

---

**SOSIALISASI BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP  
KEPRIBADIAN SOSIAL ANAK SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN KAMPUNG  
RAKYAT LABUHAN BATU SELATAN**

**Satrio Abdillah**

Universitas Islam Riau  
[Satrio.abdillah@law.uir.ac.id](mailto:Satrio.abdillah@law.uir.ac.id)

**Habibah Zulaiha**

Universitas Islam Kadiri Kediri  
[habibahzulaiha@uniska-kediri.ac.id](mailto:habibahzulaiha@uniska-kediri.ac.id)

**Hendra Gunawan**

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan  
[hendragunawan@uinsyahada.ac.id](mailto:hendragunawan@uinsyahada.ac.id)

**Auliya Citra**

Universitas Megarezky  
[auliyacitra@unimerz.ac.id](mailto:auliyacitra@unimerz.ac.id)

**Nasruddin Khalil Harahap**

UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan  
[nasruddinhrp@iain-padangsidempuan.ac.id](mailto:nasruddinhrp@iain-padangsidempuan.ac.id)

**Article History:**

Received: Sept 26, 2024;

Accepted: Okt 30, 2024;

Published: Nop 25, 2024;

***Abstract.** This study discusses the impact of addiction to playing online games and its implications for personality in children aged 10-13 at the elementary school level in Air Merah Village, Air Serdang Hamlet, Kampung Rakyat District, South Labuhan Batu Regency. Online game addiction is playing online games excessively so that online games are the main focus and get good attention from others without thinking about other things to do. Changes in the behavior of students who are addicted to online games may not feel, but the social personality of children can be felt by people around their environment, especially parents. Social personality is the overall behavior of an individual with a certain tendency system that interacts with the situation. This study uses a qualitative research approach. The research subjects were children aged 10-13 at the elementary school level in Air Merah Village, Air Serdang hamlet, Kampung Rakyat District, Labuhan Batu Selatan Regency. Collecting data using observation, interviews, documentation and field notes. Data analysis includes data reduction, presentation, and drawing conclusions. The results show that the impact of playing games can affect the development of children's social personalities, such as children's rebellious behavior, children's aggressive attitudes, children's quarreling/fighting attitudes, children's competitive attitudes,*

*children's cooperative attitudes, the child's powerful behavior, the child's selfish/selfish attitude and the child's sympathy. Children when playing games will focus on the game and ignore the surrounding environment.*

**Keyword:**

*Online Game Addiction,  
Children's Social  
Personality, Mentality,  
Labuhan Batu*

**Abstrak:** Penelitian ini membahas tentang dampak kecanduan Bermain Game Online implikasinya dalam kepribadian pada anak berusia 10-13 pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Air Merah Dusun Air Serdang, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhan Batu selatan. Kecanduan game online merupakan memainkan game online dengan secara berlebihan sehingga menjadikan game online sebagai fokus utama dan mendapatkan perhatian yang baik dari yang lain tanpa memikirkan hal lain yang akan di kerjakan. Perubahan perilaku siswa yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak rasakan, namun kepribadian sosial anak dapat dirasakan oleh orang disekitar lingkungan mereka terutama orang tua. Kepribadian sosial merupakan keseluruhan perilaku seseorang individu dengan sistem kecenderungan tertentu yang berinteraksi dengan situasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Subjek penelitian anak berusia 10-13 pada jenjang Sekolah Dasar di Desa Air Merah dusun Air Serdang, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhan Batu Selatan. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan catatan lapangan. Analisis data meliputi reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar.

## A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi melaju begitu cepat, meramba ke semua sektor kehidupan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Teknologi yang menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia (Adiningtias, 2017). Perkembangan teknologi informasi terutama perkembangan teknologi informasi dalam bidang komunikasi sedikitnya ada dua teknologi informasi yang berkembang pesat, pertama telepon saluler atau

---

handphone dan kedua adalah computer berjaringan internet yaitu computer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan yang lain tanpa ada batasan jarak dan waktu (Muti'ah et al., 2024).

