*". Permainan ini melibatkan pengguna *gadget* yang ternyata cukup didominasi oleh pengguna

dari kalangan anak-anak. *Game online* memiliki dampak yang kuat terhadap anak-anak, baik dari sisi dampak positif dan dampak negatif bagi perkembangan mental anak (Elindawati, 2020).

Di sisi lain ternyata *game* juga merupakan sebagai jalan keluar bagi penggunanya yang mengalami rasa bosan, adanya kompetisi *game* yang menjanjikan hadiah, dan lingkungan pertemanan yang sedang marak bermain *game* (Masyani & Nusuary, 2021). Situasi semakin menjadi berkembang cepat mampu mempengaruhi perilaku anak dan tingkat sosialisasi. Selain beberapa dampak positif yang mampu ditimbulkannya, maka hal ini juga mampu menimbulkan dampak negatif yang menyertainya (Irmawati & Suhaeb Firdaus W, 2021). Melihat dari situasi ini maka *game online* pada saat ini menjadi salah satu permainan yang paling menarik dan dapat dilakukan secara mobil, di mana saja dan kapan saja serta terdapat fitur-fitur yang sangat menarik dan bersifat interaktif (Pebrianti, 2021).

Anak adalah investasi dan harapan para orang tua, sehingga cukup besar biaya yang diperlukan dalam menumbuhkembangkan anak. Jika diukur secara akuntansi sosial maka anak adalah investasi jangka panjang dalam kehidupan suatu keluarga. Agar hasil investasi tersebut berhasil maka semenjak dini atau dari tingkatan sekolah dasar sudah harus benar-benar dikondisikan dengan menekan semaksimal mungkin risiko-risiko yang dapat merugikan anak sehubungan dengan adanya kehadiran *game online* (Nasution et al., 2022), (Sianturi, 2021), (Tirtayanti, 2022).

Secara umum terdapat berbagai dampak dari adanya kehadiran *game online* yang menyertai penggunaan sistem *online* ini. Selain dampak negatif, terdapat pula dampak positifnya yang juga turut dirasakan, yaitu: (1) berpikir secara efektif, (2) berpikir cepat, (3) menambah aktivitas otak, (4) pribadi yang teliti dan penuh konsentrasi, (5) melatih rasa kesportifan terhadap lawan, (6) membiasakan diri dengan lebih dari aktivitas. Dampak negatifnya adalah berupa: (1) perilaku agresif, (2) antisosial, (3) berbicara kasar, (4) depresi dan selalu cemas, (5) menurunkan tingkat konsentrasi anak, (6) mengalami *gaming disorder*, (7) masalah komunikasi, (8) merasa kelelahan, (9) menjadi sasaran pelecehan (<https://www.orami.co.id/magazine/dampak-game-online>, 2023).

Hasil studi (Akbar, 2020) menemukan bahwa kaitan antar *game online* dengan kesehatan adalah di mana seseorang yang cenderung lebih mementingkan berinteraksi

dengan dunia maya, sedangkan pada kenyataan mereka para pecandu *game online* tersebut adalah lebih menghabiskan waktu yang lebih banyak untuk bermain *game online* lebih dari 12 jam per hari dan mengganggu sistem kerja otak. Selain itu berdasarkan dari hasil studi (Hasrianto *et al.*, 2020) ditemukan bahwa rendahnya pengetahuan siswa tentang bahaya penggunaan *smartphone* secara berlebihan lebih dari 2 jam per hari, sikap negatif kuatnya pengaruh teman sebaya dan lingkungan keluarga di mana mayoritas pengguna *smartphone* berisiko menyebabkan siswa berperilaku berisiko menggunakan *smartphone* yaitu lebih dari 2 jam sehari.

