

Sosialisasi dampak *game online* terhadap anak-anak

Ni Putu Risma Pramesti Utami, Aretha Odelia, Evangelisca Trisna Herlin Adinda, Audrey Sharleen Valeska, Yohanes Priadi Wibisono, Clara Hetty Primasari *

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Jalan Babarsari No.44, Janti, Caturtunggal, Depok, Kab. Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281, Indonesia

* Penulis Korespondensi. Email: clara.hetty@uajy.ac.id

Received: 15 Januari 2020; Revision: 13 Maret 2020; Accepted: 27 Maret 2020

Abstrak

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangatlah pesat. Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi antar sesama pun dapat dilakukan dengan sangat mudah. Salah satunya cukup dengan menggunakan benda yang selalu kita genggam, yaitu handphone. Di handphone sendiri terdapat berbagai fitur, seperti sosial media, *game online*, dan sebagainya. *Game online* sendiri memiliki dampak positif dan negatif. Dampak secara positif dari *game online* yaitu diantaranya: mampu mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor. Dan juga, terdapat dampak negatif seperti perkelahian di dunia nyata yang dapat mempengaruhi karakter pada anak itu sendiri. Namun ada cara untuk membuat *game online* menjadi lebih berguna, yaitu dengan mengadakan lomba e-sport bagi yang memiliki skill dalam *game online*. Oleh sebab itu, solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi yang berjudul “Sosialisasi Dampak *Game Online* Terhadap Anak-Anak” yang dilakukan di Sekolah Dasar Pangudi Luhur 3 Yogyakarta.

Kata kunci: *game online*, kecanduan, sosialisasi, dampak.

How to Cite: Utami, N., Odelia, A., Adinda, E., Valeska, A., Wibisono, Y., & Primasari, C. (2020). Sosialisasi dampak *game online* terhadap anak-anak. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(2), 69-73. doi:<https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.12>



This is an open-access article under the CC-BY-SA license.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada zaman sekarang sangatlah pesat. Dengan berkembangnya teknologi, komunikasi antar sesama pun dapat dilakukan dengan sangat mudah (Setiawan et al., 2019). Salah satunya cukup dengan menggunakan benda yang selalu kita genggam, yaitu handphone. Di handphone sendiri terdapat berbagai fitur, seperti sosial media, *game online*, dan sebagainya. *Game online* sendiri memiliki dampak positif dan negatif (Deviandri et al., 2012; Pitaloka, 2013).

Dampak secara positif dari *game online* yaitu diantaranya mampu mengembangkan kemampuan visual-spasial seseorang melalui proses berlatih mengolah informasi spasial dari layar monitor, seperti yang ditemukan dalam penelitian korelasional oleh (Green & Bavelier, 2003) dan penelitian eksperimental oleh (Okagaki & Frensch, 1994) (Prot et al., 2014).

Pada studi lainnya yang dilakukan Rosser et al. (2007), para pemain *game* juga mengalami peningkatan koordinasi mata, tangan dan ketangkasan manual yang bertambah pesat. Bermain *Game Online* juga dapat mengembangkan kemampuan dalam mengatur kelompok dan memimpinya, mengembangkan optimisme, mampu berdamai dengan frustrasi dan kecemasan dengan cara yang adaptif (Granic et al., 2014). Sisi positif bermain *game* tersebut, tentunya akan didapat dan tidak berbalik menyerang seseorang jika ia memperhatikan batasan dalam bermain (Lutfiwati, 2018).

Namun semakin lama dan tanpa disadari, *Game Online* seperti perang, petualangan, dan perkelahian, menimbulkan dampak negatif seperti perkelahian di dunia nyata dan lain sebagainya yang bersifat kekerasan yang bisa membentuk karakter anak itu sendiri untuk mencoba melakukannya, karena rasa keingintahuan yang besar. Memang rasa itu tidak langsung akan timbul, tapi jika sudah terbiasa maka rasa itu akan semakin timbul.

Selain dampak negatif yang timbul seperti perkelahian, anak yang sering memainkan suatu *game online* akan menyebabkan ketagihan karena jika bermain dengan kurang puas, maka akan mencoba lagi sampai merasa puas. Jika sudah puas maka hatinya senang, jadi akan mengulanginya lagi berkali-kali sampai bosan.

Namun ada cara untuk membuat *game online* menjadi lebih berguna, sekarang banyak *platform* dan lembaga besar mengadakan lomba *e-sport* bagi yang memiliki *skill* dalam *game online*, untuk mengapresiasi agar *game online* tidak dipandang buruk oleh banyak orang. Sea Games kemarin juga sudah memiliki cabang olah raga baru yaitu *e-sport*, karena pemerintah sudah mendukung maka sudah diresmikan dalam cabang baru SEA GAMES. Untuk menjadi atlet sekarang ini tidak perlu memiliki *skill* dalam olah raga, tetapi hanya dalam bermain *game online* juga bisa menjadi atlet karena adanya *e-sport* ini.

