

DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ANAK-ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19

Adi Saputra¹, Agung Prasetyo², Charlie Pranata Purba³, Eko Sugeng Riyadi⁴, Imam Yusuf Arbianto⁵, Muhammad Dimas Nugroho⁶, Muhammad Fahmi⁷, Muhamad Fiqih Julian Azni⁸, Slamet Rio Putra Pratama⁹, Teddy Djulianto¹⁰, Firman Pratama¹¹

¹⁻¹¹Universitas Pamulang; Jl. Raya Puspitex No. 46 buaran, serpong, Kota Tangerang Selatan. Provinsi Banten 15310. (021) 741-2566 atau 7470 9855

¹⁻¹¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pamulang

e-mail: ¹adisaputra140200@gmail.com, ²agng.pras57@gmail.com, ³charliepranatapurba@gmail.com, ⁴ekosr02@gmail.com, ⁵imamyusuf890@gmail.com, ⁶muhammaddim4sn@gmail.com, ⁷fahmimuh2000@gmail.com, ⁸fiqihzulian@gmail.com, ⁹rioptr6@gmail.com, ¹⁰teddydjuli27@gmail.com, ¹¹dosen02407@unpam.ac.id

Abstrak

Perkembangan zaman pada era teknologi sangatlah pesat. Seperti salah satunya adalah game online yang memiliki dampak negatif dan positif, apalagi pada masa pandemi Covid-19 seperti ini. Pada masa pandemi Covid-19 ini kita diwajibkan untuk melakukan semua kegiatan dari dirumah, salah satunya adalah dengan belajar di rumah. SDN Pamulang Barat adalah salah satu lembaga pendidikan yang terdampak pada masa pandemi ini. Banyak sekali permasalahan yang muncul, salah satunya adalah dampak game online terhadap anak-anak. Game online tersebut memiliki daya tarik yang dapat membuat anak-anak menjadi kecanduan, hal tersebut dapat dilihat dengan banyaknya anak-anak yang menghabiskan waktunya untuk bermain game online, sehingga aktivitas lainnya dapat terganggu. Salah satu dampak negatif dari game online yaitu dapat mempengaruhi karakter pada siswa-siswi. Dalam rangka mengurangi dampak ketergantungan terhadap game online, maka mahasiswa mengadakan kegiatan sosialisasi DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP ANAK-ANAK PADA MASA PANDEMI COVID-19 kepada siswa-siswi SDN Pamulang Barat. Tujuan dari kegiatan adalah menjelaskan dampak akibat dari bermain game online dan bagaimana cara mengatasi kecanduan bermain game online pada masa pandemi Covid-19. Pengabdian ini dilakukan dengan cara memberi edukasi kepada anak-anak kelas 6 SDN Pamulang Barat. Dari hasil edukasi yang telah diberikan, ditemukan beberapa siswa-siswi yang suka bermain game online secara berlebihan. Kami berharap edukasi yang telah kami berikan kepada siswa-siswi SDN Pamulang Barat dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Kata kunci: Dampak Game online, Edukasi, Covid-19

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi informasi ini yang semakin canggih dan menciptakan hal-hal baru untuk mempermudah pekerjaan pada manusia dalam menjalankan segala sesuatunya. Salah satunya dari produk teknologi informasi tersebut yang sangat mempengaruhi pada siswa-siswi untuk mendapatkan suatu informasi yaitu internet. Pada layanan internet

tersebut juga banyak sekali game yang ditawarkan, salah satunya adalah seperti *game online* (Angga Ardiansyah, Dany Pratmanto, 2018).

Pada masa pandemi Covid-19 ini kita dianjurkan untuk melakukan segala hal kegiatan dirumah saja, salah satunya ialah dengan belajar dirumah saja. SDN Pamulang Barat adalah salah satu lembaga pendidikan yang terdampak pada masa pandemi *Covid-19* ini dan tetap berusaha melakukan pembelajaran secara online atau daring. Banyak sekali permasalahan yang muncul,

salah satunya adalah dampak negatif pada *game online* terhadap anak-anak.

