

## SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK SEKOLAH DASAR

Agung Hening A<sup>1</sup>, Aji Santoso<sup>2</sup>, Andreas Andoyo<sup>3</sup>, Yudhistira Ardana<sup>4</sup>

<sup>1,2,4</sup>Prodi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu, Lampung

<sup>1,2,3,4</sup>Jalan Wisma Rini No. 09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

E-Mail Koresponden: [aandoyo244@gmail.com](mailto:aandoyo244@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstract

In this era of globalization, Gadget may already be familiar to the public, this item may no longer be a luxury item or just a secondary need. Maybe in the millennial era like today, gadgets have become a basic need. The gadget is everyone's soulmate because the gadget has many functions, benefits, and various functions. One of the functions of the gadget is as entertainment, and the entertainment that is often used by the public is online games. In this era, who doesn't know online games? Online games are something that is not foreign to us. Because this online game is trending at the moment. You can play this online game either through a computer or smartphone. Now online games are not only played by parents but are now starting to be played by children and even worse, it has a bad impact on children. As for some of the bad effects of online games that are not yet known to many children, the PkM STMIK Pringsewu Team took the initiative to conduct knowledge dissemination to several schools to provide an understanding of the good and bad effects of these online games.

**Keywords:** socialization, online games, impact, elementary school

### I. PENDAHULUAN

Game online dapat didefinisikan sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa game online ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau smartphone yang kamu gunakan terhubung ke internet. Game online memiliki berbagai jenis dan pilihan yang mana dapat menarik minat anak-anak untuk sekedar mencari tahu dan memainkannya, apalagi orang tua sekarang lebih suka anaknya bermain game online daripada bermain keluar ataupun rewel. (Pebriana, 2017) Didalam game online terdapat dampak positif dan dampak negatifnya, dimana kadang anak belum paham tentang bahaya dari game online tersebut. Beberapa dampak negatif yaitu :merusak jaringan syaraf, perkembangan otak yang lambat dan interaksi anak terhadap lingkungan sedikit kurang sehingga anak bersikap individualis terhadap teman maupun orang lain.

Oleh karna itu, perlunya pemahaman mengenai dampak positif dan negatif gadget terutama pada anak-anak, agar anak-anak dapat membatasi dalam bermain game online. Agar berpengaruh baik bagi perkembangan otak anak tersebut. Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan yang diadakan ialah anak-anak lebih mengerti tentang dampak positif dan negatifnya game online. Anak-

anak lebih bijak dalam memanfaatkan waktu bermain game online. Dapat memberikan pemberitahuan guru juga terhadap dampak game online

## II. TINJUAN PUSTAKA

### 2.1. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. (Pebriana, 2017) Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Gadget adalah piranti yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini (Efastris et al., 2018). Yang termasuk gadget misalnya tablet, smartphone, netbook, dan sebagainya.

#### a. Smartphone-handphone

Seperti yang telah lebih dahulu disinggung sebelumnya bahwa smartphone merupakan gadget yang memiliki fungsi inti sebagai alat komunikasi, namun kelebihan dari smartphone tersebut adalah bisa berfungsi sebagai PDA atau Personal Digital Assistant yang kemampuannya menyerupai laptop atau komputer. Pada smartphone kita bisa melakukan apa saja layaknya komputer.

#### b. Tablet

Tablet atau Komputer Portable memiliki kegunaan yang hampir sama dengan smartphone. Jika smartphone memiliki fungsi inti sebagai alat komunikasi, Komputer Tablet sendiri berfungsi inti sebagai layaknya komputer namun dengan kelebihan ukuran yang lebih tipis tanpa keyboard fisik karena menggunakan layar sentuh dan plusnya lagi bisa digunakan seperti smartphone untuk alat komunikasi. Jika dahulu kita sebut laptop sebagai komputer yang bersifat portable bisa mudah dibawa kemana-mana, kini komputer tablet bisa lebih simple dan mudah dibawa kemana-mana dibanding laptop.

#### c. Netbook

Netbook merupakan salah satu varian dari komputer jinjing yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan komunikasi nirkabel dan mengakses internet. Dengan rancangan utama untuk digunakan sebagai perangkat dalam merambah web, dan menulis surat elektronik, netbook sangat bergantung pada keberadaan internet untuk akses jarak jauh terhadap aplikasi berbasis web untuk pengguna yang tidak membutuhkan keberadaan komputer berspesifikasi tinggi.