Game adalah permainan yang menggunakan media elektronik, berbentuk multi media yang dibuat semenarik mungkin agar permainan mampu mendapatkan kepuasan batin (Gunawan, 2018). Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak usia dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Adawiyah et al., 2023). Seiring berjalannya waktu deman game online para vendor game mulai mengembangkan teknologi permainannya. Piranti game yang semula berbasis personal komputer dan televisi yang dimainkan sendiri atau secara bersamaan menggunakan sistem jaringan, kini bisa dinikmati oleh jutaan pemain game online di seluruh dunia yang berhubungan secara online (Triono et al., 2023). Masa usia anak bermain sendiri mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua. Pada usia perkembanagannya anak-anak sering melakukan aktivitas game online dan akan mengurangi kegistan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya, karena game online sangat mengucilkan anak-anak dari lingkungan social (Arianto & Bahfiarti, 2020). Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerja sama dengan baik dalam kelompok.

Game menjadi salah satu budaya dan kegiatan keseharian masyarakat. Budaya bermain game menjadi gaya hidup yang banyak digemari oleh masyarakat terutama generasi muda bahkan anak-anak di usia sekolah dasar, baik di daerah pedesaan atau perkotaan (Rahman, Sawaluddin Siregar, Nunung Suryana Jamin, Arnes Yuli Vandika, 2024). Jenis perangkat game dari model sederhana seperti gamewatch sampai game canggih seperti konsol. Playstation atau sejenisnya sudah dikenali oleh anak-anak zaman sekarang. Game yang menggunakan media elektronik sangat cepat mempengaruhi perkembangan anak-anak. Anak-anak

beralih untuk memainkan permainan berbasis jaringan dan meninggalkan permainan yang bersifat tradisional, dikarenakan game tersebut menjadi permainan yang sangat menarik bagi anak-anak (Sawaluddin Siregar, 2022).

Masa usia anak memiliki dunia bermain sendiri, yang mungkin kurang dipahami oleh sebagian orangtua. Pada saat usia tersebut, anak-anak menghabiskan waktunya untuk bermain game yang biasa digunakan di depan komputer atau gadget. Berkembangnya teknologi memiliki banyak potensi untuk meningkatkan pengetahuan, akan tetapi teknologi juga memiliki batasan dan bahaya, termasuk pada penggunaan game (Novrialdy, 2019). Game memiliki sifat adiktif atau candu yang dapat berdampak pada psikologi anak. Game tidak akan memiliki pengaruh negatif yang signifikan pada perkembangan anak, apabila anak bermain game dengan bijak. Dampak negatif dari game yaitu, mengurangi waktu belajar, anak menjadi tertutup, dua kali lebih hiperaktif, mudah gelisah dan depresi (Pelawi, 2021). Game juga memiliki dampak positif bagi anak yaitu, dapat mengenalkan teknologi komputer, melatih konsentrasi, dan merangsang keterampilan bagi kehidupan mereka.

Pada usia pekungannya, anak-anak yang sering melakukan aktivitas game akan mengurangi kegiatan positif seperti belajar dan berinteraksi dengan teman sebaya. Anak yang mempunyai ketergantungan pada game, akan mengurangi waktu bersosialisasi dengan teman sebaya, karena game sangat berpotensi mengucilkan anak-anak dari lingkungan social (Novitasari et al., 2022). Sedangkan anak-anak perlu memiliki kemampuan bersosialisasi untuk membina hubungan pertemanan, menyelesaikan konflik, serta untuk bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Pada hakikatnya manusia adalah makhluk individu dan sosial, manusia membutuhkan pergaulan dengan orang-orang lain, dalam rangka saling memberi dan saling mengambil manfaat.

Anak-anak yang sering melakukan aktivitas bermain game online, maka akan semakin banyak kegiatan anak-anak yang tidak dapat dipantau oleh orang terdekat terkhususnya orangtua, seperti halnya anak-anak memainkan game online di

---

smartphone, laptop bahkan pusat layanan internet umum yang jauh dari pantauan orangtua (Yulianto & Setiorini, 2022). Kenyataan itulah yang menarik perhatian peneliti untuk memperoleh gambaran realitas secara jelas bahwa bermain game online dapat mempengaruhi kepribadian sosial anak, walaupun game memiliki dampak positif bagi penggunanya akan tetapi jika lepas dari pantauan orangtua, maka anak-anak akan ketagihan bermain game online.

