

## **SOSIALISASI DAMPAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN PERKEMBANGAN BAHASA ANAK**

**Vera Ironita Christiani Sihombing<sup>1)</sup>,**

**Rehulina Br Ginting<sup>2)</sup>, Anjelika Sinaga<sup>3)</sup>, Debora Situmeang<sup>4)</sup>**

<sup>1)</sup> Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

<sup>2)3)4)</sup> Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Quality

Email: [veraicsihombing@gmail.com](mailto:veraicsihombing@gmail.com)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi terus memberikan pengalaman dan hiburan baru, salah satunya adalah game online. Bermaian game online dapat berdampak buruk bagi siswa apabila dilakukan secara terus-menerus dan berlebihan. Kecanduan game online dapat membuat siswa menjadi tidak semangat dalam belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar siswa dan konsentrasinya pun menjadi terganggu. Selain itu, kecanduan game online dapat membuat siswa lebih gampang meluapkan emosi mereka dengan kata-kata yang kasar tanpa memikirkan baik dan buruknya bahasa yang mereka ucapkan. Pengabdian ini dilakukan untuk memberikan pemahaman dan pandangan kepada siswa tentang dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar dan perkembangan bahasa anak serta membantu peran guru dalam mendidik para siswanya dengan memberikan pengarahan dan dampak bermain game online dengan berbagai aktivitas seperti menulis, membaca, melakukan kerajinan, dan ikut serta aktif dalam ekstrakurikuler.

**Kata kunci: Game Online, Motivasi Belajar, Bahasa Anak**

### *Abstract*

*Technological developments continue to provide new experiences and entertainment, one of which is online games. Playing online games can have a bad impact on students if done continuously and excessively. Addiction to online games can make students less enthusiastic about studying, which can reduce student learning achievement and disrupt their concentration. Apart from that, addiction to online games can make it easier for students to express their emotions with harsh words without thinking about the good and bad of the language they speak. This service is carried out to provide understanding and views to students about the impact of addiction to playing online games on children's learning motivation and language development as well as helping the role of teachers in educating students by providing direction and the impact of playing online games with various activities such as writing, reading, doing crafts, and participate actively in extracurricular activities.*

**Keywords: Online Games, Learning Motivation, Children's Language**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Maraknya game online pada saat ini menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Kehadiran game online tentunya dapat membawa dampak positif maupun dampak negatif, semuanya tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut. Meskipun game online memiliki dampak positif, tetapi perlu disadari game online lebih banyak memberikan dampak negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya anak-anak (Firmansyah et al., 2022). Game online cenderung membuat pemainnya tertarik untuk berlama-lama di depan gawai mereka sehingga melupakan aktivitas lain seperti belajar, makan, tidur, dan berinteraksi dengan dunia luar (Rahmatullah & Diana, 2022).

Berdasarkan Observasi awal yang dilakukan di SDN 9 pada siswa kelas IV, diketahui masih banyak siswa menghabiskan waktu dengan bermain game online sehingga mengganggu kegiatan dan aktivitas siswa lainnya. Selain itu, siswa juga mengalami penurunan prestasi dan motivasi belajar di sekolah. Pada perkembangan usia sekolah dasar anak-anak seharusnya lebih banyak bermain di luar dengan bersama teman-teman sebayanya. Namun saat ini, siswa lebih banyak memilih bermain game online ketimbang bermain diluar bersama teman sebayanya. Hal ini juga dapat berpengaruh terhadap perilaku dan Bahasa yang digunakan anak dalam kehidupan sehari-hari. Bermain game online dapat mempengaruhi perkembangan Bahasa anak karena tidak ada control dalam interaksi anak di dalam permainan tersebut (Ananda & Murni, 2022). Kemudian kata-kata buruk itu diserap dan juga diadopsi oleh anak-anak. Sangat disayangkan apabila anak-anak yang sedang dalam masa pertumbuhan seharusnya tidak boleh menyerap serta mengaplikasikannya

