

Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo

Arum Ratnaningsih^{1*}, Luki Afanti², Astuti Pramudian Ramadhani³, Adi Nugroho Wibowo⁴, Tegar Yoga Pamungkas⁵

^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

³Fakultas Ekonomi Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

⁴Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

⁵Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Purworejo, Purworejo, Indonesia

*e-mail korespondensi: arumratna@umpwr.ac.id

Abstract

The internet is one example of the results of the development and advancement of technology today, the internet provides many benefits and conveniences for us, with the internet we get information more easily. Online games are one type of game that utilizes devices connected to the internet network as a medium. The existence of online games today is a new challenge for children, this is because at this time is the period of child development. Various games that attract children have an impact on their physical and mental health, social activities and even school performance. There is actually a positive impact of online gaming, but when someone is already playing online games. To prevent and overcome online game addiction, the role of the closest person is needed, namely the role of parents. However, parents' knowledge in overcoming the problem is minimal. Therefore, an activity program is held that can educate parents about the negative impact of online games and how to overcome online game addiction. The purpose of this service is to provide knowledge and understanding of PKK about the dangers of online games for children. The method used is interactive lectures and questions and answers about counseling the impact of online game addiction

Keywords: *Game online; addiction; impact; socialization*

Abstrak

Internet merupakan salah satu contoh hasil dari perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini, internet banyak memberikan manfaat dan kemudahan bagi kita, dengan internet informasi lebih mudah kita dapatkan. *Game online* adalah salah satu jenis permainan yang memanfaatkan perangkat yang terkoneksi jaringan internet sebagai medianya. Adanya *game online* saat ini, menjadi suatu tantangan baru bagi anak – anak, hal ini dikarenakan pada masa ini adalah masa perkembangan anak. Beragam game yang menarik anak – anak sehingga berdampak terhadap kesehatan fisik mental, aktivitas sosialnya dan bahkan prestasi sekolah. Sebenarnya ada dampak positif dari *game online*, namun ketika seseorang sudah bermain *game online*. Untuk mencegah dan mengatasi kecanduan *game online* dibutuhkan peran orang terdekat yaitu peran orang tua. Namun, pengetahuan orang tua dalam mengatasi masalah tersebut sangatlah minim. Maka dari itu diadakan program kegiatan yang bisa mengedukasi para orang tua tentang dampak negatif *game online* dan cara mengatasi kecanduan *game online*. Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman ibu – ibu PKK mengenai bahaya *game online* terhadap anak – anak. Metode yang digunakan adalah ceramah interaktif dan tanya jawab tentang penyuluhan dampak kecanduan *game online*.

Kata Kunci: *Game online; kecanduan; dampak; sosialisasi*

Accepted: 2024-02-20

Published: 2024-04-07

PENDAHULUAN

Laju kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin cepat, menunjukkan kemajuan yang terus meningkat di bidang – bidang ini. Kreativitas manusia mempunyai kekuatan untuk membawa perubahan pada setiap lapisan masyarakat. Perkembangan yang sedang berlangsung di bidang ini menjadi katalis bagi munculnya penemuan – penemuan baru. Bidang teknologi menawarkan berbagai peluang untuk perbaikan dan pemanfaatan. Salah satu hasil dari keberadaan manusia

adalah kemajuan umat manusia. Internet, lanskap teknologi yang berkembang pesat, mengalami kemajuan signifikan di dunia saat ini. Salah satu kelebihanannya adalah kemampuannya dalam memberikan hiburan, misalnya melalui bermain. Permainan yang memerlukan koneksi internet biasa disebut *game online*. *Game online* yang diminati di Indonesia seperti; *Mobile Legends*, *PUBG*, *Free Fire* dan *Valorant* ini membuat remaja sering lupa waktu.