Salah satu penyimpangan akibat kecanduan game online antara lain berbohong. Kebiasaan berbohong ini disebabkan karena remaja yang notabene masih peserta didik mendapatkan uang dari orang tuanya. Jika mereka mengatakan secara terang terang meminta uang untuk bermain game online, tentu orang tua sulit untuk memberikannya (Suplig, 2017). Dengan alasan itulah akhirnya banyak anak memilih berbohong. Banyaknya waktu yang dihabiskan dengan bermain game dapat berpengaruh terhadap perilaku remaja antara lain malas. Selain itu, berbagai game online kerap kali membutuhkan uang untuk membeli senjata-senjata game, sehingga tidak menutup kemungkinan pengguna yang mayoritas masih pelajar berbohong kepada orang tua dengan berbagai alasan agar dapat memenuhi hobinya bermain game online (Ratnaningsih et al., 2024). Perubahan perilaku pada remaja yang mengalami kecanduan game online mungkin tidak dirasakan oleh remaja itu sendiri, tetapi dapat dirasakan oleh orang lain dilingkungan mereka khususnya orang tua.

## **B. Metode Pelaksanaan**

Kegiatan Pengabdian ini dilaksanakan di salah satu Desa yang berada di Desa Air Merah Dusun Air Serdang, Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan. Yaitu dengan melakukan sosialisasi bahaya kecanduan terhadap game online pada anak-anak Sekolah dasar dan remaja di Kecamatan Kampung Rakyat Kabupaten Labuhan Batu Selatan

## C. Hasil dan Pembahasan

### 1. Game Online

Game online atau sering disebut dengan Online Games adalah sebuah permainan (games) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet), permainan ini biasanya di mainkan secara bersamaan dengan pemain yang tidak terbatas banyaknya (Yahya Eko Nopiyanto & Septian Raibowo, 2020). Menurut Januar dan Turmudzi (2006:52) game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Menurut Januar dan Turmudzi game online ialah sebagai game komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini (Suryantika et al., 2024). Game online didefinisikan sebagai game komputer yang dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa online atau dapat dapat diakses langsung dari perusahaan yang mengkhususkan menyediakan game. Dalam memainkan game online terdapat dua perangkat penting yang harus dimiliki yaitu seperangkat komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi dengan internet (Marliana et al., 2022).

Game online terbagi dua jenis yaitu web based game dan text based game. Web based games adalah aplikasi yang diletakkan pada server di internet di mana pemain hanya perlu menggunakan akses internet dan browser untuk mengakses games tersebut. Jadi tidak perlu install atau patch untuk memainkan sebagian gamenya. Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil seorang alasan biasanya mempunyai dampak tersendiri baik dampak positif maupun negatif. Game online adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game (Arianto & Bahfiarti, 2020). Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apapun teknologi yang saat ini.

---

Bermain game online pada remaja memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari bermain game online yaitu dapat mengaktifkan sistem motorik, dengan koordinasi yang tepat antara informasi yang diterima oleh mata kemudian di teruskan ke otak untuk diproses dan diperintahkan kepada tangan untuk menekan tombol tertentu. Game online dapat mendorong anak menjadi cerdas, karena pemain game online menuntut daya analisa yang kuat dan perencanaan strategi yang tepat agar bisa menyelesaikan permainan dengan baik. Kelebihan yang bisa diperoleh oleh anak dalam bermain game online adalah meningkatkan konsentrasi. Adapun dampak positif dari bermain game, yaitu:

1. Menghilangkan Kepenatan
2. Dapat memberi rasa rileks dan mengendurkan urat saraf dari kesibukan rutin atau kecapekan setelah bekerja.
3. Melatih kemampuan untuk memusatkan perhatian dan konsentrasi pemainnya.
4. Melatih memecahkan masalah dengan mempergunakan analisa.
5. Melatih kemampuan untuk mengatur sistematis kerja untuk mencapai tujuan.
6. Mengembangkan kecepatan reaksi dan persepsi audio visual.
7. Tidak membuat orang gampang putus asa.
8. Melatih mengembangkan kesabaran dan ketekunan.
9. Melatih mengembangkan imajinasi dan kreativitas berpikir secara lebih luas.

Bermain game online memang dapat berdampak positif, tetapi jika dibiarkan berlarut-larut hingga mengarah pada adiksi tentu akan memberikan dampak negatif, diantaranya anak menjadi tidak memiliki skala prioritas dalam menjalani aktivitas sehari-hari (Triono et al., 2023). Mendorong anak untuk bertindak asosial, karena aktivitas bermain game online cukup menyita waktu berkomunikasi, baik berkomunikasi dengan keluarga maupun teman sebaya.