### 2.2. Pengertian Game Online

Secara umum game online dapat didefinisikan sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa game online ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau smartphone yang kamu gunakan terhubung ke internet. Sedangkan menurut Bobby Bodenheimer game online adalah sebuah program permainan yang

tersambung oleh jaringan yang bisa kita mainkan kapanpun, dimanapun dan dapat dimainkan bersamaan berkelompok di seluruh dunia dan permainan itu sendiri menampilkan gambar-gambar menarik seperti yang diinginkan, yang didukung oleh komputer(Novitasari, Wahyu, 2016).

### **2.3. Dampak Positif Dan Negatif Game Online**

#### **1. Dampak Positif Game Online**

Beberapa manfaat atau dampak positif bermain game adalah(Tampubolon, 2019) (Itsnan Mauludi Amin, 2018):

##### **a. Menambah Teman**

Seperti yang kita ketahui bahwa di dunia ini banyak sekali orang yang memiliki hobi bermain game. Anda pun dapat menambah banyak teman dengan memainkan game online maupun offline. Jika anda sering bermain game di sebuah game rental atau tempat game online, maka anda pun kemungkinan akan memiliki lebih banyak teman lagi.

##### **b. Membuat Pola Pikir Semakin Cepat**

Dampak Positif bermain game yang kedua adalah mempercepat pola pikir. Bagaimana bisa? Manfaat ini akan anda peroleh jika anda sering bermain game strategi yang akan merangsang otak anda untuk mampu berpikir dengan cepat, khususnya dalam mengambil keputusan.

##### **c. Meningkatkan Kemampuan berbahasa asing**

Kita semua tahu bahwa kebanyakan game yang diminati berasal dari luar negeri dengan mayoritas menggunakan bahasa inggris. Jika anda ingin secara lebih mudah memahami game tersebut pun mau tidak mau anda harus belajar arti dari bahasa atau kata yang digunakan dalam game. Hal ini lah yang secara tidak langsung mampu membuat kemampuan berbahasa asing anda meningkat.

##### **d. Mengurangi stres**

Stres tidak hanya dialami oleh orang tua tetapi juga anak-anak. Beberapa orang tua terkadang menaruh harapan dan tuntutan yang sebenarnya anak-anak mereka tidak suka, misalnya terkait hobi dan belajar. Bermain game dapat menjadi jalan keluar bagi anak Anda lepas dari tekanan untuk mengurangi tingkat stres.

##### **e. Melatih kesabaran**

Banyak video game didesain dengan tingkat kesulitan tinggi yang terkadang seorang gamer ahli pun butuh berminggu-minggu atau berbulan-bulan untuk menyelesaikannya. Kesabaran seperti ini pasti berguna dalam kehidupan nyata.

##### **f. Melatih ketangkasan**

Bermain game bisa juga meningkatkan ketangkasan anda. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga. Ada banyak permainan dalam video game yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata anda.

## 2. Dampak Negatif Game Online

### a. Kecanduan

Jika anda terlalu tertarik dengan sebuah game secara berlebihan, maka anda pun dapat mengalami kecanduan. Kecanduan ini akan sangat berbahaya terlebih lagi jika anda lupa akan segala tanggung jawab atau kemudian akan melupakan semua kegiatan anda. bahkan hal yang paling ekstrem adalah dimana seseorang sampai malas untuk makan karena kecanduan sebuah game.

### b. Malas

Malas merupakan dampak negative bermain game yang kedua yang juga sebagai akibat dari kecanduan. Jika seseorang sudah malas, maka seakan-akan semua akan dilupakan dan langsung tidur setelah lelah bermain game.

### c. Kurang tidur

Kita sering lupa dengan kebutuhan primer yang satu ini, akibatnya dampak negatif kekurangan tidur mendatangi kita, kita akan kehilangan kantuk pada saat terlalu asyik memainkan sebuah permainan.