Bermain *game online* tidak seharusnya dilakukan secara rutinitas, karena akan mempengaruhi terhadap psikologis anak, akademik, sosial dan emosional. Permainan *game online* dapat berpengaruh negatif jika dilakukan dalam waktu yang terus menerus dengan frekuensi yang lama. Dampak psikis dari *game online* tersebut membuat anak menjadi ketagihan dan selalu ingin memainkan *game* tersebut.

Pengabdian Kepada Masyarakat yang bertujuan agar siswa-siswi SDN Pamulang Barat dapat mengetahui dampak dari bermain *game online* dan mendapatkan wawasan untuk mencegah kecanduan dari dampak bermain *game online*. Sosialisasi ini dilaksanakan berdasarkan keadaan pada saat ini, yaitu maraknya *game online* pada anak-anak dikarenakan adanya pandemi *Covid-19* serta sekolah yang mengadakan pembelajaran secara daring sehingga anak-anak menjadi lebih bebas bermain gadget (Berdaya et al., 2020).

II. METODE PELAKSANAAN

Sebelum melakukan kegiatan sosialisasi kepada siswa-siswi SDN Pamulang Barat, kami meminta izin dan memberikan gambaran kepada kepala sekolah dan perwakilan dari wali kelas 6 tentang bagaimana kegiatan ini akan dilaksanakan pada hari Rabu, 29 September 2021.

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan cara memberikan edukasi dan wawasan. Karena kegiatan sosialisasi pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pembelajaran kepada siswa-siswi sekolah dasar tentang dampak positif dan negatif dari bermain *game online*. Kegiatan ini dilakukan untuk mencegah permasalahan yang ada pada aspek sosial, mental, emosional, dan keluarga.

Menurut Maslow, perasaan diterima dan dihargai merupakan kebutuhan dasar yang dimiliki manusia sebagai cara untuk mendapatkan keuntungan psikologis berupa kebahagiaan dan keutuhan kehidupan batinnya. Tim kami membuat materi penyuluhan yang mencakup (Ananda, 2021):

1. Pengertian *game online*.
2. Sejarah dan Pengembangan *game online*.
3. Dampak Positif dan Negatif.
4. Gejala Kecanduan *game online*
5. Cara mengatasi kecanduan *game online*.

Peserta sosialisasi ini adalah siswa-siswi kelas 6 SDN Pamulang Barat. Sosialisasi ini dilakukan dengan cara presentasi sebagai metode untuk menyampaikan materi

dampak dan bagaimana cara mengatasi. Kami juga melakukan interaksi dan diskusi kepada siswa-siswi dengan cara melakukan sesi tanya jawab. Materi yang disampaikan oleh kelompok pengabdian, diharapkan dapat diterima dan dapat menjadi bekal yang berguna untuk masa depan siswa-siswi kelas 6 SDN Pamulang Barat (Berdaya et al., 2020).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dampak *Game online* terhadap siswa-siswi sekolah dasar merupakan salah satu contoh dari banyaknya teknologi yang kian lama semakin canggih sehingga *game online* sendiri dimainkan dengan menggunakan teknologi jaringan internet (media online). Media online merupakan media yang saat ini menjadi kebutuhan manusia, karena tidak hanya untuk bermain *game online* saja tetapi kebutuhan dalam hal berbisnis juga menggunakan media online tadi, misalnya bisa menggunakan media di Instagram, Facebook, Whatsapp, dan aplikasi lainnya. (Rani, Hasibuan, & Barus, 2019)

Siswa-siswi menyukai *game online*, karena permainan ini sangat menghibur dan mencegah frustrasi atas pelajaran di sekolah beserta tugas-tugasnya. Hal ini dapat didukung oleh hasil penelitian Restu Amalia yang mengatakan bahwa “mayoritas responden mengakui bahwa menghilangkan rasa bosan adalah alasan yang mereka cari saat bermain *game online*”. Menurut Siswa *Game online* bisa menjadi Hiburan (Ishak, & Torro, 2016).