Menurut data Newzoo (2019), pengguna *smartphone* di Indonesia telah mencapai kurang lebih 82 juta dan lebih dari 52 jutanya adalah pemain *game online*. Hal tersebut menempatkan Indonesia di peringkat ke-17 dunia sebagai pemain *game online* terbanyak dan tanpa disadari telah menyumbangkan sebesar USD 624 juta atau setara dengan Rp. 8,7 triliun sepanjang tahun 2019. Sedangkan, menurut Menkominfo Rudiantara dalam konferensi Pers IDBYTE ESPORTS 2019, menyebutkan bahwa kurang lebih 40 juta orang Indonesia bermain *game online*. Diantara pengguna internet Indonesia, sebanyak 67% laki – laki dan 59% perempuan ternyata bermain *game online*. Hal ini menunjukkan seberapa besar tingkat pengguna *game online* di Indonesia, sehingga pada saat ini *game online* bukanlah hal yang baru atau asing lagi di Indonesia.

Dampak media game online terhadap pikiran sangatlah signifikan, karena media ini mempunyai pengaruh besar terhadap individu yang terlibat dalam game online. Kehadiran game online ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut. Meskipun ada sisi positif dari game online, tetapi tanpa kita sadari game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya anak – anak.

Banyak ilmuwan atau pakar psikologi yang membuktikan bahwa terdapat dampak negatif game online terhadap perkembangan psikologi siswa. Menurut Gentile (2011), anak – anak yang kecanduan game online cenderung mengalami penurunan prestasi di sekolah, peningkatan tindakan agresif, dan masalah sosial seperti penarikan diri dari pergaulan di dunia nyata karena lamanya waktu yang dihabiskan dengan bermain game online.

Menurut Rini (2011) terdapat dua macam gejala adiksi *game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Individu mengalami gejala psikologis mungkin merasa sulit untuk menghentikan aktivitas bermainnya, disertai dengan rasa tekanan emosional yang berkelanjutan. Merasa sedih dan putus asa ketika tidak sibuk dengan *smartphone*, sehingga melakukan ketidakjujuran. Aktivitas dan ketidakhadiran orang tua dan guru di sekolah menjadi bahan perhatian dan diskusi. Dalam bidang keterlibatan sosial, khususnya dengan sesama individu dalam kelompok, wawasan daei otoritas terhormat Mark Griffiths ikut berperan. Nowingham Tren University telah melakukan penelitian mengenai masalah kecanduan video game di Amerika. Pada tahun 2008, ia mengungkapkan temuan penelitiannya terhadap anak. Sebagian besar game online ditemukan oleh orang – orang di awal masa remajanya. Setiap hari, persentase sekitar 7% terlibat dalam bentuk permainan yang paling mengkhawatirkan. Dampak jangka panjang dari bekerja lebih dari 30 jam per minggu sangatlah signifikan. Terlibat dalam aktivitas yang membutuhkan lebih dari 30 jam waktu luang per minggu. Secara khusus, fokusnya terletak pada peningkatan dimensi pendidikan, kesehatan, dan sosial yang berkaitan dengan remaja (Rini, 2011).

Munculnya game online telah menyebabkan transformasi dalam perilaku dan pengalaman pemain. Asyiknya dengan game, selain itu juga di ranah *gaming*. Di dalam halaman – halamannya terdapat naras yang kompleks, yang dijalin secara rumit dari berbagai elemen. Game dibuat dengan tujuan menghadirkan tantangan yang harus diatasi oleh pemain. Selain itu, mereka disusun dengan cermat sedemikian rupa sehingga membutuhkan keterampilan pemecahan masalah. Sedemikian rupa sehingga tantangan permainan akan semakin berat bagi setiap pemain. Inilah faktor – faktor yang dapat menyebabkan oemain mencapai level performa tertingginya (Widyastuti, 2012).