Adapun perkembangan *game online* ini telah menjamah ke daerah-daerah terpencil dan salah satunya adalah salah satu desa di wilayah Tenggara Seberang dan menjadi mitra dalam kegiatan ini. Hasil dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh tim pada salah satu Sekolah Dasar di wilayah tersebut menunjukkan bahwa dampak *game online* membuat prestasi belajar siswa menurun dan siswa cenderung kurang disiplin. Hal ini sejalan pula dengan pendapat Sardiman (2009) dan Teni & Agus Yudiyanto (2021) yang menemukan bahwa penurunan motivasi belajar berdampak terhadap prestasi belajar. Mitra merasa bahwa situasi ini perlu mendapatkan perhatian yang sungguh-sungguh dan solusi untuk mengantisipasi penurunan prestasi belajar dan visi, misi dan tujuan sekolah pada umumnya di masa depan.

Pola mengasuh anak atau parenting adalah tantangan yang dihadapi pasangan saat sudah berkeluarga dan memiliki anak. Baik-buruknya orang tua menerapkan pola asuh akan berdampak kepada sikap hingga masa depan anak. Sekarang ini, saat teknologi berkembang pesat, orang tua dihadapkan pada situasi anak-anak mereka lebih banyak menghabiskan waktu luang dengan menyimak *smartphone*. *Gadget* yang marak beredar ini bak memiliki dua mata pisau. Di satu sisi bisa berdampak positif karena jadi sarana edukasi lewat konten-konten bermanfaat. Namun di sisi lain juga bisa berpotensi negatif, seperti adanya konten sensitif yang berbahaya jika ditonton anak-anak.

Orang tua tidak bisa membiarkan hal ini. Perlu ada tindakan dari orang tua untuk memantau buah hatinya di saat si kecil bermain *smartphone*, yaitu dengan memiliki salah satu dari beberapa aplikasi kontrol (Google Family Link; Secure Parental Control; MMGuardian Parental Control; Kids Place Parental Controls; Parental Control Kroha; Parental Control -

Kidslocx; Kids Zone; ESET Parental Control) (brillio.net, 2023), (Supriyanti & Maryam, 2021). Selain itu hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat penurunan kebiasaan bermain game online melalui teknik diskusi yang dilakukan pada kelompok pada siswa sekolah menengah (Fauziawati, 2015).

Melihat dari hasil observasi awal maka sangat dibutuhkan sosialisasi tentang dampak *game online* pada siswa Sekolah Dasar sebagai ujung tombak pendidikan dasar. Tujuan yang ingin dicapai dapat program sosialisasi ini adalah menempatkan *game online* sebagai salah satu sarana belajar dan pengembangan diri dari semenjak dini. Wilayah Tenggara Seberang adalah merupakan salah satu kecamatan yang letaknya cukup jauh dari pusat kota sehingga memungkinkan tingkat ketergantungan anak-anak pada *game online* akan semakin besar. Hasil beberapa studi sebelumnya menunjukkan bahwa tingkat ketergantungan pada *game online* yang cukup tinggi lebih banyak menimbulkan dampak yang negatif dari pada yang positif. Hal ini menjadi perhatian dan perlu mendapatkan solusi untuk melakukan antisipasi dalam melindungi generasi muda secara dini.

Berdasarkan dari permasalahan yang dialami mitra maka ditawarkan beberapa solusi untuk melakukan antisipasi terhadap kondisi yang ada, yaitu: (1) Mengenali permainan mereka, (2) Menggunakan aplikasi kontrol orang tua dan (3) Memberikan anak alternatif hiburan lain.

### **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan ini telah direncanakan sebelumnya dan didukung pula oleh proposal yang telah disusun dengan topik utama pada dampak *game online* terhadap anak usia sekolah dasar, dengan didukung oleh sejumlah teori dan kajian empiris yang relevan. Kegiatan ini juga sebagai realisasi kegiatan KKN fisik pasca pandemi COVID-19 dan sebagai wujud kegiatan perorangan yang dilakukan langsung di lokasi pelaksanaan KKN di Kabupaten Kutai Kartanegara.

