

Sosialisasi Bahaya Game Online Bagi Anak-Anak Dan Upaya Pelestarian Permainan Tradisional

Riftiani Mufid Firmansyah¹, Sri Marlina², Siti Nur Kholifah³, Hendri Hermawan Adinugraha⁴

Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, IAIN Pekalongan

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Article history: Received May 11, 2022 Revised Jun 15, 2022 Accepted Jul 25, 2022 Keywords: Game online; Permainan tradisional; Anak anak.	The rapid development of science and technology has brought changes in all aspects of life. One of the results of technological developments is the internet. Along with the development of the internet era is growing rapidly, one of the benefits of the development of the internet is for entertainment facilities, For example, online games. This community service is carried out in one of the residents' houses which are usually used to study together with children in Gutomo Village, Gumingsir Hamlet, Karanganyar District, Pekalongan Regency. The method used in solving problems in the community is through socialization and education activities. The author invites children to play traditional games together to increase their passion in realizing how much fun traditional games are compared to online games. After this activity, it is hoped that the nation's successors will not forget what raised it, namely culture and tradition. ABSTRAK Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet. Seiring perkembangan zaman internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaat dari perkembangan internet yaitu untuk sarana hiburan, misalnya permainan game online. Game online muncul sebagai satu jenis hiburan baru bagi semua kalangan khususnya anak usia 10 tahun. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu rumah warga yang biasanya digunakan untuk belajar bersama dengan anak-anak di Desa Gutomo, Dukuh Gumingsir, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Pekalongan. Metode yang digunakan dalam pemecahan masalah di masyarakat adalah melalui kegiatan sosialisasi dan edukasi. penulis mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional bersama untuk meningkatkan gairah dalam menyadari begitu menyenangkan permainan tradisional dibandingkan game online. Setelah kegiatan ini diharapkan para penerus bangsa tidak lupa dengan apa yang membesarkannya, yakni budaya dan tradisi.
<i>This is an open access article under the CC BY-NC license.</i> 	
Corresponding Author: Vedi Yordan, Fakultas Teknologi dan Ilmu Komputer, Universitas Prima Indonesia, Email: vedijordan@gmail.com	

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet. Seiring perkembangan zaman internet semakin berkembang pesat, salah satu manfaat dari perkembangan internet yaitu untuk sarana hiburan, misalnya permainan game online. Game online muncul sebagai satu jenis hiburan baru bagi semua kalangan khususnya anak usia 10 tahun. Dengan banyaknya fitur-fitur baru yang jumlahnya beragam dan mudahnya koneksi internet membuat game online semakin menjamur di Indonesia [1]. Tidak hanya di kota-kota besar, game online juga sudah merambah pelosok desa. Dengan perkembangan teknologi tersebut dapat menyingkirkan permainan tradisional seperti petak umpet, gobak sodor dan lompat tali pada 5-10 tahun yang akan datang. Bermain game online tidak hanya dilakukan di warnet tetapi bisa dilakukan dimana saja asal membawa handpon serta jaringan internet. Dengan begitu orang semakin dimanjakan dengan kehadiran game online. Game online yang diminati di Indonesia seperti; Mobile Legends, PUBG, Free Fire dan Valorant ini membuat remaja sering lupa waktu [2], [3].

Maraknya game online juga menyebabkan anak menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Hal ini membuat mereka semakin malas untuk mengerjakan tugas atau mengikuti pembelajaran disekolah karena bermain hingga larut malam yang menyebabkan mereka mengantuk. Bermain game online sebenarnya boleh saja asalkan bisa membagi waktu dan tidak merugikan orang lain. Akibat dari game online ini juga merubah anak dalam hal bersosialisasi [4].

Kehadiran game online ini tentunya membawa dampak positif dan juga dampak negatif, tergantung bagaimana cara kita menyikapi hal tersebut. Meskipun ada sisi positif dari bermain game online, tetapi tanpa kita sadari game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi para pecandunya, baik secara fisik maupun psikologis seseorang khususnya remaja. Awalnya game online hanya memberikan hiburan saja saat kondisi anak sedang disibukkan dengan kegiatan sekolah, namun penggunaan yang berlebihan justru mengakibatkan kecanduan. Padahal tanpa disadari itu akan merusak melalui banyak sisi [5].