Untuk mencegah dan mengatasi kecanduan akan game online dibutuhkan peran orang terdekat dalam hal ini adalah peran orang tua. Orang tua berperan penting dalam upaya mengarahkan dan mengendalikan anak dalam bermain *game online*, dikarenakan orang tua merupakan sosok yang dekat dan sosok yang dipatuhi oleh anak. Dalam melakukan perannya, orang tua dapat mengawasi aktivitas anak, menjaga dan mengarahkan anak. Orang tua harus bersikap tegas, rasional, menghormati kepentingan anak dan mengajarkan anak untuk mematuhi norma – norma yang berlaku di lingkungan masyarakat (Kadir et al, 2020). Namun, pengetahuan tentang cara mencegah dan mengatasi kecanduan game online pada anak masih sangat minim. Oleh karena itu, perlu digalakkan suatu program yang dapat mengedukasi masyarakat, khususnya para orang tua tentang pengetahuan dampak positif dan negatif dari *game online* pada anak. Berdasarkan pernyataan diatas maka penulis mengadakan kegiatan sosialisasi *game online* di kelurahan Lugosobo dengan dihadiri Ibu – ibu PKK sebagai peserta diskusi dan sosialisasi.

Rumusan Masalah

Dengan mengamati latar belakang tersebut maka penulis akan menyampaikan rumusan masalah sebagai berikut :

- 1) Apa bahaya *game online* pada anak?
- 2) Apa solusi untuk mengatasi bahaya *game online* pada anak ?

Tujuan

Adapun tujuan dari dibuatnya artikel pengabdian masyarakat, sebagai berikut :

- 1) Untuk mengidentifikasi bahaya *game online* bagi anak
- 2) Untuk mengidentifikasi solusi bahaya *game online* pada anak.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode antara lain sosialisasi dengan teknik penyuluhan dalam bentuk ceramah atau memaparkan materi berupa teori dan cuplikan video dan berita yang berhubungan dengan tema yang diambil, diskusi, tanya jawab dan pembagian *doorprize* menarik untuk memeriahkan acara. Sosialisasi yang dilakukan adalah penyuluhan, pemberian pengetahuan, pemahaman dan ajakan untuk mawas dari bahaya *game online* bagi anak – anak dan kemudian orang tua diharapkan dapat meminimalisir bahkan menangkal dampak buruk yang ditimbulkan dari *game online*. Sosialisasi ini ditujukan untuk ibu – ibu PKK sebanyak 40 orang yang ada di RT 01 RW 05 Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo.

Penyuluhan dan sosialisasi dilaksanakan menggunakan beberapa tahapan dengan rincian acara sebagai berikut :

Tabel 1. Tahapan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap Kegiatan	Kegiatan	Metode	Hasil
Tahap Persiapan	Rapat koordinasi ketua dan anggota penentuan tema dan lokasi Rapat koordinasi ketua dan anggota untuk pembagian tugas Rapat koordinasi ketua dan	Diskusi dan Tanya Jawab Penentuan tema dan lokasi	

	anggota penyusunan materi serta persiapan alat Perizinan tempat pengabdian kepada ketua RT setempat		
Tahap Pelaksanaan	Sosialisasi bahaya <i>game online</i>	Ceramah, tanya jawab, menonton video, dan pembagian <i>doorprize</i>	Peserta dapat memahami bahaya <i>game online</i>
Tahap Pelaporan	Pelaporan dan publikasi	Menyusun laporan	Laporan akhir dan publikasi jurnal ilmiah

Mateti kegiatan pada sosialisasi bahaya *game online* yang diikuti ibu – ibu PKK Kelurahan Lugosobo berupa *Power Point* yang berisi cuplikan berita dan video mengenai gejala kecanduan game dan kasus – kasus yang terjadi akibat *game online*, data meningkatnya pengguna internet pada *game online*, berbagai game yang sedang ramai dimainkan anak – anak sekarang, dampak negatif *game online* dari berbagai aspek (kesehatan fisik dan mental, sosial, manajemen waktu dan prestasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sosialisasi bahaya *game online* pada ibu – ibu PKK di Kelurahan Lugosobo telah dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2024 yang dihadiri 40 peserta dengan proses sebagai berikut :