Adapun pelaksanaan kegiatan sosialisasi terhadap dampak *game online* pada anak usia sekolah dasar ini dilakukan secara tatap muka langsung kepada orang tua dari anak-anak yang dalam usia sekolah dasar dan juga perangkat sekolah dasar yang ada di sekitar desa. Kegiatan bertempat di balai desa dan waktu pelaksanaan adalah pada pkl. 10.00 wite hingga pkl.15.00

wite termasuk istirahat makan bersama selama 1 jam. Pada kegiatan ini juga dilakukan beberapa metode yang digunakan untuk mempermudah dalam pelaksanaannya sehingga mampu mengintegrasikan semua pihak dan mitra, yaitu terdiri dari sebagai berikut:

1. Metode Pelaksanaan: (1) Kegiatan Dosen: melakukan sosialisasi melalui penyuluhan secara langsung di lapangan; (2) Kegiatan Mahasiswa: pelaksanaan KKN fisik pasca pandemi COVID-19 dengan topik kegiatan perorangan.
2. Deskripsi singkat profil mitra: Mitra pada kegiatan ini adalah merupakan masyarakat sebagai orang tua dari siswa sekolah dasar di sekitar desa lokasi kegiatan yaitu di Kabupaten Kutai Kartanegara. Selain itu mitra yang lain adalah pimpinan sekolah dasar dan perangkat desa yang diundang dalam kegiatan ini. Pada kegiatan ini juga dibantu oleh perangkat desa agar penyelenggaraan dapat berjalan dengan baik dan sesuai harapan bersama.
3. Langkah-langkah pelaksanaan: (1) pengamatan awal dilakukan untuk memetakan situasi dan kondisi sehubungan dengan fasilitas internet dan rambahan *game online* yang menuju penggunaanya, terutama para pelajar sekolah dasar setempat; (2) Melakukan koordinasi dan kerja sama dengan mitra serta dengan pihak perangkat desa sehubungan dengan informasi, dan fasilitas tempat dan perangkat pelaksanaan kegiatan; (3) pelaksanaan kegiatan adalah dengan tatap muka langsung dan penjelasan terhadap dampak *game online* dan dilanjutkan dengan diskusi dengan orang tua siswa dan pihak sekolah, dan diharapkan terjadi suatu diskusi dan *problem solving* atas masalah yang ada; (4) *Monitoring* atas perubahan setelah dilakukannya sosialisasi

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Kegiatan di Lapangan

Kegiatan awal di lapangan adalah melakukan Koordinasi dengan Kepala Desa beserta jajarannya dan pimpinan Sekolah Dasar dilakukan secara awal dengan menyampaikan proposal kegiatan sosialisasi yang akan dilakukan kepada masyarakat selaku orang tua dari anak yang bersekolah dalam tingkatan Sekolah Dasar.

### 1) Observasi langsung di SD Negeri 001 Tenggarong Seberang

Selama melaksanakan observasi di SDN 001 Tenggarong Seberang yang di temani langsung oleh kepala sekolah, terdapat beberapa permasalahan yang di sampaikan oleh Kepala Sekolah, yaitu baik dari hasil belajar siswa dan prestasi belajar siswa yang turun, kurangnya sopan santun murid kepada tenaga pengajar, yang di akibatkan kurangnya pengajaran atau bimbingan orang tua kepada murid selama situasi pandemi atau covid 19. Selama pandemi covid 19 orang tua kurang memberikan bimbingan kepada anak selama pembelajaran dan orang tua lebih memilih untuk menyelesaikan tugas yang di berikan guru ke peserta didik. Sehingga peserta didik banyak tertinggal di dalam pembelajaran.