Sosialisasi yang berjudul “Sosialisasi Dampak *Game Online* Terhadap Anak-Anak” bertujuan agar anak sekolah dasar mengetahui dampak dari bermain *game online*. Sehingga mereka bisa dengan bijak menggunakan teknologi yang ada, khususnya bermain *game online*. Sosialisasi ini dibuat berdasarkan keadaan dan realita yang ada pada saat ini, yaitu maraknya *game online* di kalangan anak sekolah dasar.

METODE

Pendekatan yang digunakan adalah kegiatan sosialisasi. Dimana kegiatan ini sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dan memberitahukan tentang berbagai dampak yang terjadi setelah *game online* hadir. Kegiatan sosialisasi ini diadakan untuk menjawab permasalahan pada aspek sosial, mental dan bakat. Materi Sosialisasi mencakup: (1) Definisi *game online*; (2) Macam-macam *game online*; (3) Dampak positif *game online*; (4) Dampak negatif *game online*; (5) Kasus-kasus kecanduan *game online*; (6) Hal-hal yang dapat dilakukan untuk mencegah dampak negative *game online*; (7) Hal-hal yang dapat dilakukan saat anak-anak mengalami kecanduan *game online*/atau mengetahui ada rekan mereka yang sedang mengalami kecanduan *game online*; (8) Hal-hal yang dapat dilakukan untuk membuat *game online* menjadi positif.

Peran mitra ini adalah sebagai peserta sosialisasi dan penyedia sarana prasarana yang dibutuhkan agar sosialisasi ini terwujud. Peserta Sosialisasi ini adalah semua siswa di sekolah mitra (khususnya kelas 4 dan kelas 5). Sosialisasi akan dilakukan secara interaktif dengan metode diskusi dan sesi tanya-jawab. Sosialisasi ini ditujukan untuk memberitahukan kepada siswa tentang dampak *game online* dan setelah memahami berbagai materi yang disampaikan oleh tim pengabdian, diharapkan siswa dapat bermain *game online* dengan bijaksana dan baik.

Bahan dan Alat yang Digunakan

Alat yang digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah Laptop, Flashdisk, Kamera, dan Tripod

Lokasi dan Sasaran Peserta

Tempat kegiatan sosialisasi ini diadakan adalah Aula Sekolah Pangudi Luhur 3 Yogyakarta. Sasaran peserta kegiatan ini adalah murid-murid Sekolah Dasar.

Waktu Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi diadakan pada hari Jumat, 18 Oktober 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa sosialisasi dampak *game online* terhadap anak-anak. Sosialisasi ini dibagi menjadi 3 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan. Pada tahap persiapan, tim akan mengumpulkan materi yang akan dijadikan *power point* yang nantinya akan dipresentasikan pada saat tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan, tim akan melaksanakan kegiatan sosialisasi di sekolah mitra, yaitu SD Pangudi Luhur Yogyakarta. Kegiatan sosialisasi ini telah berhasil dilaksanakan oleh tim pada 18 Oktober 2019. Pada tahap pelaporan, tim akan menyusun laporan akhir dan membuat jurnal untuk publikasi.

Pada tahap persiapan, tim melakukan survei lapangan ke SD Pangudi Luhur serta berdiskusi dengan perwakilan sekolah mitra, tentang materi yang sekolah mitra ingin tim sampaikan pada saat

kegiatan sosialisasi berlangsung. Dari diskusi tersebut, Ibu Ida Ristiani sebagai perwakilan sekolah mitra menginginkan agar tim menyampaikan lebih banyak ke arah dampak negatif dari pada dampak positif. Dari hasil diskusi tersebut dihasilkan tanggal kegiatan sosialisasi akan berlangsung dan materi apa saja yang nantinya akan disampaikan.

Sebelum melakukan kegiatan sosialisasi, langkah pertama yang tim lakukan adalah menyusun materi presentasi berupa slide *power point*. Materi tersebut diambil berdasarkan referensi jurnal-jurnal yang telah ada. Materi pertama menjelaskan mengenai pengertian dari *game online*. Pengertian ini diberikan agar peserta benar-benar mengerti apa itu *game online*, tidak hanya bisa memainkannya saja.

Materi kedua menjelaskan macam-macam dari *game online* dari berbagai kriteria yang sedang banyak digemari oleh anak-anak pada zaman sekarang. Di materi ini peserta jadi mengetahui macam-macam dari *game online*, tidak hanya dari yang peserta ketahui saja.