Gambar 1. Pemaparan Materi

Pelaksanaan sosialisasi ini didukung penuh oleh pihak Kelurahan Lugosobo dengan memberikan izin untuk menyelenggarakan kegiatan tersebut. Sosialisasi ini dimulai dengan

sambutan dari pihak kader PKK dan tim pengabdian. Kemudian dilanjutkan pemaparan materi dari narasumber yaitu saudara Tegar. Tegar dari Fakultas Psikologi menjelaskan *Power Point* yang berisi cuplikan berita dan video mengenai gejala kecanduan game dan kasus – kasus yang terjadi akibat *game online*, data meningkatnya pengguna internet pada *game online*, berbagai game yang sedang ramai dimainkan anak – anak sekarang, dampak negatif *game online* dari berbagai aspek (kesehatan fisik dan mental, sosial, manajemen waktu dan prestasi).



Gambar 2. Sesi diskusi dan tanya jawab

Setelah penyampaian materi dilanjutkan dengan diskusi tanya jawab dengan peserta. Diskusi dan tanya jawab dengan peserta penyuluhan seputar pengalaman dalam menggunakan media sosial para peserta dan permasalahan yang mereka hadapi. Dari hasil diskusi dan tanya jawab terlihat bahwa para peserta yang kesemuanya adalah ibu – ibu mayoritas tidak mengetahui bahwa *game online* yang berdampak besar bagi perkembangan anak. Pemaparan materi mengenai langkah mengatasi juga disimak dengan baik oleh ibu – ibu PKK yang merupakan solusi bagi permasalahan kecanduan game.



Gambar 3. Pembagian *doorprize* dan foto bersama

Acara semakin meriah dengan adanya pembagian *doorprize* untuk peserta yang nomernya dipanggil. Pembagian *doorprize* dan foto bersama menjadi acara penutup dalam kegiatan sosialisasi bahaya *game online* tersebut.

Tingkat Pemahaman Sebelum Sosialisasi

Mayoritas ibu – ibu (80%) belum memahami bahaya game online secara menyeluruh. Hal ini diketahui dengan ditanyakan langsung dan dicatat berapa *persentase* yang sudah paham bahaya *game online* dan yang belum. Sebelum sosialisasi, tingkat pemahaman ibu – ibu tentang bahaya *game online* masih rendah. Ibu – ibu memiliki sikap yang kurang positif terhadap penggunaan gadget pada anak dan kurang memiliki kontrol terhadap penggunaan gadget pada anak. Hanya 20% ibu – ibu yang mengetahui dampak negatif *game online* pada anak. Ibu – ibu tidak mengetahui cara mengidentifikasi tanda – tanda kecanduan *game online* pada anak. Ibu – ibu tidak mengetahui cara mendampingi anak bermain *game online* dengan bijak. Mereka masih menganggap *game online* sebagai hiburan yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak. Mereka juga tidak terlalu khawatir dengan dampak negatif *game online*. Ibu – ibu kurang memiliki kontrol terhadap penggunaan gadget pada anak karena mayoritas ibu – ibu mendapatkan informasi tentang *game online* dari anak – anak dan teman bukan dari sumber terpercaya seperti artikel ilmiah atau seminar.

Tingkat Pemahaman Setelah Sosialisasi

Mayoritas ibu – ibu (90%) memahami bahaya *game online* dan dampak negatifnya pada anak. Ibu – ibu sudah mampu mengidentifikasi tanda – tanda kecanduan *game online* pada anak. Mereka menunjukkan sikap yang lebih positif terhadap penggunaan gadget pada anak. Mereka juga berkomitmen untuk lebih mengawasi dan membatasi waktu bermain *game online* anak. Yang terpenting, ibu – ibu menunjukkan minat untuk mempelajari lebih lanjut tentang cara mendampingi anak bermain *game online* dengan bijak.

