


Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game *Online* pada Anak Usia Sekolah

¹⁾Anastasia Kadek Dety Lestari*, ²⁾Yasinta Oktaviana Legu Rema, ³⁾Hevi Herlina Ullu, ⁴⁾Kristoforus Fallo, ⁵⁾Budiman Baso, ⁶⁾Yoseph P.K. Kelen

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾⁵⁾⁶⁾Teknologi Informasi, Universitas Timor, Indonesia

Email Corresponding: anastasiakadek@unimor.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Game Online Kecanduan Sosialisasi Anak Usia Sekolah Orang Tua	Perkembangan game online yang pesat seolah menjadi candu bagi sebagian besar kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Game online dapat diakses secara mudah melalui gadget. Pengaruh kecanduan terhadap game online menjadi masalah yang penting untuk diperhatikan khususnya jika terjadi pada anak-anak usia sekolah. Peran orangtua menjadi penting dalam menangani kecanduan game online. Pemahaman orang tua mengenai permainan game online dapat menjadi salah satu landasan utama dalam pengawasan anak agar dapat mengurangi efek negatif dari masalah yang tidak diharapkan. Akses game online yang berlebihan oleh anak tanpa adanya pendampingan orang tua, dapat menimbulkan dampak negatif seperti dampak sosial, dampak psikis, dan dampak fisik. Adapun peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan game online pada anak, yaitu (a)mengawasi anak dengan memberikan batasan waktu bermain, (b)menghindari game dengan tingkat adiksi yang tinggi serta (c)memilih game yang dapat dimainkan bersama keluarga. Orang tua yang anaknya sudah terlanjur kecanduan bermain game online agar kiranya menerapkan hal-hal yang positif kepada anak-anaknya dalam beraktivitas setiap harinya. Sosialisasi ini telah dilakukan di RT 007 RW 036, Kelurahan Kefa Selatan, Kecamatan Kota Kefamenanu, Kabupaten Timor Tengah Utara.
Keywords: Game Online Addicted Socialization School Age Children Parent	ABSTRACT The development of online games seems to be addictive for most people from children to adults. Online games can be accessed easily through gadgets. The influence of addiction to online games is an important problem to pay attention to, especially if it occurs in school-age children. The role of parents is important in influencing addiction to online games, especially in school-age children. Parents' understanding of online game play can be one of the main foundations in child supervision in order to reduce the negative effects of unexpected problems. Excessive access to online games by children without parental assistance can have negative impacts such as social impacts, psychological impacts, and physical impacts. The role of parents in minimizing online game addiction in children is (a) supervising children by setting limits on playing time, (b) avoiding games with high levels of addiction and selecting games that can be played with family. Parents whose children are already addicted to playing online games should apply positive things to their children in their daily activities. This PKM already carried out at RT 007 RW 036, Kefa Selatan Village, Kota Kefamenanu District, North Central Timor Regency.
	This is an open access article under the CC-BY-SA license.
	

I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi berkembang sejalan dengan majunya ilmu pengetahuan. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh signifikan yang mempengaruhi banyak hal sehingga sulit untuk dihindari dalam kehidupan bermasyarakat. Walaupun pada awalnya perkembangan teknologi diciptakan hanya untuk menghasilkan manfaat positif namun dapat pula memberikan dampak negatif bagi masyarakat. Adapun dampak positif dari perkembangan teknologi yaitu komunikasi masyarakat menjadi lebih mudah dan cepat, sedangkan salah satu dampak negatifnya yaitu penurunan kualitas kehidupan jika mengalami kecanduan, terkhusus pada kalangan remaja dan pelajar (Paremeswara & Lestari, 2021).

Game online merupakan produk teknologi yang cukup menarik perhatian berbagai usia. Saat ini banyak bermunculan *game online* terbaru yang menyediakan berbagai macam fitur komunitas *online*, sehingga

1128

menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial dan dapat menarik orang di berbagai kalangan mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Mawarti, 2022). Intensitas yang tinggi dalam bermain *game online* membuat individu mengalami kecanduan, yang dapat mengakibatkan berbagai dampak buruk terhadap tingkah laku, kesehatan maupun pola kehidupan (Ariantoro, 2016).