Menimbulkan kemalasan belajar, disebabkan kelelahan yang ditimbulkan setelah bermain game online, sehingga dapat memicu tindakan kekerasan, karena anak tersebut mengimitasi tokoh secara berlebihan, sehingga meniru seluruh perilaku yang ditampilkan tokoh dalam permainan tanpa mempertimbangkan apakah hal tersebut berbahaya atau tidak. Perilaku imitasi yang berlebihan ini dapat pula memicu tindakan kriminal, tanpa pengetahuan anak, bahwa menyakiti orang lain secara fisik adalah suatu tindakan kriminal (Adawiyah et al., 2023). Adapun dampak negatif dari game online, yaitu:

1. Dapat menurunkan Kesehatan pemain.
2. Menimbulkan Kemalasan dan tindakan kriminal
3. Dapat membuat pemainnya lupa waktu, lupa belajar, lupa tugas dan tanggung jawab.
4. Dapat meningkatkan sikap agresivitas pemainnya, karena pengaruh aksi-aksi kekerasan yang terbiasa disaksikannya.
5. Dapat menyebabkan anti sosial, karena keranjingan main game online.
6. Dapat menyebabkan ketegangan emosional antara orang tua dengan anak yang kecanduan

## 2. Sosialisasi Bahaya kecanduan game online pada kepribadian sosial anak di Desa Air Merah Dusun Air Serdang

Berdasarkan Data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara dampak game online pada kepribadian sosial anak. Baik jenis game online dan offline yang dimainkan oleh subjek dan intensitas bermain yang dapat berdampak bagi pemainnya. Game online memiliki dampak terhadap kepedulian sosial anak itu sendiri, maupun semua itu bisa terjadi tergantung bagaimana kita mempergunakan game online dengan baik dan benar. Hasil pengabdian ini menunjukkan bahwa dampak game online ada yang positif dan ada yang negatif, untuk yang positif anak lebih tau tentang perkembangan teknologi, lebih mudah belajar berbagai bahasa sesuai yang ada di game nya

---

(Eka Damayanti Nasution, Syamsuddin Muir, Satrio Abdillah, 2024). Dampak negatifnya anak lebih suka menyendiri dikamar dengan bermain gadget atau game online, bermain hanya dengan anak yang bermain game online karena menurut mereka lebih nyambung dalam komunikasinya, dirumah anak hanya bermain gadget jarang berkomunikasi dengan keluarganya sendiri, belajar jadi lebih malas. Game itu sendiri memiliki dampak positif dan memiliki dampak negative diantaranya adalah

- a. Bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku, pembangkangan anak, sikap agresif anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kurangnya kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak.
- b. Kurangnya kepekaan/interaksi anak terhadap lingkungan sekitar.
- c. Tidak suka dengan keramaian sehingga terlalu menutup diri.

Game itu sendiri memiliki dampak positif, game bermanfaat bagi anak antara lain sebagai berikut:

- a. Anak akan mengenal dunia teknologi dan berbagai fiturnya. Game dapat memberikan pelajaran dalam hal mengikuti pengarahan dan aturan.
- b. Game melatih perkembangan motorik, ketika anak memainkan game dengan tangkas, sistem motoriknya akan ikut berkembang sesuai dengan gerakan yang dilibatkan.
- c. Game juga melatih perkembangan neurologi, melibatkan perubahan yang terjadi dalam otak dan syaraf anak ketika memainkan game yang berulang kali. Game juga melatih perkembangan kognitif, karena kemampuan anak dalam mengatasi perubahan dari waktu ke waktu, melatih kosakata dan pengucapan bahasa, baik bahasa asing maupun lokal, Sebuah simulasi multimedia interaktif yang digunakan untuk mencoba mensimulasi

- beberapa fenomena dunia nyata. Dampak positif game dapat dilihat pada game-game yang mengetengahkan puzzle, detektif, atau lainnya.
- d. Game yang berdampak positif juga membantu membentuk kecerdasan pemain, meskipun bukan satu-satunya sarana yang terbaik.

Namun game juga memiliki dampak negative bagi penggunaannya, antara lain sebagai berikut:

- a. Game dapat mengakibatkan penurunan aktifitas gelombang otak depan
- b. Penurunan aktifitas gelombang otak depan yang memiliki peranan sangat penting, dengan pengendalian emosi dan agresifitas.
- c. Game menjadikan seseorang superior karena keberhasilannya dalam meraih score yang tinggi dan tak terkalahkan atau game menjadi tempat pelarian dari tumpukan masalah sehari-hari.
- d. Game juga dapat memupuk rasa egois yang tinggi, ketika ia kurang mendapat perhatian dari keluarga atau orang di sekitarnya.
- e. Bermain game dijadikan sebagai usaha pelampiasan atas ketidakpuasannya itu.
- f. Game membuat anak menjadi terisolir dengan lingkungan sekitar, karena terlalu sering bermain game sehingga menjadi lupa dengan hubungan sosial dalam kehidupannya.