Sosialisasi bahaya *game online* pada ibu – ibu PKK di Kelurahan Lugosobo menunjukkan hasil yang positif. Terhadap peningkatan yang signifikan dalam tingkat pemahaman ibu – ibu tentang bahaya *game online* dan dampak negatifnya pada anak. Ibu – ibu juga menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif terhadap penggunaan gadget pada anak.

Peningkatan pemahaman dan perubahan sikap ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, antara lain :

- 1) Materi sosialisasi yang disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.
- 2) Metode penyampaian yang menarik dan interaktif.
- 3) Pembicara yang berasal dari jurusan psikologi.
- 4) Diskusi yang aktif dan antusias dari peserta.

Dari kegiatan sosialisasi ini dipaparkan bahaya *game online* dari segala aspek. *Game online* dapat memberikan dampak positif dan negatif. Pada dasarnya, *game online* dirancang untuk menghibur dan melatih strategi. Namun, bermain *game online* secara berlebihan dapat menimbulkan berbagai bahaya dari berbagai aspek. Berikut adalah beberapa bahaya *game online* dari segala aspek :

A. Aspek Fisik

Gangguan kesehatan

- 1) Gangguan mata akibat terlalu lama menatap layar *smartphone*
- 2) Anak mengalami gangguan mata karen *game online*
- 3) Gangguan tidur akibat bermain game di malam hari
- 4) Gangguan kesehatan mental seperti depresi dan kecemasan
- 5) Gangguan postur tubuh akibat duduk terlalu lama
- 6) Obesitas akibat kekurangan aktivitas fisik

B. Aspek Psikologis

- 1) Kecanduan. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan anak mengabaikan tanggung jawabnya dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain game. Anak kecanduan game online

- 2) Agresivitas. *Game online* yang penuh dengan kekerasan dapat meningkatkan perilaku agresif pada anak.
 - 3) Depresi dan kecemasan. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan anak depresi dan cemas.
 - 4) Penurunan prestasi belajar. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan anak kehilangan fokus dan konsentrasi belajar, sehingga prestasinya menurun
- C. Aspek Sosial
- 1) Isolasi sosial. Anak kecanduan *game online* cenderung mengurung diri dan tidak mau bersosialisasi dengan orang lain.
 - 2) Konflik sosial. Kecanduan *game online* dapat menyebabkan konflik antara anak dan orang tua
 - 3) Penurunan keterampilan sosial. Anak yang kecanduan *game online* cenderung kesulitan untuk berinteraksi dengan orang lain
- D. Aspek ekonomi
- 1) Pengeluaran berlebihan. Anak kecanduan *game online* dapat menghabiskan banyak uang untuk membeli item dalam game
 - 2) Penipuan *online* sering terjadi pada pemain *game online*
 - 3) Pencurian. Anak yang kecanduan *game online* dapat melakukan pencurian agar mendapatkan uang untuk bermain game
- E. Akademis sekolah
- 1) Prestasi menurun
 - 2) Kurang konsentrasi
 - 3) Semangat belajar dan berkompetisi menurun

Selain memaparkan bahaya yang diakibatkan *game online*, dipaparkan pula solusi untuk mengatasi kecanduan *game online* seperti berikut ini :

