

Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain *Game Online* terhadap Motivasi Belajar dan Perkembangan Bahasa Anak

**Vera Ironita Christiani Sihombing*, Syarif Hussein Sirait,
Rehulina Br Ginting, Anjelika Sinaga, Debora Situmeang**

Universitas Quality, Medan, Indonesia

*email: veraicsihombing@gmail.com

Abstrak

Bermain *game online* dapat berdampak buruk bagi siswa apabila dilakukan secara terus-menerus dan berlebihan. Kecanduan *game online* menurunkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat menurunkan prestasi belajar siswa. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pemahaman kepada siswa tentang dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar dan perkembangan bahasa anak. Kegiatan pengabdian ini adalah sosialisasi melalui metode ceramah dan diskusi. Peserta kegiatan adalah siswa kelas IV SDN 9 Sitoluhuta Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir, Sumatera Utara. Hasil angket yang diberikan kepada peserta menunjukkan bahwa dampak bermain *game online* yang terlalu sering dapat menurunkan prestasi belajar siswa dan membuat perilaku siswa menjadi mudah marah dan kesal. Hasil pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan pengetahuan peserta tentang dampak kecanduan *game online* dan memberikan alternatif kegiatan agar tidak kecanduan *game online* seperti menulis, membaca, melakukan kerajinan, dan ikut serta aktif dalam ekstrakurikuler.

Kata kunci: game online, motivasi belajar, bahasa anak

Abstract

Playing online games can have a negative impact on students if done continuously and excessively. Online game addiction reduces students' motivation to learn, which can reduce students' learning achievement. The purpose of this community service is to provide students with an understanding of the impact of online game addiction on children's learning motivation and language development. This community service activity is a socialization through lecture and discussion methods. The participants of the activity were fourth grade students of SDN 9 Sitoluhuta, Pangururan District, Samosir Regency, North Sumatra. The results of the questionnaire given to the participants showed that the impact of playing online games too often can reduce students' learning achievement and make students' behavior easily angry and upset. The results of this community service can increase participants' knowledge about the impact of online game addiction and provide alternative activities so as not to be addicted to online games such as writing, reading, doing crafts, and actively participating in extracurricular activities.

Keywords: online games, learning motivation, children's language

Submit: November 2024

Diterima: Desember 2024

Terbit: Desember 2024



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

Pendahuluan

Maraknya *game online* pada saat ini menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Kehadiran *game online* tentunya dapat membawa dampak positif maupun dampak negatif bagi penggunanya, semuanya tergantung bagaimana cara menyikapi dan menggunakannya. 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 (1). *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 (2).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 9 Sitoluhuta Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir, diketahui masih banyak siswa sepulang sekolah menghabiskan waktu dengan bermain *game online* sehingga mengganggu kegiatan dan aktivitas siswa lainnya ketika berada di rumah. 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 bersama teman-teman sebayanya. Namun saat ini, siswa lebih banyak memilih bermain *game online* daripada 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 kontrol dalam interaksi anak di dalam permainan tersebut (3). *Game online* juga dapat mempengaruhi perilaku komunikasi, hal ini disebabkan karena bahasa yang dipakai menjadi tidak baik karena terbiasa pada saat bermain *game online* (4). Kemudian bahasa buruk itu diserap dan 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 (5). 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 (6). Penelitian yang dilakukan Suwu & Mumu (2020) menyatakan bahwa *game online* membuat kecanduan, enggan mengerjakan tugas sekolah, tidak ingat makan, dan lainnya (7). Bahkan menimbulkan perilaku yang menyimpang seperti mudah marah dan merusak mata. Harahap & Ramadan (2021) menemukan bermain *game online free fire* dapat menyebabkan kecanduan pada siswa. 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 asik dengan game tersebut. Maka dari itu perlu adanya kontrol yang dilakukan oleh orang tua siswa (8). Kurnada & Iskandar (2021) menganalisis bagaimana siswa yang kecanduan bermain *game online* (9). Penggunaan game online pada siswa sekolah dasar dapat memicu terjadinya kecanduan bermain *game online* dikalangan siswa sekolah dasar, namun 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 negatif yang berlebihan.