Apabila terlalu sering akan berakibat pada gangguan psikologis. Perilaku seseorang yang bermain game dapat berubah dan mempengaruhi pola pikir, karena pikiran akan selalu tertuju pada game yang sering dimainkan. Game juga menjadikan anak akan mengalami masalah mental (Novrialdy, 2019). Dampak dari game bisa menyebabkan anak menjadi dua kali lebih hiperaktif dan akan menurunkan daya konsentrasi belajar anak. Anak akan mudah terserang penyakit gelisah, depresi dan perkembangan sosial yang buruk. Bermain game merupakan sebuah pemborosan secara waktu, apabila game telah menjadi candu.

---

Kepribadian sosial merupakan hubungan sosial yang berkaitan dengan hubungan antar individu, antar individu dengan kelompok serta kelompok dengan kelompok. Jika tidak ada interaksi sosial maka didunia ini tidak ada kehidupan Bersama (Pelawi, 2021). Berikut beberapa dampak game online terhadap interaksi sosial anak sebagai berikut:

- a. Interaksi dengan orang tua terganggu anak cenderung lebih suka bermain gadget atau game online menyendiri dikamar ketimbang berbincang dengan orang tua atau keluarganya, tidak bisa bertukar cerita setelah selesai makan dengan keluarga karena pada asik main gadget sendiri sendiri.
- b. Interaksi sosial anak terganggu ketika sedang bermain dirumah maupun diluar sekolah, anak lebih suka memegang gadgetnya masing masing ketimbang bertukar cerita mengenai hal lucu yang terjadi disekolahan. Kehidupan manusia selalu dihadapkan dengan hubungan bersama, antara individu satu dengan yang lain, hubugan ini diperlukan dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup. Melalui hubungan ini manusia dapat menyampaikan maksud, tujuan dan keinginanya, namun diperlukan proses timbal balik yang disebut dengan interaksi. Interaksi terjadi apabila seorang individu melakukan tindakan, sehingga menimbulkan reaksi dari individu-individu yang lain, karena itu interaksi terjadi dalam suatu kehidupan sosial.

Anak yang sudah kecanduan ini seharusnya ditindak lanjuti dengan cara memberikan edukasi dan hukuman jika sudah melewati batas, bisa juga dengan mengontrol penggunaan gadget anak agar lebih fokus belajar ketimbang bermain game online. Peran guru dan orang tua disini sangat penting karena ruang lingkup anak hanya di sekolah dan dirumah, disekolah di tindak lanjuti oleh guru, di rumah ditindak lanjuti oleh orang tua (Rahman, Sawaluddin Siregar, Nunung Suryana Jamin, Arnes Yuli Vandika, 2024).

Keduanya harus saling berkerja sama dengan cara yang sedikit berbeda agar anak tidak lagi kecanduan atau sering bermain game online.

### Cara Mengatasi Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak di Desa Air Merah Dusun Air Serdang

Dampak negatif terbesar bagi anak adalah ketika anak ketergantungan gadget. Ketergantungan gadget akan membuat anak lupa bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya yang berdampak psikologis terutama krisis percaya diri pada anak, menghilangkan ketertarikan pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lain. Ini yang akan membuat anak lebih bersifat menyendiri. Banyak anak yang lebih memilih bermain gadget ketimbang bermain dengan teman untuk bermain sekedar bermain bola dilapangan. Ketika anak telah kecanduan gadget akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi introvert. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Upaya yang dilakukan orangtua untuk mengatasi dampak negatif penggunaan gadget di Desa Air Merah Dusun Air Serdang, Kecamatan Kampung Rakyat, kabupaten Labuhan Batu Selatan sebagai berikut:

#### 1). Pandangan orang tua terhadap kecanduan game online pada anak.

Orang tua memiliki pandangan yang berbeda beda. Orang tua berpandangan bahwa gadget atau bermain game online tidak seharusnya digunakan oleh anak usia dini karena banyak dampak negatif yang beresiko untuk kesehatan anak. Psikolog Prima mengatakan, anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Bermain game online menggunakan gadget yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya

---

akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

Namun, orang tua juga berpandangan bahwa bermain game online boleh digunakan oleh anak dengan tujuan hanya untuk sekedar rekreasi dan untuk hiburan sementara dan tidak untuk dimainkan berlama-lama. Sebagai orang tua seharusnya bisa memantau lama pemakaian gadget untuk anak, misalkan satu jam sehari anak hanya boleh memakai gadget. Membatasi penggunaan gadget sesuai usia anak adalah hal yang penting untuk perkembangan mental dan intelektual anak. Karena anak pun masih perlu bermain diluar rumah untuk melatih motoriknya. Meski diakui bahwa gadget juga memiliki konten yang baik dan bagus untuk perkembangan anak.