- 1) Pantau dan batasi waktu bermain
Pastikan untuk mengawasi dan membatasi waktu bermain game, terutama jika anak bermain sendiri. Dampingi anak saat bermain *game online*
- 2) Tunjukkan sikap tegas
Tetapkan aturan yang jelas dan tunjukkan sikap tegas terkait waktu bermain game
- 3) Isi dengan kegiatan menyenangkan lainnya
Sediakan kegiatan yang menyenangkan di luar bermain game untuk mengurangi ketergantungan pada *game online*. Berikut adalah beberapa kegiatan yang dapat diambil oleh anak; kegiatan luar ruangan, seni dan musik, kegiatan klub, membantu di rumah, interaksi dengan teman – teman dan melakukan kegiatan fisik.
- 4) Tetapkan waktu bermain yang sewajarnya
- 5) Disiplin dan penyimpanan *gadget*
Ajarkan disiplin dalam bermain game dan simpan *gadget* di luar kamar untuk mengurangi godaan bermain game secara berlebihan. Ajarkan anak tentang tanggung jawab dan konsekuensi
- 6) Membatasi akses game yang tidak sesuai
Pastikan anak memilih permainan yang edukatif dan tidak mengandung konten vulgar dan kekerasan. Pilih *game online* yang edukatif dan sesuai dengan usia anak
- 7) Berikan anak kegiatan yang lebih bermanfaat
- 8) Ajarkan anak disiplin, tanggung jawab dan kontrol diri

KESIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, penulis menyampaikan beberapa kesimpulan penting terkait bahaya *game online* bagi anak.

Dampak Negatif *Game Online*

Dampak negatif *game online* sebagai berikut :

1) Kecanduan

Game online dirancang untuk membuat pemain terus menerus terlibat sehingga berisiko membuat anak ketagihan. Hal ini dapat berdampak pada kurangnya fokus pada belajar, mengabaikan keluarga, berkurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur

2) Konten negatif

Banyak konten negatif yang terkandung dalam *game online* seperti kekerasan, pornografi, perjudian dan unsur negatif lainnya yang memengaruhi perilaku pada pola pikir anak.

3) Kesehatan fisik

Kesehatan fisik menjadi dampak yang langsung dirasakan oleh pecandu *game online* meliputi; kelelahan mata, masalah postur tubuh, kurang aktivitas fisik, risiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya

4) Sosial dan emosional

Dampak ini tidak langsung dapat dirasakan namun lambat laun gangguan sosial ekonomi dapat terjadi diantaranya; menurunkan kemampuan bersosialisasi, meningkatkan agresivitas dan emosi labil, menghambat perkembangan sosial dan emosional

5) Penipuan dan predator online

Dunia online menjadi arena bagi penipuan dan predator anak. Anak – anak perlu dilindungi dan diajarkan untuk berhati hati saat berinteraksi online

6) Prestasi yang menurun

Anak – anak yang banyak bermain *game online* rentan mengalami penurunan semangat belajar karena fokus dan ketertarikannya hanya pada permainan *game online* yang membuat adiktif

Solusi Bahaya *Game Online*

Ketika memaparkan bahaya atau dampak maka solusi juga ditawarkan dalam hal ini. Solusi bahaya kecanduan *game online* adalah sebagai berikut :

1) Penerapan batasan waktu bermain

Menetapkan durasi bermain game yang jelas dan konsisten, contohnya maksimal 1 jam per hari. Aturan yang konsisten diperlukan agar tindakan preventif menjadi efektif. Bila perlu orang tua dapat menggunakan aplikasi atau fitur *parental control* untuk membatasi akses game. Selanjutnya, orang tua dapat meletakkan perangkat game di luar kamar tidur untuk menghindari akses mudah.

2) Menciptakan aktivitas alternatif yang menarik

Dorong anak untuk terlibat dalam kegiatan fisik dan sosial, seperti olahraga, seni, atau kegiatan ekstrakurikuler. Orang tua dapat mengajak anak untuk menghabiskan waktu bersama keluarga dengan melakukan aktivitas yang menyenangkan, seperti membaca buku, menonton film, atau bermain bersama. Bila perlu, orang tua dapat mengenalkan anak dengan berbagai hobi baru untuk mengalihkan perhatian dari *game online*.