pada kehidupan sehari-hari mereka, hal ini tentunya dikhawatirkan akan berpengaruh bagi perilaku anak sampai anak-anak beranjak dewasa (Fitrianugroho et al., 2023). Selain memberikan dampak pada perkembangan bahasa anak, bermain game online secara tidak langsung juga dapat berakibat pada motivasi belajar sebab waktu serta tenaga yang dipergunakan banyak dihabiskan buat bermain daripada belajar, anak jadi malas belajar, menunda tugas sekolah, serta bermain permainan kala proses pendidikan (Andriani & Basri, 2022). Penelitian yang dilakukan Suwu & Mumu (2020) dengan judul “Kajian Game Online Terhadap Anak di Bawah Umur Di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado” mengemukakan bahwa Game online membuat kecanduan dan dituntut melakukan banyak hal agar tidak tertinggal dengan orang lain, mereka bisa lupa segala hal seperti lupa belajar atau mengerjakan tugas dari sekolah, tidak ingat makan, dan lupa akan kegiatan lainnya. Bahkan menimbulkan perilaku yang menyimpah yaitu mudah marah dengan membanting dan melempar handphonenya, dan lainnya mengakibatkan merusak mata.

## **1.2 Permasalahan Mitra**

Berdasarkan analisis situasi diatas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu:

1. Terdapat siswa yang kecanduan dalam bermain game online
2. Terdapat siswa yang mengalami kurangnya motivasi belajar
3. Penggunaan bahasa yang kurang baik dan tidak sopan saat bermain game online
4. Penurunan prestasi belajar siswa

## **SOLUSI DAN TARGER LUARAN**

### **a. Solusi yang ditawarkan**

Dalam menghadapi setiap pemasalahan yang dihadapi oleh mitra guru SDN 9 Sitoluhuta, pengusul memberikan solusi yang relevan berdasarkan beberapa hasil riset terdahulu yang berhubungan dengan judul PKM yaitu pertama Utami et al., (2020) berjudul “Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak”. Tujuan dilakukannya pengabdian ini agar anak sekolah dasar mengetahui dampak dari bermain game online. Sehingga siswa bisa dengan lebih bijak menggunakan teknologi yang ada, khususnya bermain game online. Siswa

dapat mengahlikan jam bermain game online dengan jam belajar agar siswa tidak mengalami kelainan mental karena kecanduan game online, serta siswa dapat menyampaikan ke orang tua agar bisa menghimbau mereka dalam mengatur jam bermain. Kedua Kurnada & Iskandar (2021) yang berjudul “Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar”. Adapun pengabdian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana siswa yang kecanduan bermain game online. Penggunaan game online pada siswa sekolah dasar dapat memicu terjadinya kecanduan bermain game online dikalangan siswa sekolah dasar, namun bermain game online pada dasarnya tidak akan menimbulkan dampak negatif bagi penggunanya jika dimainkan dengan batas yang sewajarnya, tetapi akan menimbulkan banyak dampak negatif jika dimainkan secara berlebihan atau secara terus menerus. Dengan demikian, bermain game online harus dibatasi agar tidak menimbulkan dampak negative yang berlebihan. Ketiga Harahap & Ramadan (2021) berjudul “Dampak Game Online Free Fire terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” yang bertujuan untuk mengetahui dampak game online terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 0703 Hutaraja Tinggi. Bermain game online *free fire* dapat menyebabkan kecanduan pada siswa. Jika tidak ada kontrol dari orang tua. Apabila anak sudah kecanduan game online akan menurunkan minat belajar anak, karena rasa penasaran untuk dapat menyelesaikan misi dari game tersebut. Selain itu, interaksi anak dengan teman sebaya akan menurun. Karena anak terlalu asyik dengan game tersebut. Maka dari itu perlu adanya kontrol yang dilakukan oleh orang tua siswa.