**Gambar 1. Observasi Pada SD Negeri 001 Tenggarong Seberang**

Hal ini membuat anak merasa aman jika tidak melaksanakan tugas-tugas yang di berikan guru kepadanya sehingga anak lebih memilih untuk bermain game selama pembelajaran daring. Kepala sekolah juga mengatakan setelah pembelajaran daring di berhentikan dan Kembali *offline*, banyak sekali murid yang tidak bisa menyelesaikan tugas yang di berikan oleh tenaga pengajar, ini di akibatkan karena tugas yang selama pandemi di berikan guru tidak di kerjakan atau di selesaikan oleh murid. Karena murid yang belum paham soal pembelajaran ini sehingga mengharuskan guru wali murid untuk meninggalkan muridnya di kelas yang sama atau tinggal kelas. Ada beberapa orang tua yang tidak terima jika anaknya tinggal kelas, orang tua memberi protes kepada pihak pengajar yang ada di sekolah mengatakan selama pandemi

anak masih dapat menyelesaikan tugas-tugas yang di berikan. Namun kepala sekolah mengatakan, kenyataannya bukan anak yang mengerjakan tugas tapi orang tua.

## 2) Sosialisasi di SD Negeri 001 Tenggarong Seberang

Kegiatan sosialisasi tentang dampak *game online* dilakukan pada tempat yang telah ditentukan yaitu di Balai Desa dan mampu menampung banyak masyarakat yang khususnya orang tua dari anak yang bersekolah di tingkat sekolah dasar. Sosialisasi dilakukan sekaligus pada tiga kelas yaitu kelas 4, kelas 5 dan kelas 6 yang dianggap paling banyak terlibat dengan *game online* serta selanjutnya menggabungkan ketiga kelas tersebut menjadi satu di ruang serba guna.



**Gambar 2. Kegiatan Sosialisasi Kelas 4, 5 dan 6**

## 3) Diskusi Interaktif dengan Tanya Jawab kepada Murid-Murid

Pada sosialisasi tersebut diberikan muatan pengajaran tentang dampak buruk *game online* jika terlalu berlebihan dalam menggunakan *game online*, setelah memberikan pengajaran *game online* kepada murid kami melanjutkan ke sesi tanya jawab.

Saat pertama kali memberikan sesi tanya jawab masih banyak murid yang malu dalam bertanya sehingga kami mengatakan bahwa kami akan memberikan hadiah jika ada murid yang berani bertanya. Setelah itu barulah ada salah satu murid yang berani bertanya dan diikuti beberapa murid yang mulai aktif untuk bertanya. Setelah itu di lanjutkan untuk saya yang bertanya kembali ke mereka untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka tentang materi yang saya sampaikan.



**Gambar 3. Melakukan Sesi Tanya Jawab dengan Murid-Murid**

Setelah melakukan sesi tanya jawab maka dilanjutkan dengan kegiatan *ice breaking* dengan bermain *game* bersama murid-murid dan memberikan tantangan untuk mereka serta memberikan hadiah kepada mereka yang berani mengikuti *game* tersebut. Di sela-sela kegiatan tersebut juga kami juga meminta untuk salah satu murid maju ke depan untuk menyanyikan lagu wajib nasional dan menghafal Pancasila. Selain itu ada juga beberapa pertanyaan yang kami berikan di luar materi, seperti pertanyaan yang menyangkut literasi dan numerasi sebagai untuk mengasah kemampuan para murid.

Setelah selesai melakukan kegiatan sosialisasi maka kami dan para murid keluar ruangan bersama dengan sekaligus bersalam-salam dan melakukan sesi foto bersama sebagai bagian dari dokumentasi kegiatan ini. Selain itu kami juga berpamitan dan sekaligus meminta sesi foto bersama beberapa guru di SDN 001 Tenggarong Seberang.



**Gambar 4. Bersama Para Guru SD Negeri 001 Tenggarong Seberang**

Kegiatan sosialisasi dapat berjalan sesuai dengan rencana dan sasaran pada murid kelas 4, 5 dan 6 Sekolah Dasar Negeri 001 Tenggarong Seberang. Semua peserta mendapatkan wawasan baru tentang dampak *Game Online* bagi anak usia Sekolah Dasar serta solusi dalam menghadapinya bagi semua pihak.