Anak -anak usia sekolah yang mengalami kecanduan terhadap *game online* menjadi salah satu masalah yang perlu diperhatikan (Sopiandi & Susanti, 2022). Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas bermain *game online* akan mengurangi waktu belajar dan waktu bersosialisasi dengan teman sebaya mereka. Jika hal ini terjadi secara terus menerus dalam waktu yang lama, dapat diperkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan sosial di masyarakat, tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya, bahkan dapat membentuk kepribadian asosial (kepribadian yang menyimpang), dimana anak tidak akan mempunyai kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Anak dalam perkembangannya mengalami perubahan pola perilaku, perkembangan tubuh, keinginan, dan ketidakstabilan emosi (Wahyudi, 2021).

Orang tua memegang peranan penting dalam pencegahan masalah remaja salah satunya masalah kecanduan terhadap *game online* (Novrialdy, 2019). Pemahaman orang tua mengenai dampak kecanduan *game online* dapat menjadi landasan utama dalam pengawasan terhadap anak (Nadiah, 2021).

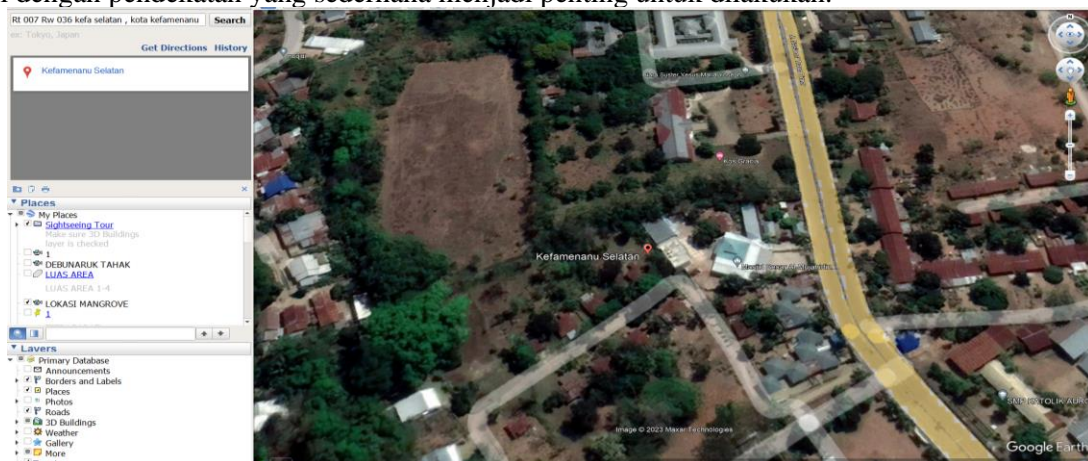
Meminimalisir kecanduan *game online* dapat dilakukan dengan meningkatkan kontrol orang tua dalam mengurangi waktu bermain anak dengan kegiatan yang lebih bermanfaat seperti mengajaknya berolahraga, refreshing, dan membaca buku. Peningkatan kegiatan positif juga dapat diberikan dengan pembelajaran – pembelajaran yang mengarah pada pola pikir anak (Blegur, Tey Seran, Lestari, & Nahak, 2022).

Survey yang telah dilakukan sebelumnya di RT007/RW 036 Kelurahan Kefa Selatan Kecamatan Kota Kefamenanu Kabupaten Timor Tengah Utara, *game online* banyak diminati oleh anak-anak usia sekolah. Yang dimaksud dengan anak usia sekolah adalah anak yang berusia 7-13 tahun baik yang sedang menempuh pendidikan ataupun tidak (tidak bersekolah). Jumlah KK pada RT ini adalah 50 KK dengan jumlah anak usia sekolah ± 42 anak. Tingkat pendidikan orang tua pada RT 007 RW 036 rata-rata adalah SMA.