Namun, jika tidak selektif dan dibatasi, screentime yang berlebihan bisa berdampak buruk pada anak. Sebagai orang tua, kita harus berani tegas dalam menetapkan aturan terkait memberikan gadget pada anak. Meski anak mengeluh ini itu, Anda harus tetap kuat menerapkan aturan itu.

## 2). Pandangan orang tua terhadap dampak bermain game online pada anak

Bermain game online menggunakan gadget yang dilakukan oleh anak bagai dua mata pisau. Di satu sisi memberikan banyak manfaat bagi perkembangan anak, namun di sisi lain juga memberikan dampak yang berbahaya bagi pengembangan karakternya. Salah satu dampak positif pada anak yaitu dapat dilihat dari konten yang di gunakan oleh anak. Sebagai orang tua, memang perlu mewaspadaai game komputer atau internet karena banyak dari game tersebut yang mengandung unsur yang tidak sesuai untuk anak. Maka pilihlah permainan yang bersifat edukatif.

Bermain Game Online juga membentuk kebiasaan yang cenderung hanya menyimak tanpa ada tindakan fisik secara nyata dan memicu terjadinya sifat malas. Awalnya malas bergerak, lamalama menjadi malas

dalam banyak hal, seperti malas makan, malas mandi, malas belajar, malas bermain, malas keluar rumah, malas bermain bersama teman, dan sebagainya. Secara teori menurut psikolog Prima anak usia dini masih dalam tahap perkembangan motorik yang mengharuskannya banyak bergerak. Disisi lain bermain game online yang berlebihan akan membuat anak diam terlalu lama sehingga perkembangan kesehatannya akan terganggu dan anak akan mengalami obesitas. Bahkan tak hanya motoriknya, kemampuan berbahasa dan bersosial anak juga akan terhambat karena anak tidak banyak berinteraksi dengan orang lain.

### 3). Upaya yang telah dilakukan orang tua untuk mengatasi kecanduan bermain game online

Setiap orang tua memiliki caranya masing masing dalam berupaya mencegah kecanduan bermain game online . Bentuk-bentuk pencegahan yang dilakukan orang tua terhadap anak dilakukan dengan cara yang mudah diterima oleh anak. Salah satu hal yang dapat dilakukan oleh orang tua yaitu Bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain terlalu lama kemudian langsung mengambil ponselnya sehingga anak berhenti bermain meskipun anak tua harus bersikap tegas terhadap anak. Anak mulai belajar dan meniru apa yang dilihatnya, terutama adalah perilaku orang tua sebab keluarga merupakan salah satu pembentuk karakter anak.

Orang tua mempunyai pengaruh sangat besar bagi perkembangan moral anak, karena anak akan memandang orang tua sebagai sosok model yang paling sempurna untuk ditiru. Anak akan meniru apapun yang dilakukan oleh orang tuanya. Menurut Gunarsa dalam pola asuh orang tua pada dasarnya adalah sikap, cara dan kebiasaan orang tua yang diterapkan untuk mengasuh, memelihara dan membesarkan anak dilingkungan keluarga. Karena selain pola asuh, penting juga bagaimana orang tua dan anak berinteraksi. Peran orang tua terhadap anaknya harus selalu dilakukan.