### PEMBAHASAN

Era teknologi digital yang membuat anak-anak semakin mudah mengaksesnya ke dalam *gadget* untuk berbagai kebutuhan, menjadi perhatian penting bagi kamu sebagai orang tua dalam mengawasinya. Di samping hal positif yang dapat dirasakan anak-anak dalam menambah pengetahuan mereka atau menikmati hiburan, ada beberapa konten negatif atau yang tidak sesuai dengan usianya. Kesungguhan dalam mengenali permainan *game online* anak adalah faktor penting bagi para orang tua untuk mengantisipasi dampak negatif dari perkembangan teknologi game yang digemari para anak.

Usaha dalam melindungi anak dari dini dan mempertahankan keharmonisan hubungan orang tua dengan anak adalah mencoba untuk memahami mengapa mereka menyukai permainan tersebut. Pada situasi tersebut maka orang tua tidak hanya akan mengetahui lebih banyak tentang minat mereka namun juga akan mengetahui berbagai aktivitas *online* mereka. Hal ini juga sejalan dengan studi terdahulu (Nasution et al., 2022), (Sianturi, 2021) di mana menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya mempengaruhi pola pikir atau perilaku orang dewasa, tetapi juga mempengaruhi perilaku anak-anak terutama siswa SD, *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan siswa SD terutama perkembangan dalam interaksi sosial. Ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Bermain *gadget* dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial.

Selain itu peran dari para guru sebagai perwakilan orang tua di sekolah turut menentukan terhadap pembinaan mental anak dalam rangka menghadapi situasi ini atau sejalan dengan studi oleh Sardiman (2009) dan Teni & Agus Yudiyanto (2021). Anak-anak pelajar untuk kelas 4, 5 dan 6 SD adalah pada posisi tumbuh kembang yang dinamis. Sehingga dengan adanya sesuatu yang menarik dan mudah untuk diperoleh seperti halnya dengan *game online* maka akan membuat psikologisnya melakukan dorongan yang kuat. Hal inilah

yang membuat suatu kewajiban bagi orang tua di rumah untuk melakukan pengawasan yang lebih ketat dengan berusaha untuk mengenali jenis permainan *game online* yang disukai oleh anaknya tersebut. Sehingga dengan demikian orang tua turut membantu membentuk perilaku anak dan mampu menjadi mentor yang baik bagi anak untuk mengenali kategori *game-game* yang memang baik adanya.

Tugas orang tua dalam pengawasan anaknya semakin bertambah seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi. Keterbatasan waktu dan kemampuan dalam mengikuti perkembangan keberadaan *game online* semakin menjadi tantangan baru bagi kalangan orang tua dan guru di tingkatan sekolah dasar utamanya. Selain itu adanya permainan Interaktif Elektronik belum mampu menjawab kebutuhan perlindungan anak pada era digital. Sehingga perlu adanya kesungguhan dan kemampuan baru orang tua yang spesifik agar dapat melakukan filter terhadap konten negatif pada permainan tersebut. Hasil ini sejalan pula dengan pendapat (Tirtayanti, 2022) bahwa langkah pengendalian yang penting adalah dengan dukungan orang tua untuk mengontrol permainan atau game yang diminati anak melalui aplikasi kontraol yang tersedia di pasaran.

Oleh karena itu, sebagai orang tua, maka perlu membatasi aktivitas anak dalam mengakses gadget. Untungnya, saat ini ada sejumlah aplikasi *parental control* yang dapat diterapkan ke dalam perangkat *smartphone*. Di mana, aplikasi ini memungkinkan orang tua untuk mengawasi aktivitas anak dalam menikmati konten-konten yang ada di internet melalui *smartphone*. Diyakini pula bahwa waktu luang adalah faktor yang menyulitkan orang tua untuk mendampingi ataupun bermain bersama anak. Ada suatu tantangan baru di mana para orang tua yang memiliki anak di usia sekolah dasar harus mampu menggunakan aplikasi kontrol orang tua terhadap *game online* yang banyak ditemukan di *Google Play Store* atau *App Store* (*Google Family Link; Secure Parental Control; MMGuardian Parental Control; Kids Place Parental Controls; Parental Control Kroha; Parental Control - Kidslocx; Kids Zone; ESET Parental Control*) (brillio.net, 2023), (Supriyanti & Maryam, 2021).