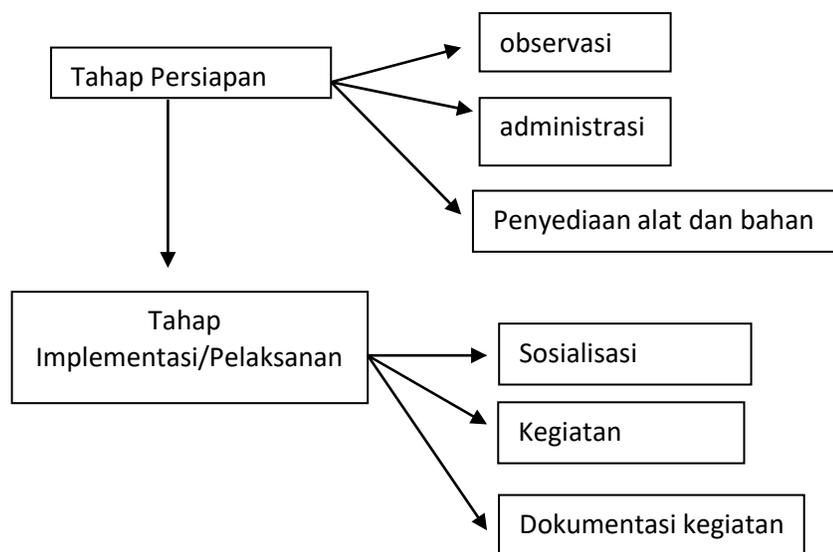
## **b. Target Luaran**

Dari kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dapat dihasilkan luaran berupa:

1. Adanya kesadaran siswa untuk tidak bermain game online secara berlebihan
2. Guru dapat mengingatkan siswa dampak dari bermain game online
3. Adanya keinginan siswa untuk belajar dan mengasah pengetahuan serta keterampilan selain bermain game online
4. Orang tua mengontrol perilaku anak di rumah
5. Siswa dapat menggunakan bahasa baik dan sopan dalam bermain game online
6. Laporan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dibuat oleh pengusul berdasarkan format yang telah di tentukan akan dikirim melalui email [lppm.universitasquality@gmail.com](mailto:lppm.universitasquality@gmail.com),
7. Video kegiatan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dibuat pengusul akan dikirimkan melalui email [lppm.universitasquality@gmail.com](mailto:lppm.universitasquality@gmail.com)

## METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan PKM ini melalui beberapa tahapan yang akan dilaksanakan, antara lain dapat digambarkan dalam alur berikut:



Bagan 1. Alur Prosedur Penelitian

### 1. Tahap Persiapan Awal

#### a. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni SD Negeri 9 Sitoluhuta, Desa Pardugul, Kec. Pangururan, Kab. Samosir, Prov. Sumatera Utara. Adapun survei ini dilaksanakan sebanyak 1 (satu) kali.

#### b. Administrasi

Proses Administrasi Dalam tahap persiapan ini dilakukan dengan mengurus perizinan dan koordinasi dengan pihak SDN 9 Sitoluhuta yakni Kepala Sekolah dan guru SD Negeri 9 Sitoluhuta

### **c. Penyediaan Alat dan Bahan**

Penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat video dan PPT pembelajaran yang akan digunakan dalam sosialisasi. Adapun peralatan yang dipergunakan dalam sosialisasi pada tahap ini antara lain ruang kelas untuk tempat sosialisasi, laptop, dan *handphone*.

## **2. Tahap Implementasi/Pelaksanaan**

### **a. Sosialisasi**

Berdasarkan kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada maka Tim PKM menggunakan metode pendekatan dengan kegiatan Sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Sosialisasi akan dilakukan dua tahap. Pada tahap pertama, siswa menonton video tentang kecanduan game online, kemudian siswa akan menerima materi dan penjelasan tentang game online, serta manfaat dan dampak yang diakibatkan dari bermain game online. Siswa diminta untuk mengisi angket yang telah dipersiapkan oleh TIM. Pada tahap kedua peserta akan mendapatkan materi kegiatan-kegiatan hal positif yang dapat dilakukan siswa dari pada bermain game online. Dalam sosialisasi ini akan didukung oleh beberapa narasumber yang akan menyampaikan materinya.

### **b. Praktek Penerapan di Kelas**

Setelah mendapatkan perlakuan sosialisasi akan dilaksanakan dengan praktek atau penerapannya yang berupa dampak-dampak bermain game online yang dapat meningkatkan kesadaran siswa dalam belajar dan berbahasa yang baik dan benar. Kegiatan penyuluhan Sosialisasi tentang dampak kecanduan bermain game online ini diharapkan dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar serta dapat menyadarkan siswa dalam penggunaan bahasa yang baik saat bermain game terutama pada kehidupan sehari-hari siswa SD Negeri 9 Sitoluhuta.

### **c. Dokumentasi**

Dokumentasi yang dilakukan dalam sosialisasi kegiatan pelaksanaan PKM ini dalam bentuk foto dan video kegiatan.