Peningkatan pemahaman orang tua terhadap dampak kecanduan *game online* diperlukan untuk meminimalisir tingkat dampak dan jumlah anak yang mengalami kecanduan Oleh karena itu, perlu dilakukan sosialisasi untuk memberikan informasi tambahan bagi orang tua agar semakin memahami perannya dalam meminimalisir kecanduan *game online* khususnya pada anak usia sekolah.

II. MASALAH

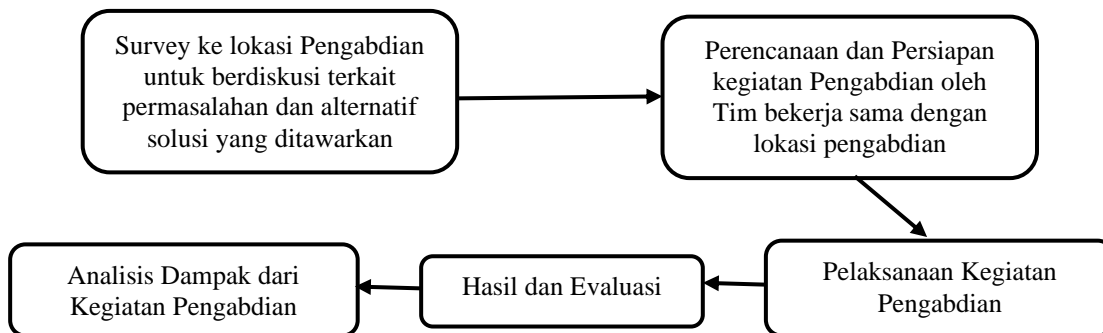
Jumlah anak usia sekolah yang mengalami kecanduan *game online* di RT007/RW 036 Kelurahan Kefa Selatan Kecamatan Kota Kefamenanu Kabupaten Timor Tengah Utara cukup tinggi. Peran orang tua menjadi faktor penting dalam mengurangi tingkat kecanduan. Akan tetapi, orang tua khususnya ibu belum memahami tentang perannya sebagai orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah. Selain itu, anak-anak usia sekolah lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game online* dibandingkan melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat di lingkungan rumah. Oleh karena itu, sosialisasi dengan pendekatan yang sederhana menjadi penting untuk dilakukan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

III. METODE

Pengabdian dilakukan dengan metode penyampaian materi secara langsung dan interaktif kepada orang tua anak usia sekolah. Tahapan yang dilakukan oleh tim pengabdian ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Survey dilakukan oleh tim pengabdian ke Ketua RT 007 , Kelurahan Kefa Selatan. Setelah dirumuskan permasalahan ketergantungan anak terhadap Game Online maka sosialisasi terhadap peran orang tua menjadi salah satu solusi yang perlu dilakukan. Kegiatan Pengabdian diikuti oleh 16 orang perwakilan orang tua dari anak usia sekolah. Seluruh peserta merupakan ibu – ibu sebagai salah satu pendidik utama dalam rumah tangga.

Kegiatan dilakukan dengan cara penyampaian materi dari Tim Pengabdian serta dilanjutkan dengan tanya jawab dari peserta. Kegiatan dilakukan secara interaktif. Orang tua memberikan pertanyaan serta berbagi pengalaman terkait Langkah yang telah dilakukan oleh orang tua dalam mengurangi ketergantungan anak-anak mereka terhadap *game online*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei awal bertujuan untuk menganalisis situasi di RT 007 RW 006 Kelurahan Kefa Selatan Kecamatan Kota Kefamenanu Kabupaten Timor Tengah Utara untuk menentukan prioritas masalah dan intervensi yang akan dilaksanakan oleh tim pengabdian. Pemilihan lokasi didasarkan pada jumlah anak usia sekolah dan keberadaan Sekolah Dasar pada wilayah tersebut. Identifikasi masalah dilakukan bersama antara tim pengabdian dan mitra sekaligus penawaran solusi dari Tim pengabdian. Permasalahan berupa tingginya jumlah anak di wilayah tersebut yang kecanduan terhadap *game online* sehingga solusi awal yang dapat diberikan yaitu peningkatan peranan orangtua dalam pengawasan anak. Peningkatan peran orangtua ini diberikan dalam bentuk sosialisasi.