Selain beberapa langkah tersebut di atas, maka cara yang paling efektif untuk meminimumkan pengaruh negatif *video game* pada anak adalah dengan membiasakan mereka untuk menikmati jenis hiburan lainnya. Mengajak anak untuk melakukan aktivitas fisik seperti naik sepeda, *trekking* hingga *hiking* pilihan yang cukup baik. Jika anak memiliki

minat terhadap seni maka bisa mengajak mereka bermain alat musik seperti piano, gitar, drum dan sebagainya. Hal lain yang cukup menarik adalah jika anak memiliki bakat dalam menggambar maka mereka bisa diajak melukis atau membuat sketsa. Melukis atau menggambar obyek yang menarik di alam seperti pohon, kolam ikan hingga air mancur juga merupakan pilihan yang bijak. Ada juga kegiatan diskusi yang dilakukan pada siswa sekolah menengah yang mampu mengubah perilaku siswa dari kecanduan siswa pada game online (Fauziawati, 2015). Kegiatan lainnya yang cukup menarik adalah dengan menyisihkan waktu luang untuk mengajak anak ke lokasi bersejarah ataupun wisata rohani di lokasi setempat, maka akan menambah hubungan yang harmonis anak dan keluarga. Kegiatan rekreasi dan olah raga bersama merupakan alternatif lainnya yang membuat anak jadi terhibur.

#### **SIMPULAN DAN SARAN**

Aktivitas yang telah dilakukan adalah merupakan salah satu bentuk edukasi awal yang dilakukan untuk masyarakat yang memiliki anak usia sekolah dasar untuk mengantisipasi dampak negatif dari *game online* yang selalu ada dalam sistem *online* atau perangkat gadget yang dimiliki oleh anak usia sekolah dasar. Dampak positif hendaknya mampu dimanfaatkan dengan baik oleh para anak dengan didampingi oleh orang tua, agar mampu menjadi faktor pembentuk diri anak dalam mencapai cita-citanya di masa depan. Diharapkan pihak sekolah selaku aktif dalam melakukan sosialisasi untuk meningkatkan pengetahuan siswa terhadap dampak negatif *game online* dan menyediakan kegiatan ekstrakurikuler yang mampu menarik siswa untuk terlibat dalam pengembangan bakat dan kemampuan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Diucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memfasilitasi program pengabdian kepada masyarakat ini, demikian pula kepada masyarakat desa Loa Ulung yang telah antusias dalam mendukung kegiatan ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Achmad, Z. A., Tranggono, D., Winarno, S. T., Andarini, S., & Mas'udah, K. W. (2022). Variety of Flavors, Appropriate Technology, and Online Marketing for Developing Milkfish Cracker Small Business. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(1).