### **3. Partisipasi Mitra Dalam Pelaksanaan Kegiatan**

Dalam hal ini mitra memiliki peranan dalam pelaksanaan kegiatan antara lain:

- a. menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan sosialisasi yaitu pada kelas IV
- b. mengkoordinasi guru-guru dan siswa kelas IV
- c. menyediakan dan menyiapkan alat-alat yang dibutuhkan selama kegiatan
- d. menjadi tim sukses selama kegiatan berlangsung baik secara teknis maupun secara sistematis.

### **4. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program di Lapangan Setelah Kegiatan PKM Selesai dilaksanakan**

Setelah pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan kepada mitra diharapkan siswa memiliki kesadaran untuk tidak bermain game online secara berlebihan dan sadar bahwa game online dapat menurunkan prestasi belajar siswa, siswa menjadi malas, tidak bersosialisasi, serta siswa menggunakan bahasa yang kurang baik dan menjadi kebiasaan yang dapat menimbulkan efek negatif bagi siswa itu sendiri. Dan selama pelaksanaan program PKM ini guru-guru dapat mengarahkan siswa untuk melakukan hal-hal; seperti membaca buku, membuat keterampilan, dan ikut aktif dalam melakukan kegiatan esktarkurikuler.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Perkembangan teknologi terus memberikan pengalaman dan hiburan baru, salah satunya adalah game online. Maraknya permainan game online belakangan ini dapat membuat orang-orang menjadi candu bermain dan melupakan sebagian dari pekerjaan bahkan perioritasnya. Tak terkecuali siswa yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Siwa yang senang bermain game online akan baik-baik saja, asalkan masih dalam batas wajar. Namun, jika seorang siswa kecanduan game online berat, ia mungkin akan mengalami berbagai macam dampak negatif. Kecanduan game online dapat diartikan sebagai gangguan mental yang ditandai dengan dorongan untuk bermain game hingga berjam-jam. Bahkan hingga melupakan atau tidak memperdulikan aktivitas lainnya. Tidak hanya itu saja,

kecanduan game online dapat membuat siswa menjadi tidak semangat dalam belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar siswa dan konsentrasinya pun menjadi terganggu. Kecanduan game online dapat membuat siswa lupa akan dirinya sendiri bahkan sampai pergaulan, bahasa dan kata-kata yang mereka komunikasikan tidak layak untuk didengar. Siswa lebih gampang meluapkan emosi mereka dengan kata-kata yang tidak baik dan kasar tanpa memikirkan baik dan buruknya bahasa yang mereka gunakan. Hal tersebut apabila tidak diatasi akan semakin menimbulkan dampak yang berkelanjutan bagi semangat dan motivasi belajar siswa, serta perkembangan bahasa mereka.

Dalam mengetahui seberapa dalam pengetahuan siswa terhadap game online, peneliti memberikan sebuah angket tertutup berupa pertanyaan tentang game online yang disebarkan kepada 19 siswa kelas IV SD. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala linkert dengan ketentuan (4) selalu, (3) sering, (2) kadang-kadang, (1) tidak pernah. Berdasarkan data penelitian hasil penyebaran angket tersebut diperoleh skor masing-masing skor pada pernyataan yang dilihat pada Tabel berikut.

**Tabel 1. Hasil Angket**

No.	Pertanyaan	Jumlah Skor	Persentase
1	Saya mengabaikan tugas sekolah demi bisa bermain game online	59	10%
2	Saya lebih memilih bermain game online dibanding pergi keluar bersama teman	51	9%
3	Prestasi saya di sekolah turun karena bermain game online	70	12%
4	Saya merasa tidak sabar untuk bermain game online sepulang sekolah	58	10%
5	Saya begadang demi bisa bermain game online	54	9%
6	Saya mudah marah dan kesal jika ada yang mengganggu saya saat bermain game online	68	12%
7	Saya tidak semangat belajar jika tidak bermain game online	60	10%
8	Saya dimarahi karena bermain game online	53	9%
9	Saya malas belajar ketika saya sedang bermain game	61	10%
10	Saya tidak bisa berhenti bermain jika belum menang/berhasil bermain game online	53	9%
<b>Jumlah</b>		587	100%