Setelah disepakati maka disusunlah rencana kegiatan dan koordinasi untuk pelaksanaan kegiatan di RT 007 RW036 Kelurahan Kefa Selatan, Kecamatan Kota Kefamenanu, Kabupaten Timor Tengah Utara. Persiapan yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan membagi tugas untuk menyusun materi dan pelaksanaan kegiatan pengabdian di lokasi tersebut. Target utama pengabdian adalah ibu – ibu RT 007 RW 036.

Pelaksanaan kegiatan di lokasi meliputi penyampaian materi tentang peran orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah (Gambar 3). Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan sederhana dan tidak memberikan kesan terlalu resmi. Pendekatan yang lebih sederhana dilakukan agar sosialisasi dan pemahaman yang diberikan lebih mudah diterima dan dipahami. Materi yang mudah dipahami diharapkan dapat memudahkan dalam praktek bagi orang tua dalam rumah tangga khususnya dalam membimbing anak-anak yang mengalami kecanduan terhadap *game online*.



Gambar 3. Penyampaian Materi tentang perannya sebagai orang tua dalam meminimalisir kecanduan *game online* pada anak usia sekolah

Materi sosialisasi yang diberikan berupa pemahaman penggunaan *gadget* yang bermanfaat bagi anak usia sekolah, waktu penggunaan *gadget* bagi anak usia sekolah, penjelasan tentang *game online*, kapan anak dikategorikan kecanduan terhadap *game online*, dan bagaimana peran orang tua dalam meminimalisir serta menghindari kecanduan *game online* khususnya pada anak usia sekolah. Peserta sosialisasi diberikan kesempatan untuk berdiskusi baik tanya jawab maupun berbagi pengalamannya (Gambar 4).



Gambar 4. Sesi Tanya jawab dan Diskusi

Berdasarkan hasil diskusi dan sosialisasi, diketahui bahwa pada umumnya anak – anak di RT 007 RW 036 Kelurahan Kefa Selatan mulai diberikan *gadget* oleh orang tua sebagai milik pribadi pada usia rata-rata 8 – 12 tahun. Penggunaan *gadget* diutamakan untuk Pendidikan khususnya pada masa Pandemi Covid yang Sebagian besar Pendidikan sekolah dilakukan *online*. Akan tetapi, alih fungsi *gadget* sebagai media belajar dialihfungsikan untuk media sosial (TikTok, WhatsApp) dan *game online*. 15 dari 20 orang tua yang hadir menginformasikan bahwa anak mereka menghabiskan lebih dari 6 jam perhari untuk bermain *game online* terutama *game online* yang sifatnya *team*.

Intensitas permainan yang tinggi setiap harinya mempengaruhi waktu belajar, sosialisasi, kesehatan mata, pola tidur yang tidak teratur, menurunnya kepedulian dengan keadaan sekitar dan perkembangan emosi yang tidak stabil (Yunita, Wirakhmi, & Kurniawan, 2021). Anak yang bermain game online cenderung mengeluarkan kata kasar dan mudah marah.

Kecenderungan efek negatif yang lebih tinggi dari efek positif akibat bermain game online menyebabkan peran orang tua menjadi sangat penting. Peran orang tua dalam meminimalisir game online dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang pengaruh negatif dari penggunaan game online, pembatasan waktu penggunaan gadget, memberikan dan mengajarkan aktivitas yang lebih positif bagi anak, pengaturan waktu tidur anak dan peningkatan interaksi dan komunikasi bersama anak. Kegiatan – kegiatan tersebut dapat dilakukan dengan harapan dapat meminimalisir kecanduan anak terhadap game online dan pada akhirnya dapat mengurangi efek negatifnya terhadap anak khususnya anak usia sekolah (Kadir, Kamri, & Amri, 2020).