Teori sosial memandang hal ini merupakan suatu fakta sosial yang telah menjamur dikalangan masyarakat tanpa banyak orang menyadari adanya perubahan-perubahan baik dalam segi komunikasi maupun interaksi sosial terhadap lingkungan masyarakat dimana individu tersebut berinteraksi dan bersosialisasi [6].

Perubahan perilaku sosial pada anak dapat berubah akibat bermain game online sudah bisa kita rasakan saat ini, dahulu sebelum game online menjamur seperti saat ini, anak menghabiskan waktu untuk membantu orang tua, kerja kelompok dan berkumpul dengan teman sebaya. Bedanya sekarang anak berkumpul hanya untuk bermain game online hingga larut malam dan sering lupa akan kewajiban mereka [7]. Perubahan perilaku sosial pada anak masih akan terus berlanjut apalagi kita hidup di era modern serba praktis. Ditambah asumsi bahwa bermain game online juga bisa sukses dengan menjadi pemain esports atau youtuber. Tentu kita tidak boleh menyalahkan masuknya budaya baru ini karena dampak dari globalisasi[8]. Peran orang tua dalam mendidik anak disini sangat dalam perkembangan mereka. Orang tua dan guru harus berkolaborasi dengan bisa mengajarkan cara membagi waktu dan mana yang harus diprioritaskan kepada anak agar anak tidak kecanduan bermain game online [9]. Terlalu memprioritaskan game online hanya membuang waktu saja, kewajiban yang seharusnya dilakukan terlebih dulu sering tertunda karena terlalu berlarut bermain game online. Waktu yang semestinya dipergunakan untuk bermain dengan teman sebaya atau mengerjakan tugas, telah disita demi bermain game berjam-jam. Di tengah pesatnya laju internet dan kehadiran game online.[10]

Kecanduan game online ternyata memengaruhi otak, bahkan menyebabkan perubahan di berbagai bagian otak. Melansir dari Medical News Today, baru-baru ini para ilmuwan mengumpulkan dan merangkum hasil dari 116 studi ilmiah tentang bagaimana game online memengaruhi otak dan perilaku seseorang. Temuan ini dipublikasikan dalam *Frontiers in Human Neuroscience*, yang mengungkapkan bermain video game tidak hanya mengubah kinerja otak, tetapi juga strukturnya. (Medical News Today dalam Halodoc, 2020) Studi tersebut menunjukkan bahwa pemain video game mengalami peningkatan beberapa jenis perhatian, seperti perhatian berkelanjutan dan perhatian selektif. Temuan ini ternyata terbukti, wilayah otak pemain game online yang berhubungan dengan perhatian mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan mereka yang tidak bermain game online.[11]

Dalam penelitian sebelumnya peneliti menggunakan siswa sekolah dasar sebagai objek penelitiannya sehingga peneliti hanya dapat meneliti dan mengkaji perilaku siswa yang ada di sekolah dasar tersebut dan dalam penelitian tersebut peneliti menggunakan waktu yang relatif singkat yaitu pada saat jam pelajaran yang ditentukan dalam penelitian ini kami melakukan sedikit peningkatan dalam pelaksanaannya yaitu kami melaksanakan penelitian ini di desa sehingga banyak anak-anak kecil yang lebih leluasa dan mempunyai jangka waktu yang lebih lama sehingga dapat menyampaikan materi dengan lebih cermat.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pemecahan masalah di masyarakat adalah melalui kegiatan sosialisasi dan edukasi. Sebelum melakukan kegiatan ini terlebih dahulu dilakukan analisis situasi terkait dengan masalah yang dihadapi oleh masyarakat desa. Setelah dilakukan analisis situasi kemudian dirancang metode pemecahan masalah yang akan ditawarkan. Berdasarkan analisis situasi dapat diketahui bahwa anak-anak dan remaja jarang sekali melakukan permainan tradisional. Selain itu banyak diantara mereka yang kecanduan game online sehingga mengganggu kesehatan serta menurunkan prestasi belajarnya di sekolah.