Menurut penelitian Nisrinafatin yang berjudul "PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA" bermain *game online* memiliki dampak positif dan negatif. Adapun dampak positifnya ialah (Rani et al., 2019):

1. Meningkatkan konsentrasi pada siswa-siswi
Saat bermain *game online* siswa-siswi membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk membentuk strategi dalam sebuah permainan. Semakin sulit suatu *game* saat dimainkan maka semakin tinggi pula konsentrasi yang dibutuhkan untuk memenangkannya. Dengan meningkatnya konsentrasi, itu akan membentuk suatu pemikiran yang tajam bagi siswa-siswi untuk memecahkan suatu masalah walau permasalahan itu ada di luar dari *game*.
2. Mengembangkan daya berpikir siswa-siswi
Dengan bermain *game online* siswa-siswi akan mengembangkan kemampuan berfikir dalam memecahkan masalah, menganalisis masalah dan situasi, serta juga melatih pemikiran untuk membuat keputusan dengan cepat dan akurat.

3. Meningkatkan kemampuan berbahasa inggris
Saat bermain game online, mayoritas game itu berbahasa asing seperti bahasa inggris, jika siswa-siswi terbiasa dengan bahasa inggris saat bermain game maka secara tidak langsung akan membuat siswa-siswi mengasah secara perlahan dapat mengasah kemampuan mereka dalam berbahasa inggris.
4. Menghibur diri
Pada dasarnya game online dibuat untuk menjadi sarana hiburan dan mengurangi stress bagi para pemainnya, serta untuk membuat para pemainnya melatih atau mengendalikan emosionalnya.
5. Mencari teman baru
Saat bermain game online siswa-siswi akan membentuk suatu tim dan berbain bersama, walau pun satu tim itu orang yang tidak dikenal. Dari situ pula akan membentuk suatu kemistri dari teman satu tim dan dapat membuat siswa-siswi menjadi akrab dengan orang lain.

Adapun sisi negatif dari bermain game online, diantaranya:

1. Membuat Kecanduan
Kecanduan dalam bermain game online yang berlebihan dan lupa dalam segala hal, karena dituntut untuk bermain secara terus menerus agar tidak tertinggal.
2. Menurunkan kebugaran tubuh
Ketika bermain game online otomatis seorang yang bermain game tidak menggerakkan tubuhnya sehingga akan kekurangan aktivitas.
3. Sulit berkonsentrasi saat proses belajar mengajar
Saat proses pembelajaran seorang gamer yang sudah kecanduan akan lebih memikirkan tentang game maka konsentrasi dalam pembelajaran pun akan terganggu.
4. Menurunnya motivasi belajar
Seorang yang bermain game akan menjadi malas belajar atau mengerjakan tugas sekolah.
5. Merusak mata dan juga saraf
Bermain game secara terus menerus akan menyebabkan melemahnya lensa mata.
6. Berkurangnya sosialisasi
Seorang yang terlalu asik bermain game akan menjadi lupa dengan lingkungan sekitarnya, maka akan kurangnya sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa sosialisasi dampak bermain *game online* terhadap siswa-siswi SDN Pamulang Barat. Sosialisasi ini dibagi menjadi 5 tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap press release, tahap pembuatan surat

implementation arrangement (IA), tahap laporan akhir. 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 SDN Pamulang Barat.

Kegiatan sosialisasi ini telah berhasil dilaksanakan oleh tim pada 29 September 2021. Pada tahap press release, tim membuat berita dan mempublikasikannya di media massa. Pada tahap *implementation arrangement*, tim membuat dokumen kerjasama antara Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang dengan SDN Pamulang Barat. Pada tahap laporan akhir, tim akan menyusun laporan akhir dan membuat jurnal untuk publikasi. (Berdaya et al., 2020)

Pada tahap persiapan, tim melakukan survei ke SDN Pamulang Barat serta berdiskusi dengan perwakilan sekolah, tentang materi yang ingin tim sampaikan pada saat kegiatan sosialisasi berlangsung. Dari diskusi tersebut, Ibu Rostinah, S.Pd. sebagai Kepala sekolah menginginkan agar tim menyampaikan lebih banyak ke arah dampak negatif dseari pada dampak positif. Dari hasil yang di diskusikan tersebut dilaksanakan sosialisasi ini dilaksanakan pada waktu yang akan berlangsung dan materi apa saja yang nantinya akan disampaikan. (Berdaya et al., 2020)

Sebelum melakukan kegiatan sosialisasi, langkah pertama yang tim lakukan adalah menyusun materi presentasi berupa slide power point. Materi tersebut diambil berdasarkan referensi *website* dan media massa yang sudah ada. Materi pertama menjelaskan mengenai pengertian dari game online dengan tujuan agar siswa-siswi benar-benar memahami apa itu *game online*, tidak hanya bisa memainkannya saja.