Mengontrol setiap konten yang dimainkan oleh anak merupakan salah satu sering mengajak anak untuk berdiskusi, tanya jawab dan bermain bersama dengan anak akan mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

#### 4). Kendala dalam mencegah kecanduan bermain game online

Kendala yang dihadapi orang tua mungkin saja anak belum mengerti apa yang di katakan oleh orang tua dalam pencegahan kecanduan bermain game online . Namun pada dasarnya bermain game online telah mengubah pola pengasuhan anak dan mengubah perilaku anak. Banyak perilaku anak yang mengalami penyimpangan dan dilaporkan bahwa itu ada hubungannya dengan kecanduan bermain game online. Ketika anak telah kecanduan bermain game online akan membuat anak merasa gelisah jika dipisahkan dengan gadget yang digunakan untuk bermain game online tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain game online. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua anak-anak juga cenderung menjadi introvert. Selain itu juga dapat mempengaruhi perkembangan otak anak. Maka dari itu dibutuhkan peran orang tua menjadi sangat penting dalam mendampingi anak. Orang tua harus mengetahui batasan kapan anak diperbolehkan untuk bermain game online dan berapa lama durasi anak boleh bermain game online.



5). Pihak lain yang membantu dalam mencegah ketergantungan anak terhadap gadget .

Pihak yang membantu dalam mencegah kecanduan bermain game online diantaranya ada pihak keluarga dan juga sekolah. Pihak keluarga yang dapat membantu selain ibu adalah ayah. Ayah merupakan pendisiplin yang tegas. Pihak sekolah membantu dengan memberikan larangan bagi anak untuk membawa gadget ke sekolah. Namun disisi lain, sekolah memfasilitasi tablet dalam rangka pengenalan Informasi dan Teknologi pada anak di sekolah. Dengan demikian karena jumlah anak dikelas banyak maka tidak ada anak yang memonopoli penggunaan gadget , jadi anak tetap terbatas dalam penggunaan gadget karena adanya aturan larangan dari sekolah untuk menggunakan gadget terlalu lama. Bahkan di negara Swedia sudah ada larangan untuk membawa gadget ke sekolah. Penggunaan gadget di sekolah dianggap telah mengganggu kesehatan dan hubungan sosial anak. Tiga ahli kesehatan di negara tersebut menilai meningkatnya ketergantungan anak-anak pada media digital dianggap sudah mengarah pada sikap yang berbeda

---

yang menyebabkan perkembangan otak anak dapat terpengaruh secara negatif akibat penggunaan gadget.

#### D. Kesimpulan

Sosialisasi bahaya Game yang dilaksanakan pada anak usia 10 – 13 tahun di Desa Air Merah Dusun Air Serdang, Kecamatan Kampung Rakyat, Kabupaten Labuhan Batu Selatan. Bermain game dapat mempengaruhi perkembangan kepribadian sosial anak, seperti tingkah laku pembangkangan anak, sikap agresi anak, sikap berselisih/bertengkar anak, sikap persaingan anak, sikap kerjasama anak, sikap tingkah laku berkuasa anak, sikap mementingkan diri sendiri/ egois anak dan sikap simpati anak. Anak ketika bermain game akan fokus pada permainan dan tidak menghiraukan lingkungan sekitar. Cara mengatasi kecanduan game online terhadap Kepribadian Sosial anak adalah peran orang tua dalam memberikan kepercayaan penuh terhadap anak, Menjalinkan komunikasi interpersonal agar anak dapat terbuka dengan orang tua, Memberikan waktu khusus untuk bermain game dan mengajarkan anak untuk bertanggungjawab dengan apa yang dilakukan serta menetapkan konsekuensi jika anak tidak menaati aturan bisa menjadi cara untuk mengatasi kecanduan game. Namun, konsekuensi ini bukan berarti dapat memberikannya hukuman fisik.

#### E. SARAN

##### 1. Bagi orang tua

Orang tua merupakan pendidikan pertama bagi anak, untuk itu orang tua harus menanamkan hal-hal yang baik sejak dini dan harus memberikan pengertian kepada anak bahwa berkepribadian sosial yang baik itu sangat penting untuk kehidupan bermasyarakat.

##### 2. Bagi tim pengabdian lanjutan

Diharapkan dalam penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan dampak bermain game online terhadap kepribadian sosial anak ini, dapat menjadi inspirasi bagi penelitian selanjutnya untuk membahas penelitian yang berkaitan dengan kepribadian anak yang lebih bervariasi.