Berdasarkan uraian tersebut, diperlukan solusi untuk mengatasi kecanduan anak terhadap *game online*. Utami et al. (2020) melakukan sosialisasi dampak *game online* terhadap anak-anak sehingga anak sekolah dasar mengetahui dampak negatif bermain *game online*, lebih bijak menggunakan teknologi yang ada, dan anak dapat mengalihkan jam bermain *game online* dengan jam belajar agar siswa tidak mengalami kelainan mental karena kecanduan game online (10). Oleh karena itu, penulis melakukan pengabdian masyarakat berupa sosialisasi dampak kecanduan bermain *game online* terhadap motivasi belajar dan perkembangan bahasa anak di SDN 9 Sitoluhuta Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan melalui 2 tahap yaitu persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, dilakukan observasi dengan melakukan

survei pada lokasi yang akan dijadikan program pengabdian masyarakat yakni SD Negeri 9 Sitoluhuta, Kecamatan Pangururan, Kabupaten Samosir, Provinsi Sumatera Utara.

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan sosialisasi melalui metode ceramah kepada anak-anak sekolah dasar. Kegiatan sosialisasi diawali dengan 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 untuk mengetahui kondisi peserta terhadap *game online*. Kemudian 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.

Hasil Dan Pembahasan

Perkembangan teknologi terus memberikan pengalaman dan hal-hal baru bagi dunia hiburan. Salah satu perkembangan teknologi yang marak saat ini adalah *game online*. Maraknya permainan *game online* belakangan ini dapat membuat orang-orang menjadi candu bermain dan melupakan sebagaimana dari pekerjaan bahkan perioritasnya. Tak terkecuali siswa yang masih duduk dibangku sekolah dasar. Siswa 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*, diberikan angket tertutup berupa pertanyaan tentang *game online* yang disebarakan kepada 19 siswa kelas IV SD. Pengukuran yang digunakan adalah skala linkert dengan ketentuan (4) selalu, (3) sering, (2) kadang-kadang, (1) tidak pernah. Hasil angket siswa yang diperoleh disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil angket peserta terhadap *game online*

No	Pertanyaan	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%
Jumlah		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 tim pengabdian 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.



Gambar 1. Kegiatan sosialisasi *game online* terhadap siswa SD

Kesimpulan

Hasil dari sosialisasi 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, tim menyarankan agar orang tua perlu mengawasi siswa dan mengahlikan kegiatan siswa di rumah dengan kegiatan-kegiatan yang menarik dan tidak monoton. Selain itu, guru-guru dapat mengarahkan siswa untuk melakukan hal-hal; seperti membaca buku, membuat keterampilan, dan ikut aktif dalam melakukan kegiatan esktarkurikuler.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah, Guru dan Staf sekolah SD Negeri 9 Sitoluhuta, serta Kepala LPPM Universitas Quality atas seluruh bantuannya dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan.

Daftar Pustaka

- (1). Firmansyah RM, Marlina S, Kholifah SN, Hermawan H. Sosialisasi Bahaya Game Online Bagi Anak-Anak Dan Upaya Pelestarian Permainan Tradisional. 2022;1(3).
- (2). Rahmatullah ASR, Diana W. Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya. TRIDARMA Pengabdi Kpd Masy PkM. 2022 May 8;5(1):164-79.
- (3). Ananda R, Murni I. Pengaruh Game Online terhadap Perkembangan Perilaku Buruk Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar. 2022;6.
- (4). Suherdi PH. Pengaruh Game Online Terhadap Kemampuan Komunikasi. 2023;7(1).

- (5). Fitri Nugroho D, Sopiani J, Razanah MF, Fauziah N, Sudrajat R. Krisis Perkembangan Bahasa sebab Hadirnya Game Online. *J Sos Dan Sains*. 2023 Jun 15;3(6):638-43.
- (6). Andriani R, Basri B. Sosialisasi Dampak Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa di SDN Subangjaya 2 Kota Sukabumi. *Sasambo J Abdimas J Community Serv*. 2022 May 17;4(2):291-302.
- (7). Suwu EAA, Mumu R. Kajian Game Online terhadap Anak di bawah Umur di Kelurahan Bahu Kecamatan Malalayang Kota Manado (Studi Kasus pada Anak di bawah Umur 12 Tahun). 2020;13(1).
- (8). Harahap SH, Ramadan ZH. Dampak Game Online Free Fire Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 2021 Apr 22;5(3):1304-11.
- (9). Kurnada N, Iskandar R. Analisis Tingkat Kecanduan Bermain Game Online terhadap Siswa Sekolah Dasar. *J Basicedu*. 2021 Nov 10;5(6):5660-70.
- (10). Utami NPRP, Odelia A, Adinda ETH, Valeska AS, Wibisono YP, Primasari CH. Sosialisasi dampak game online terhadap anak-anak. *Masy Berdaya Dan Inov*. 2020 Apr 20;1(2):69-73.