Pemantauan dan evaluasi, bertujuan untuk memantau dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan dan manfaatnya bagi orang tua terutama ibu-ibu. Respon dan komentar yang diberikan oleh ibu-ibu yang hadir yakni mereka suka atau senang dan belajar sesuatu dari kegiatan PKM ini. Mereka belajar untuk bagaimana menjalankan perannya sebagai orang tua dengan lebih baik agar memiliki anak-anak yang tidak tergantung dengan kebiasaan bermain *game online*. Komentar yang diberikan oleh mitra bahwa kegiatan ini memberikan motivasi kepada ibu –ibu sebagai orang tua untuk bisa lebih mengawasi dan memperhatikan kebiasaan anak dalam bermain. Kegiatan sejenis menjadi kegiatan yang diharapkan untuk kembali dilaksanakan oleh tim pengabdian dengan fokus pada pengenalan dan penerapan teknologi informasi di lokasi mitra. Kegiatan ditutup dengan foto Bersama (Gambar 5).



Gambar 5. Foto bersama mitra

V. KESIMPULAN

Setelah dilakukan sosialisasi pada orang tua khususnya ibu – ibu di lokasi pengabdian, orang tua menjadi lebih mengerti kapan anak – anaknya dikategorikan mengalami kecanduan terhadap *game online*. Orang tua juga menjadi lebih paham dampak negatif yang dialami jika seorang anak khususnya anak usia sekolah mengalami kecanduan *game*. Oleh karena itu, peran orang tua akan ditingkatkan dengan langkah – langkah yang diberikan pada saat sosialisasi yaitu mengontrol waktu penggunaan *gadget*, meningkatkan kegiatan – kegiatan positif dalam rumah, meningkatkan sosialisasi dengan teman sebaya dan mengatur waktu tidur anak. Selanjutnya, dapat dilakukan sosialisasi pada sekolah – sekolah agar dapat diberikan pemahaman pada anak di tingkat sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariantoro, T. R. (2016). Dampak Game Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, 1(1), 45–50.
- Blegur, W. A., Tey Seran, K. J., Lestari, A. K. D., & Nahak, A. Y. (2022). Pembelajaran Peta Pikir (Mind Mapping) di Taman Baca OKL Street Library Desa Railor Kecamatan Malaka Tengah Kabupaten Malaka. *Jati Emas (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 6(1), 25–30. Retrieved from <https://journal.fdi.or.id/index.php/jatiemas/article/view/559>
- Kadir, A., Kamri, R., & Amri, S. R. (2020). Peran Orangtua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online Pada Anak. *Jurnal Riset Golden Age PAUD UHO*, 3(3), 256–259.
- Mawarti, A. (2022). Peran Penting Pendidikan Karakter Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Pancasila Dan Bela Negara*, 2(1), 31–36.
- Nadiah, N. (2021). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Mengawasi Anak Terhadap Game Online. *Antropocene: Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(3), 90–96.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja : Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Paremeswara, M. C., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1473–1481.
- Sopiandi, I., & Susanti, D. (2022). Menganalisis Informasi Metaverse Pada Game Online Roblox Secara Garis Besar. *JURNAL PETISI (Pendidikan Teknologi Informasi)*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.36232/jurnalpetisi.v3i1.2021>
- Wahyudi, B. (2021). Peran Internet Dalam Pendidikan. *Jurnal Informatika (STMIK Tulus Cendekia)*, 1(1), 4–9.
- Yunita, T. N., Wirakhmi, I. N., & Kurniawan, W. E. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Kualitas Tidur Pada Anak Usia Sekolah di SDN 2 Tambaknegara. *Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (SNPPKM)*, 201–207.