Oleh karena itu disusunlah sebuah kegiatan pengabdian masyarakat yang dirancang dalam sebuah kegiatan sosialisasi masyarakat. Cara ini dilakukan agar tim pengabdian dapat berinteraksi secara langsung dan berpartisipasi lebih aktif di dalam masyarakat. Solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah gerakan untuk melestarikan permainan tradisional. Pada tahap pertama dilakukan sosialisasi kepada masyarakat terkait dengan efek buruk dari penggunaan game online yang berlebihan. Pada tahap kedua adalah dengan pemberian edukasi kepada anak-anak. Kegiatan edukasi dirancang dalam bentuk praktek secara langsung memainkan permainan tradisional agar terlihat menarik sehingga anak-anak mau ikut serta dalam kegiatan tersebut. Setelah kegiatan ini diharapkan anak-anak dan di Desa Gutomo, Dukuh Gumingsir, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Pekalongan, tidak lagi kecanduan game online serta permainan tradisional yang kaya manfaat dan nilai-nilai edukasi dapat terus lestari. Selain mendapat nilai-nilai edukasi dan dapat melestarikan permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan yang tinggi dan memudahkan untuk bersosialisasi. (Chonitsa et al., 2022)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu rumah warga yang biasanya digunakan untuk belajar bersama dengan anak-anak di Desa Gutomo. Pada tahap pertama yakni tahap sosialisasi yang dilaksanakan dengan metode diskusi dua arah. Karena objek kami adalah anak-anak, maka kami berusaha untuk komunikatif dengan mereka agar tidak terkesan membosankan.



Gambar 1. Penyampaian materi bahaya game online bagi anak-anak

Dalam sosialisasi dengan anak-anak tak lupa selalu memberikan hiburan-hiburan yang membuat mereka senang sehingga penyampaian yang penulis inginkan dapat tersampaikan dengan baik. Adapun materi pokok yang disampaikan adalah efek negatif dari game online yakni menurunnya semangat belajar, merusak kesehatan, dan kurangnya bersosialisasi dengan teman sebaya.



Gambar 2. Interaksi dalam penyampaian materi

Tahapan selanjutnya yakni penyampaian mengenai pelestarian permainan tradisional. Dimana permainan tradisional harus dilestarikan oleh generasi penerus bangsa sebagai penepis dari buruknya efek penggunaan game online. Selain menumbuhkan jiwa kebersamaan, permainan tradisional dapat menyehatkan tubuh, tubuh bugar adalah kondisi ideal bagi anak-anak untuk menjalani harinya. Dengan bersenang-senang namun memberikan pengaruh yang baik bagi tubuh adalah apa yang bisa kita dapatkan dari permainan tradisional.



Gambar 3. Interaksi audiens dalam penyampaian materi permainan tradisional

Dalam prakteknya penulis mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional bersama untuk meningkatkan gairah dalam menyadari begitu menyenangkan permainan tradisional dibandingkan game online. Dalam edukasi kali ini penulis mengajak anak-anak untuk memainkan permainan yang biasa disebut dengan nama "kereta terowongan". Permainan ini dimainkan dengan dua anak yang menjadi terowongan dan dilewati oleh kereta yang dibetuk dari anak-anak lain yang berbaris membentuk kereta yang berjalan. Lalu sambil menyanyikan lagu yang memiliki sepeggal lirik "anjang-anjang beluk... sibeluk ketemu riyo... riyo riyo kaliwijoyo.. grandong..." ketika lagu selesai maka anak yang berhenti tepat dibawah terowongan akan ditangkap dan bergatian menjadi terowongan.



Gambar 4. Permainan Kereta Terowongan.



Gambar 5. Permainan tradisional

Dalam penerapannya diharapkan dengan adanya sosialisasi yang dilakukan oleh penulis dapat membantu pelestarian permainan tradisional dan juga menjadi awalan yang bisa diikuti oleh pemuda lain dalam upaya pelestarian permainan tradisional di lingkungan sekitar. Sebagai seorang pemuda sudah saatnya untuk berkembang untuk meraih masa depan, namun tak luput juga dari usaha menjaga apa yang sudah ada bersama kita dalam proses berkembangnya seorang anak menjadi pemuda pembawa perubahan. Globalisasi tidak bisa dihindari dalam kehidupan bermasyarakat, untuk itu menyaring apa yang buruk, mengambil apa yang baik, dan menjaga tradisi adalah hal yang paling tepat bagi generasi masa kini. Diharapkannya para penerus bangsa tidak lupa dengan apa yang membesarkannya. Yakni budaya dan tradisi.