### d. Mengalami Kerugian Finansial

Untuk bermain sebuah game, pasti diperlukan modal entah itu untuk bermain di game online atau untuk membeli paket internet untuk bermain game. Selain kebutuhan koneksi tersebut, seseorang yang sudah sangat kecanduan akan sangat mungkin untuk menghabiskan dana sampai dengan jutaan rupiah untuk untuk membeli peralatan game atau mungkin untuk merakit sebuah PC Gaming.

### e. Radiasi yang membuat mata kurang sehat

Sudah jelas sekali bahwa terlalu sering menghadap layar/Monitor akan membuat mata sakit dan kurang sehat, radiasi yang dipancarkan, apalagi jika terus menerus, mata akan sakit dan nampak buram ketika melihat. Ini dampak yang paling sering terjadi pada gamer. Bukan hanya gamer sebenarnya, untuk pekerja yang memandang layar komputer dalam waktu yang lama atau menonton televisi terlalu lama juga bisa terkena seranga ini. Dampak yang paling dekat mungkin adalah Anda harus menggunakan kacamata.

### f. Malas Mandi

Kalau sudah pusing di depan PC atau laptop, kamu bakal malas bergerak ke mana-mana kan? Akibatnya, kamu jadi tidak menghiraukan suruhan mama buat mandi deh. Nggak cuma itu, kalau kamu habis makan snack sambil main, sampah bekas snack itu bakal bertebaran di meja karena kamu malas buat bersih-bersih.

## III. PELAKSANAAN KEGIATAN

### 3.1. Jumlah Peserta Kegiatan

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan Sosialisasi DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GAME ONLINE BAGI ANAK-ANAK di Desa Ambarawa adalah sebanyak 42 orang. Terdiri dari siswa/i, guru-guru, dan panitia.

### 3.2. Jadwal Kegiatan

Tanggal	Waktu	Kegiatan	Keterangan
Sabtu, 03 Agustus 2019	07.00 - 07.15	Meminta ijin untuk masuk kedalam kelas memberikan materi sosialisasi	Panitia
	07.30 - 08.00	Peserta berdatangan kedalam kelas dan mengisi daftar hadir	Siswa/i dan Panitia
	08.00 - 08.15	Acara pembukaan	Panitia
	08.30 - 10.30	Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Game Online Bagi Anak-Anak	Narasumber
	10.30 - 11.00	Penutup serta sesi foto bersama	Panitia dan Siswa/i

### 3.3. Hasil Kegiatan

Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan antusias peserta baik dari dewan guru maupun siswa yang hadir pada acara tersebut hal ini dapat dilihat dari banyaknya peserta yang hadir.



Gambar 1. Anak-anak antusias mendengarkan kegiatan Sosialisasi



Gambar 2. Tim PkM Melakukan interaksi dengan Siswa SDN 1 Ambarawa



Gambar 3. Foto bersama Tim PkM dan Siswa setelah selesai Acara

#### IV. SIMPULAN

Secara umum game online dapat didefinisikan sebuah jenis video game permainan yang hanya bisa dijalankan apabila sebuah perangkat yang digunakan untuk bermain game terhubung dengan jaringan internet. Maka dari itu dapat diartikan bahwa game online ini hanya dapat dimainkan jika komputer atau smartphone yang kamu gunakan terhubung ke internet. Namun, game online juga memiliki dampak positif dan dampak negatif yang bisa mempengaruhi tumbuh kembang otak anak. Game online hanyalah sebagai sarana untuk menghibur diri ketika anak bosan dan menghabiskan waktu luang. Mengingat begitu pentingnya edukasi dan pengetahuan tentang bahaya *game online* ini, dampak yang akan di timbulkan jangka panjang dan pendek, semakin sulitnya komunikasi anak dan orang tua atau anak ke anak yang lain. Sebaiknya anak sedikit mengurangi bermain game online secara terus menerus.

#### DAFTAR PUSTAKA

Efastri, S. M., Putri, A. A., & Fadillah, S. (2018). Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PG-

- PAUD FKIP UNILAK. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 134–143.
- Itsnan Mauludi Amin, N. D. N. (2018). Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online. In *e-Proceeding of Art & Design* (Vol. 5, hal. 1–8).
- Novitasari, Wahyu, N. K. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal PAUD Teratai*, 53(9), 1–4.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Tampubolon, S. (2019). *Gambaran Konsep Diri Siswa Pengguna Game Online*.