## REFERENSI

- Adawiyah, R., Putra, D. A., Rafikah, Habi, N. F., Candrita, V., & Nursita. (2023). Penyuluhan Hukum Tentang Bahaya Game Online Di Smkn 4 Tanjung Jabung Timur. *Community Development Journal*, 4(2), 1797–1802. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/13563/10445>
- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 4(1), 28–40. <https://doi.org/10.33373/kop.v4i1.1121>
- Arianto, A., & Bahfiarti, T.-. (2020). Pemahaman Dampak Game Online pada Anak-Anak Nelayan di Kota Makassar. *Communicatus: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(2), 165–184. <https://doi.org/10.15575/cjik.v4i2.7999>
- Eka Damayanti Nasution, Syamsuddin Muir, Satrio Abdillah, S. S. (2024). PROBLEMATIKA SANTRI DALAM MENGHAFAL AL-QURAN DI LEMBAGA TAHFIZ AL QUR'AN TUNAS HAFIZAH SIHITANG PADANGSIDIMPUAN. *Amsal Al-Qur'an: Jurnal Al-Qur'an Dan Hadis Vol.*, 1(3), 236–249.
- Gunawan, D. (2018). Penerapan Konseling Behavioral Teknik Modelling Untuk Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak Usia 10 Tahun. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 5(2), 105. <https://doi.org/10.24042/kons.v5i2.3307>
- Marliana, S., Firmansyah, R. M., Kholifah, S. N., & ... (2022). Sosialisasi Bahaya Game Online Bagi Anak-Anak Dan Upaya Pelestarian Permainan Tradisional. *CEBONG Journal*, 1(3), 90–95. <https://plus62.isha.or.id/index.php/cebong/article/view/27%0Ahttps://plus62.isha.or.id/index.php/cebong/article/download/27/24>
- Muti'ah, M., Patty, E. N. S., & Ardiyati, S. M. (2024). Sosialisasi Bahaya Kecanduan Game Online pada Santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat NTB. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(8), 850–856.

<https://doi.org/10.59837/2wzcc803>

- Novitasari, L., Wardiyah, A., Kusumaningsih, D., Setiawati, S., Gustiani, D., & Sartika, D. (2022). Penyuluhan kesehatan tentang bahaya game online. *JOURNAL OF Public Health Concerns*, *2*(2), 70–76. <https://doi.org/10.56922/phc.v2i2.188>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pelawi, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Psikologi Remaja. *SESAWI: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristen*, *3*(1), 87–101. <https://doi.org/10.53687/sjtpk.v3i1.68>
- Rahman, Sawaluddin Siregar, Nunung Suryana Jamin, Arnes Yuli Vandika, M. (2024). BIMBINGAN WAWASAN KEAGAMAAN PADA ANAK USIA DINI DENGAN METODE DAKWAH DI JORONG PENINJAUAN RANAH BATAHAN PASAMAN BARAT. *Marsialapari: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 64–74.
- Ratnaningsih, A., Ramadhani, A. P., Afanti, L., Nugroho, A. W., & Pamungkas, T. Y. (2024). Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 1456–1465. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8806>
- Sawaluddin Siregar. (2022). Pengabdian Masyarakat Dalam Pendampingan Tahsinul Qiratul Qur'an Dikelurahan Padangmatinggi Padang Sidempuan Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Dan Teknologi*, *1*(3), 74–84.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta Di Makassar The Effects of Student Online Game Addiction Class X High School towards Social Intelligence at Christian School in Makassar. *178 JURNAL JAFFRAY*, *15*(2).
- Suryantika, I., Mawardini, A., Daniati, N. S., & Nursolihat, S. Z. (2024). Bahaya Game Online bagi Akidah Anak dan Kaitannya dengan Penerapan Prinsip Pendidikan Anak dalam Islam. *Karimah Tauhid*, *3*(4), 4062–4082. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.12797>
- Triono, A., Artina, B., & Prastiwi, C. A. (2023). Sosialisasi Dampak Negatif Game Online Bagi Pelajar. *JIKMAS (Jurnal Pengabdian ...)*, *1*(1), 5–8.

<https://journal.yhmm.or.id/index.php/Jikmas/article/view/13%0Ahttps://journal.yhmm.or.id/index.php/Jikmas/article/download/13/22>

- Yahya Eko Nopiyanto, & Septian Raibowo. (2020). Pelatihan Olahraga Futsal sebagai Sarana Mengurangi Aktivitas Game Online pada Anak-Anak di Kelurahan Mangunharjo. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(2), 114–124. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i2.264>
- Yulianto, D. E., & Setiorini, I. L. (2022). Sosialisasi Bahaya Game Online Terhadap Anak Di Sd Negeri 4 Dawuhan Kecamatan Situbondo Kabupaten Situbondo Socialization of the Dangers of Online Games To Children At State 4 Sd Dawuhan, Situbondo District Situbondo Regency. *Jurnal Pengabdian*, 1(1), 63–75.