4. KESIMPULAN

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di salah satu rumah warga yang biasanya digunakan untuk belajar bersama dengan anak-anak di Desa Gutomo. yakni penyampaian mengenai pelestarian permainan tradisional. Penyampaian ini bertujuan untuk menumbuhkan jiwa kebersamaan, selain itu juga bahwa permainan tradisional dapat menyehatkan tubuh, tubuh bugar adalah kondisi ideal bagi anak-anak untuk menjalani harinya. Dalam penerapannya diharapkan dengan adanya sosialisasi yang dilakukan oleh penulis dapat membantu pelestarian permainan tradisional dan juga menjadi awalan yang bisa diikuti oleh pemuda lain dalam upaya pelestarian permainan tradisional di lingkungan sekitar. Dalam prakteknya penulis mengajak anak-anak untuk bermain permainan tradisional bersama untuk meningkatkan gairah dalam menyadari begitu menyenangkan permainan tradisional dibandingkan game online. Diharapkannya para penerus bangsa tidak lupa dengan apa yang membesarkannya, yakni budaya dan tradisi.

REFERENSI

- [1] D. A. D. Permana, M. A. Palupi, and J. Sutarso, "Pengalaman Komunikasi Interpersonal Orangtua Dan Anak Usia 8-10 Tahun Dalam Memahami Dampak Bermain Game Online Terhadap Prestasi Di Sekolah (Studi Deskriptif Kualitatif Komunikasi Antar Pribadi Orangtua Dan Anak Yang Bermain Game Online Di Y! Game Online Solo Square)." Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2015.
- [2] M. C. Paresmeswara and T. Lestari, "Pengaruh Game Online Terhadap Perkembangan Emosi dan Sosial Anak Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 1, pp. 1473–1481, 2021.
- [3] D. E. Yulianto and I. L. Setiorini, "SOSIALISASI BAHAYA GAME ONLINE TERHADAP ANAK DI SD NEGERI 4 DAWUHAN KECAMATAN SITUBONDO KABUPATEN SITUBONDO," *Mimb. INTEGRITAS J. Pengabd.*, vol. 1, no. 1, pp. 63–75, 2022.
- [4] K. Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *J. Curere*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [5] G. L. Ondang, B. J. Moku, and S. Y. V. I. Goni, "Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Jurusan Sosiologi FISPOL UNSRAT," *HOLISTIK, J. Soc. Cult.*, 2020.
- [6] K. Kiswoyo and F. Agustini, "ANALISIS DAMPAK GAME ONLINE TERHADAP MORAL SISWA KELAS 4 SDN UNDAAN KIDUL 01 DEMAK," *Praniti J. Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, vol. 2, no. 1, pp. 86–95, 2022.
- [7] E. Romadhon, "Dampak kecanduan game online pada kalangan remaja di kelurahan sidotopo wetan kecamatan kenjeran Surabaya." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- [8] A. Achadah and E. L. Sari, "GAME ONLINE TERHADAP PERUBAHAN AKHLAK," *Aulada J. Pendidik. dan Perkemb. Anak*, vol. 3, no. 2, pp. 222–232, 2021.
- [9] M. P. Sara and J. A. W. S. Sugandi, "PENGARUH TERPAAN GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU BELAJAR SISWA SDN 006 KELURAHAN SELILI," 2019.
- [10] N. Ismi and A. Akmal, "Dampak Game Online Terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1

- Bayang," *J. Civ. Educ.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2020.
- [11] F. R. E. Putra, "KONTROL SOSIAL ORANG TUA TERHADAP DAMPAK GAME ONLINE DI KELURAHAN DERMAYU KECAMATAN AIR PERIUKAN KABUPATEN SELUMA." FISIP UNPAS, 2022.