Berdasarkan tabel yang disajikan, skor tertinggi terdapat 2 skor tertinggi yang diakibatkan dari bermain game online yakni turunnya prestasi belajar siswa di sekolah sebesar 12% dan perilaku siswa yang mudah marah dan kesal jika diganggu saat bermain game online sebesar 12%. Hal ini dikatakan bahwa, dampak bermain game online yang terlalu sering dapat menurunkan prestasi belajar siswa dan membuat perilaku siswa menjadi mudah marah dan kesal. Perilaku mudah marah dan kesal dapat berdampak pada perkembangan bahasa siswa. Seseorang yang marah dapat melontarkan bahasa-bahasa yang kurang baik dan tidak sopan. Apabila tidak ditangani secepat mungkin dan tidak diawasi akan berdampak buruk bagi siswa dan sekitarnya hingga masa yang akan mendatang. Di samping itu, terdapat 10% siswa mengabaikan tugas demi bermain game online, 10% siswa merasa tidak sabar untuk bermain game online sepulang sekolah, 10% siswa tidak semangat belajar jika tidak bermain game online. 10% siswa malas belajar ketika sedang bermain game. Siswa yang malas dan tidak semangat belajar, bukan hanya dapat berdampak pada prestasi siswa saja, melainkan dapat berdampak pada perkembangan kognitif dan keterampilan siswa serta motivasi belajar siswa juga dapat berkurang. Selain itu, terdapat 9% siswa lebih memilih bermain game online dibanding pergi keluar bersama teman, 9% siswa begadang demi bisa bermain game online, 9% siswa dimarahi karena bermain game online, dan 9% siswa tidak bisa berhenti bermain jika belum menang/berhasil bermain game online.

Dengan adanya data tersebut peneliti semakin yakin untuk memberikan sosialisasi dampak kecanduan bermain game online terhadap motivasi belajar dan perkembangan bahasa anak. Dalam kegiatan ini, peneliti memberikan edukasi atau sosialisasi dengan menyampaikan dampak-dampak yang dapat ditimbulkan oleh bermain game online. Bukan hanya itu saja, peneliti juga memberikan beberapa tips atau kegiatan yang dapat dilakukan siswa di rumah seperti belajar, membaca buku, membantu orang tua, membuat karya/kerajinan tangan, serta menulis jurnal harian.

## **SIMPULAN**

Hasil dari penelitian ini membuktikan bahwa game online memiliki dampak buruk terhadap motivasi belajar dan perkembangan bahasa siswa. Dampak lainnya dari bermain

game online adalah perilaku yang kurang baik, siswa mudah marah dan kesal, kesehatan yang menurun diakibatkan begadang, meninggalkan berbagai pekerjaan, dan tidak bersosialisasi dengan teman sebaya. Untuk pengawasan yang lebih baik agar tidak terjerumus ke hal yang lebih buruk, orang tua perlu mengawasi siswa dan mengalihkan kegiatan siswa di rumah dengan kegiatan-kegiatan yang menarik dan tidak monoton. Serta guru memberikan edukasi di sekolah dan mengajak siswa untuk mengikuti kegiatan seperti ekstrakurikuler di luar jam belajar sekolah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Murni, I. (2022). *Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar*. 6.
- Andriani, R., & Basri, B. (2022). Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(2), 291–302. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i2.678>
- Firmansyah, R. M., Marliana, S., Kholifah, S. N., & Hermawan, H. (2022). *Sosialisasi Bahaya Game Online Bagi Anak-Anak Dan Upaya Pelestarian Permainan Tradisional*. 1(3).
- Fitrianugroho, D., Sopianti, J., Razanah, M. F., Fauziah, N., & Sudrajat, R. (2023). Krisis Perkembangan Bahasa sebab Hadirnya Game Online. *Jurnal sosial dan sains*, 3(6), 638–643. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v3i6.834>
- Harahap, S. H., & Ramadan, Z. H. (2021). Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1304–1311. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.895>
- Kurnada, N., & Iskandar, R. (2021). Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5660–5670. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1738>
- Rahmatullah, A. S. R., & Diana, W. (2022). Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 5(1), 164–179. <https://doi.org/10.35335/abdimas.v5i1.2274>
- Suwu, E. A. A., & Mumu, R. (2020). *KAJIAN GAME ONLINE TERHADAP ANAK DI BAWAH UMUR DI KELURAHAN BAHU KECAMATAN MALALAYANG KOTA MANADO (STUDI KASUS PADA ANAK DI BAWAH UMUR 12 TAHUN)*. 13(1).
- Utami, N. P. R. P., Odelia, A., Adinda, E. T. H., Valeska, A. S., Wibisono, Y. P., & Primasari, C. H. (2020). Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 1(2), 69–73. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v1i2.12>