- <https://doi.org/10.30872/plakat.v4i1.7368>
- Akbar, H. (2020). Penyuluhan Dampak Perilaku Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Remaja di SMA Negeri 1 Kotamobagu. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 1(2). <https://doi.org/10.37385/ceej.v1i2.108>
- Dekas, R. (2022). Pengaruh Peningkatan Pemasangan Wi-Fi Di Kota Prabumulih:(Studi Kasus Masyarakat di Masa Pandemi Covid-19). *Jurnal Neraca Peradaban*.
- Elindawati, R. (2020). Dampak Game Online Bagi Pendidikan Anak. *Al-Wardah*, 13(2). <https://doi.org/10.46339/al-wardah.v13i2.217>
- Fahrianoor, F., & Hidayat, M. N. (2022). Pelatihan Peningkatan Literasi Digital Kepada Pokdarwis Panyuluhan Indah di Desa Paau Kecamatan Aranio Kabupaten Banjar. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v4i2.8714>
- Fauziawati, W. (2015). Upaya Mereduksi Kebiasaan Bermain Game Online Melalui Teknik Diskusi Kelompok. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(2). <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i2.4483>
- Haq, A. L. A. H., Wulandari, R., Yanti, M. M., Sodiq, F., & Pawestri, A. A. M. (2022). Psikoedukasi untuk Orang Tua Dalam Mendampingi Pembelajaran Online Anak TK di Masa Pandemi. *PLAKAT: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 4(1). <https://doi.org/10.30872/plakat.v4i1.6367>
- Hasrianto, N., Susanti, N., Khasanah, U., Harnani, Y., & Pekanbaru, Stik. A. I. (2020). The Use of Smartphone at SDN 014 Sungai Putih Tapung, Kampar District Penggunaan Smartphone pada Siswa Sdn 014 Sungai. *JURNAL KESEHATAN KOMUNITAS (JOURNAL OF COMMUNITY HEALTH)*, 6(September).
- Hutauruk, M. R., & Indarahmadani, A. (2021). Upaya Bersama Masyarakat Dalam Memperkokoh Mindset Pencegahan Penularan COVID-19. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i2.6090>
- Irmawati, & Suhaeb Firdaus W. (2021). Dampak bermain game online pada hasil belajar siswa di SMAN 12 Makassar. *Sosialisasi Pendidikan Sosiologi*.
- Masyani, E. P., & Nusuary, F. M. (2021). Dampak Kecanduan Game Terhadap Perilaku Sosial. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP*, 6(2).
- Matiin, N. (2021). Pelatihan Tata Kelola Keuangan Bagi UMKM untuk Meningkatkan Kinerja di Masa Pandemi Pada Kedai Canai Incos Putri. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(2). <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i2.6643>
- Nasution, T., Ariani, E., & Emayanti, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini. *Journal Of Science And Social Research*, 5(3). <https://doi.org/10.54314/jssr.v5i3.993>
- Pebrianti, Y. (2021). Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak Sdn - 1 Bahaur. *Dampak Bermain Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak*.
- Rahayuningrum, D. C., Yanti, E., & Mardiko, I. (2021). Peningkatan Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar Tentang Dampak Game Online. *Jurnal Kreativitas Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)*, 4(3). <https://doi.org/10.33024/jkpm.v4i3.3761>
- Sardiman. (2009). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.
- Sianturi, Y. R. U. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/10.31316/jk.v5i1.1430>
- Supriyanti, W., & Maryam, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Parental Control Guna Membangun Kebiasaan Penggunaan Gadget Yang Sehat Pada Anak. *Abdi Teknonya*. <https://doi.org/10.23917/abditeknonya.v2i2.328>

- Syahyudin, D. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial Dan Komunikasi Siswa. *Gunahumas*, 2(1). <https://doi.org/10.17509/ghm.v2i1.23048>
- Tendy, T. (2021). Mendorong Kreatifitas Mahasiswa Melalui Pengenalan dan Pelatihan Bisnis Online Bersama Shopee. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1). <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5417>
- Teni, & Agus Yudiyanto. (2021). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kedokan Bunder Kabupaten Indramayu. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(1). <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i1.73>
- Tirtayanti, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Pada Anak Sekolah Dasar. *Masker Medika*, 9(2). <https://doi.org/10.52523/maskermedika.v9i2.463>
- <https://www.orami.co.id/magazine/dampak-game-online>, diakses 2023
- <https://babel.kemenag.go.id/id/opini/591/Dampak-Positif-dan-Negatif-Penggunaan-Gadged-Bagi-Penggunanya> (diakses, 2023)
- <https://www.brilio.net/gadget/9-aplikasi-parenting-untuk-pantau-buah-hati-yang-sering-bermain-gadget-2112141.html>