Materi kedua menjelaskan sejarah dan pengembangan game online, di materi ini siswa-siswi dapat mengetahui sejarah dan pengembangan *game online*.

Materi ketiga menjelaskan dampak positif dan negatif dari bermain *game online*. Pada materi kali ini kebanyakan dari siswa-siswi hanya mengetahui dampak negatifnya saja dan juga banyak dari siswa-siswi suka memainkan *game online* yang cukup berlebihan.

Materi keempat ialah menjelaskan tentang gejala kecanduan *game online*, disini siswa-siswi dapat memahami apa saja gejalanya. Materi kelima menjelaskan cara mengatasi kecanduan game online. Berdasarkan jurnal (Berdaya et al., 2020) diharapkan peserta dapat mengetahui hal yang dapat dilakukan ketika mengalami kecanduan bermain *game online* serta bagaimana cara mencegahnya.



Gambar 3. 1 Menyampaikan Materi Presentasi

Pada gambar 3.1 salah satu dari tim sedang menyampaikan materi yang sudah tersedia. Tim dan siswa-siswi SDN Pamulang Barat juga mengikuti protokol kesehatan yang ketat pada masa pandemi Covid-19.



Gambar 3. 2 Foto bersama tim pkm dan guru

Pada gambar 3.2 setelah melakukan kegiatan sosialisasi, tim melaksanakan kegiatan foto bersama dengan dosen pembimbing dan perwakilan wali kelas 6 SDN Pamulang Barat dengan melakukan penerapan protokol kesehatan sesuai anjuran dari pemerintah.

IV. SIMPULAN

Pengabdian ini dilakukan dengan cara memberi edukasi kepada anak-anak kelas 6 SDN Pamulang Barat. Dari hasil edukasi yang telah diberikan, ditemukan beberapa siswa-siswi yang suka bermain game online secara berlebihan. Kami berharap edukasi yang telah

kami berikan kepada siswa-siswi SDN Pamulang Barat dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.

Kesimpulan yang kami ambil dari tujuan awal pengabdian masyarakat ini telah tersampaikan, dapat dilihat bahwa siswa-siswi SDN Pamulang Barat memahami materi yang kita berikan, peserta yang menerima materi dan menonton video tentang dampak negatif dan positif dari game online tersebut mulai mengerti tentang dampak negatifnya. Sekarang siswa-siswi dapat mengambil sisi positif dari *game online* dan mulai mengurangi sisi negatifnya. Sehingga kedepannya *game online* bukan masalah lagi untuk siswa-siswi SDN Pamulang Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, D. S. (2021). Penyuluhan Dampak Game online Bagi Siswa SMP X Kota Palangkaraya, Kalimantan Tengah. *Jurnal Pengabdian Barelang*, 3 (01), 20. <https://doi.org/10.33884/jpb.v3i01.2710>
- Angga Ardiansyah, Dany Pratmanto, A. S. M. (2018). ISSN: 2461-0690 ISSN: 2461-0690. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering Implementasi*, 4(2), 6–13. Retrieved from <https://ijse.web.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/7777>
- Berdaya, M., Putu, N., Pramesti, R., Odelia, A., Trisna, E., Adinda, H., ... Primasari, C. H. (2020). *Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak*. 1(2), 69–73.
- Ishak, & Torro, S. (2016). *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*. *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 3(2), 136–142. Retrieved from <http://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/2376>
- Rani, D., Hasibuan, E. J., & Barus, R. K. I. (2019). Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa Impact of Online Mobile Legends Game: Bang Bang for Students. *Perspektif*, 7(1), 6–12.