3) Meningkatkan komunikasi dan pemahaman

Komunikasi adalah hal penting dalam menjalani hubungan dan membangun kedekatan. Orang tua harus menjalin komunikasi yang terbuka dan positif dengan anak tentang bahaya kecanduan *game online* serta memberikan edukasi kepada anak tentang pentingnya keseimbangan antara bermain game dan aktivitas lainnya

4) Mencari bantuan profesional

Solusi terakhir bila anak mengalami kecanduan *game online* yang sudah parah, orang tua harus mencari bantuan profesional dari psikolog atau psikiater. Tetapi perilaku kognitif dan terapi keluarga dapat membantu mengatasi kecanduan *game online*.

Solusi – solusi di atas perlu diterapkan secara konsisten dan dengan penuh kesabaran. Menciptakan lingkungan yang positif dan suportif dapat membantu anak untuk lepas dari kecanduan *game online* dan menjalani gaya hidup yang lebih sehat dan seimbang.

Mengajarkan anak tentang nilai – nilai positif seperti disiplin, tanggung jawab, dan kontrol diri dapat membantu mereka dalam mengelola kecanduan *game online*. Dengan menerapkan solusi – solusi di atas, diharapkan bahaya kecanduan *game online* dapat diminimalisir dan anak – anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal.

Peran Ibu – ibu PKK

Ibu – ibu adalah orang tua yang paling sering menemani anak – anak mereka bermain *game online*. Oleh karena itu, mereka perlu di edukasi tentang bahaya *game online* dan cara – cara untuk mencegah anak – anak mereka dari kecanduan *game online*. Ibu – ibu juga memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan perilaku anak – anak mereka. Dengan memahami bahaya *game online*, ibu – ibu dapat membantu anak mereka untuk menggunakan *game online* dengan bijak dan bertanggung jawab. Selain itu, ibu – ibu dapat menjadi agen perubahan dalam komunitas mereka. Dengan menyebarkan informasi tentang bahaya *game online*, ibu – ibu dapat membantu meningkatkan kesadaran mereka tentang masalah ini sehingga mereka dapat berperan aktif dalam mencegah anak – anak mereka dari dampak negatif *game online*.

Dengan memberikan sosialisasi kepada ibu – ibu tentang bahaya *game online*, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan kesadaran mereka tentang masalah ini sehingga mereka dapat berperan aktif dalam mencegah anak – anak mereka dari dampak negatif *game online*.

Harapan

Dari kegiatan sosialisasi *game online* di Kelurahan Lugosobo ini melalui pemahaman dan peran aktif ibu – ibu PKK, diharapkan dapat tercipta lingkungan permainan yang sehat dan aman bagi anak. Anak – anak dapat tumbuh dan berkembang dengan optimal, terhindar dari bahaya *game online* serta terjalin kerjasama yang erat antara ibu, keluarga, dan pihak terkait untuk mewujudkan generasi penerus yang cerdas, kreatif, dan berkarakter.

DAFTAR PUSTAKA

- Gentile, D. A (2011) The Multiple Dimension of Video Game Effect. *Child Development Perspective*, 5, 75–81. Granic, I.
- Islam, P. U., Rheananda R. F., Lina H. (2022) Dampak Kesehatan Akibat Kecanduan *Game Online* Pada Remaja, 102-113. *Jurnal Cakrawala Promkes*. Universitas Ahmad Dahlan
- Rini, A. (2011). Menanggulangi Kecanduan Game Online pada Anak. Pustaka Mina
- Sapto Irawan, Dina Siska W (2021) Fak tor – Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan *Game Online* Peserta Didik, 9-19. *Jurnal Konseling Gusgijang*.
- Selvia Rahma Dona. (2022) Upaya Orang Tua Mengatasi Kecanduan Bermain Game Onlime Pada Anak Di Desa Buatan II Kecamatan Koto Gasib Kabupaten Siak, *JOM FISIP Vol. 10*: Edisi 11 Juli – Desember 2023. Universitas Riau.
- Widyastuti, F. S. (2012). Kecanduan Mahasiswa Terhadap Game Online. Skripsi. Di Terbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.