Materi ketiga menjelaskan tentang materi inti dari sosialisasi yang sedang dilaksanakan, yaitu dampak dari *game online*. Dari sosialisasi yang sudah berlangsung, kebanyakan dari peserta hanya mengetahui dampak negatifnya saja. Padahal *game online* juga memiliki dampak positif, meskipun lebih banyak dampak negatifnya. Meskipun mereka lebih tahu dampak negatif dari *game online*, tapi masih banyak dari peserta suka memainkan *game online* yang hampir berlebihan.

Materi keempat menjelaskan tentang bagaimana cara mencegah kecanduan *game online* dan cara mengatasi kecanduan *game online*. Di sini peserta jadi mengetahui hal-hal yang bisa dilakukan saat mengalami berbagai kasus kecanduan *game online* dan cara pencegahan jika belum ada kejadian kecanduan *game online*.



Gambar 1. Anggota tim menyampaikan materi

Gambar 1 memperlihatkan anggota dari tim menyampaikan materi yang telah tersedia, dengan beberapa improvisasi dan modifikasi menyesuaikan keadaan lapangan. Gambar 2 memperlihatkan peserta aktif bertanya kepada anggota tim, tentang berbagai pertanyaan yang sangat bagus dan menarik, lalu tim memberikan hadiah kepada peserta yang memiliki pertanyaan bagus.

Setelah kegiatan sosialisasi selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah diskusi akhir dan evaluasi tim bersama dengan perwakilan sekolah mitra. Dari evaluasi ini didapat hasil yang cukup menyenangkan bahwa sekolah mitra sangat berterima kasih kepada tim karena telah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa kegiatan sosialisasi dengan tema *game online*. Perwakilan sekolah mitra yaitu Ibu Ida Ristiani menyampaikan bahwa materi yang kami bawa, memang selama ini sedang dicari oleh beliau untuk disampaikan kepada anak-anak khususnya anak yang sedang duduk kelas 5.

Hasil akhir dari kegiatan sosialisasi ini adalah peserta dapat mengetahui lebih banyak penjelasan dan dampak-dampak mengenai *game online* yang ada, dan dari materi yang tim sampaikan, peserta dapat sadar dan berjanji kepada tim untuk mengurangi bermain *game online* dalam keseharian peserta.



Gambar 2 peserta aktif bertanya

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini sangat membantu anak-anak Sekolah Dasar dalam memahami dampak dari *game online*. Dari sosialisasi kelompok Nara berikan, diharapkan anak-anak bisa mengontrol jam bermain *game online* dengan jam belajar agar anak tidak mengalami kelainan mental karena kecanduan *game online*. Anak-anak juga dapat menyampaikan ke orang tua agar bisa menghimbau anak-anak dalam mengatur jam bermain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa untuk pertama-tama. Kami juga berterimakasih kepada dosen pembimbing kami Bapak Yohanes Priadi dan Ibu Clara Hetty Primasari karena telah membimbing program PKM pengabdian kami, dari proses perencanaan hingga proses penyusunan laporan akhir, dan kepada SD Pangudi Luhur 3 yang telah menerima kami untuk melakukan sosialisasi di sekolah tersebut, hingga program sosialisasi kami dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Deviandri, M., Slamet, R., & Elvi, R. (2012). Dampak game online bagi perilaku siswa sekolah dasar di Kelurahan Gunung Pangilun Kecamatan Padang Utara Kota Padang. *Jurnal STKIP PGRI Sumbar*, 1(3).
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534–537. <https://doi.org/10.1038/nature01647>
- Lutfiwati, S. (2018). Memahami kecanduan game online melalui pendekatan neurobiologi. *ANFUSINA: Journal of Psychology*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.24042/ajp.v1i1.3643>
- Okagaki, L., & Frensch, P. A. (1994). Effects of video game playing on measures of spatial performance: Gender effects in late adolescence. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 15(1), 33–58. [https://doi.org/10.1016/0193-3973\(94\)90005-1](https://doi.org/10.1016/0193-3973(94)90005-1)
- Pitaloka, A. A. (2013). Perilaku konsumsi game online pada pelajar (Studi fenomenologi tentang perilaku konsumsi game online pada pelajar di Kelurahan Gemolong, Kabupaten Sragen tahun

- 2013). *SOSIALITAS; Jurnal Ilmiah Pend. Sos Ant*, 3(1).
<http://www.jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/2453>
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. In *Media and the well-being of children and adolescents*. Oxford University Press.
- Rosser, J. C., Lynch, P. J., Cuddihy, L., Gentile, D. A., Klonsky, J., & Merrell, R. (2007). The impact of video games on training surgeons in the 21st century. *Archives of Surgery*, 142(2), 181–186.
- Setiawan, R., Mardapi, D., Pratama, A., & Ramadan, S. (2019). Efektivitas blended learning dalam inovasi pendidikan era industri 4.0 pada mata kuliah teori tes klasik. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i2.27259>