

MENINGKATKAN KESADARAN ANAK TENTANG BAHAYA GAME ONLINE MELALUI KAMPANYE SOSIALISASI PADA SD NEGERI 23 KOTA SORONG

Fensca F. Lahallo¹, Frits G. J. Rupilele², Santo Lartutul³,
Muh. Nanang Setiawan,⁴ Bonifasius Tortet⁵

Universitas Victory Sorong

¹ ekalahallo120@gmail.com, ² fritsrupilele@gmail.com,

ABSTRAK

Banyak dari anak-anak yang telah memanfaatkan handphone baik milik sendiri atau milik orang tua sudah bukan lagi sesuai fungsi utamanya yaitu untuk saling berkomunikasi tetapi lebih banyak memanfaatkan untuk bermain game offline, game online maupun media sosial seperti tiktok, facebook, intagram, dan lain sebagainya. Ada diantara anak-anak tersebut yang mengungkapkan bahwa menghabiskan waktu hingga larut malam untuk bermain game online yang berakibat pada aktivitas di sekolah menjadi terganggu seperti terlambat datang kesekolah, lupa mengerjakan tugas sekolah, dan lain sebagainya. Dari permasalahan diatas, maka penting sekali dilakukannya sosialisasi sebagai bentuk menumbuhkan kesadaran anak-anak tentang bahayanya game online dan pengaruh negatif terhadap perkembangan anak maupun perilaku secara individu dan sosial. Kampanye sosialisasi ini lebih menekankan pada pemberian edukasi mengenai pengaruh negatif yang umumnya dapat terjadi apabila anak-anak sudah kecanduan bermain game online. Terlalu sering bermain game online akan memicu sikap negatif anak (perilaku penyimpangan) seperti, ketidakjujuran, lupa waktu, penurunan prestasi dan kurangnya bersosialisasi. Selain itu, terjadi penurunan kesehatan maupun tingkat emosi anak menjadi tidak stabil. Pengaruh negatif tersebut dapat diminimalisir dengan memiliki komitmen yang kuat atau niat untuk mengurangi waktu bermain game, mengatur waktu dalam bermain game online. Atau dapat juga dengan mengalikan perhatian melalui berbagai kegiatan-kegiatan lain yang lebih bermanfaat dan menyenangkan. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini, anak-anak lebih memahami dan memiliki wawasan tentang bahaya game online dan dapat dijadikan pembelajaran dari berbagai kasus yang terjadi karena adanya kecanduan game online sehingga anak-anak SD Negeri 23 Kota Sorong dapat mengurangi atau membatasi waktu untuk bermain game online dan meningkatkan prestasi belajar mereka.

Kata kunci: Bahaya Game Online

ABSTRACT

Many of the children who have used cellphones, either their own or those of their parents, no longer match their main function, namely to communicate with each other, but use them more to play offline games, online games and social media such as tiktok, Facebook, Instagram, and so on. . Some of these children revealed that spending time late into the night playing online games resulted in disrupted school activities such as coming late to school, forgetting to do schoolwork, and so on. From the problems above, it is very important to do socialization as a form of raising children's awareness about the dangers of online games and their negative effects on children's development as well as individual and social behavior. This socialization campaign emphasizes more on providing education about the negative effects that can generally occur when children are addicted to playing online games. Too often playing online games will trigger a child's negative attitude (deviant behavior) such as dishonesty, forgetting time, decreased achievement and lack of socializing. In addition, there is a decrease in the child's health and the emotional level becomes unstable. This negative influence can be minimized by having a strong commitment or intention to reduce time playing games, managing time in playing online games. Or it can also be by multiplying

attention through various other activities that are more useful and fun. With this Community Service (PkM) activity, children understand more and have insight about the dangers of online games and can be used as learning from various cases that occur due to online game addiction so that children of SD Negeri 23 Sorong City can reduce or limit time to play online games and improve their learning achievement.

Keywords: *Dangers of Online Games*

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi dan aksesibilitas internet yang semakin mudah, *game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan anak-anak dan remaja. Hampir 10 tahun terakhir permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer, akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*. Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, mahasiswa, bahkan orang dewasa. Pemain *game online* mampu bertahan di depan layar untuk bermain *game online* dalam kurun waktu yang tidak sebentar.

Bermain *game online* menimbulkan efek ketergantungan. Fenomena kecanduan *game online* ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif bagi kesehatan tubuh (Retna Ningsih, dkk 2022 : 81). Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Tidak sedikit orang tua dan guru yang merasa khawatir dengan dampak negatif dari penggunaan *game online* terhadap perkembangan anak-anak. Beberapa dampak negatif yang mungkin terjadi antara lain : (1) Kecanduan: Anak-anak dan remaja yang terlalu sering bermain *game online* dapat mengalami kecanduan dan sulit membatasi waktu yang digunakan untuk bermain *game*. (2) Gangguan tidur: Kebanyakan *game online* dapat membuat anak-anak sulit tidur karena terlalu asyik bermain hingga larut malam. (3) Menurunkan kualitas belajar: Anak-anak yang terlalu sering bermain *game online* dapat mengalami penurunan kualitas belajar karena menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar. (4) Meningkatkan risiko perilaku agresif: Beberapa jenis *game online* mengandung unsur kekerasan yang dapat meningkatkan risiko perilaku agresif pada anak-anak

Walaupun siswa dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya. (FS, 2020 :3). Banyak penelitian yang telah mengkaji tentang bahaya game online pada anak-anak diantaranya : Ramdani (2018) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan *game online* terhadap minat belajar siswa di SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar. Kesimpulan dari penelitiannya ini menunjukkan ada korelasi yang erat antara kedua variabel yang di korelasikan yakni semakin banyak waktu yang di gunakan untuk bermain *game online* maka semakin rendah minat belajar siswa dalam hal ini rata-rata waktu yang digunakan untuk bermain *game online* berkisar tiga jam dan waktu yang di gunakan untuk belajar hanya seperlunya saja jika mendekati ujian atau ulangan. Demikian juga penelitian yang dilakukan Wahyuni (2021) dimana berdasarkan hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa permainan *game online* berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku menyimpang moral anak kelas V di SD Inpres Buttatianang II, Makassar. Artinya banyak dari anak-anak SD Inpres Buttatianang II, Makassar mulai berperilaku menyimpang karena sering bermain *game online*.

Dengan mempertimbangkan dampak negatif tersebut, penting untuk meningkatkan kesadaran anak-anak dan remaja tentang bahaya game online dan cara menggunakannya dengan bijak. Salah satu cara untuk melakukannya adalah melalui kampanye sosialisasi yang ditujukan kepada siswa-siswi SD Negeri 23 Kota Sorong dan melibatkan peran serta orang tua dan guru untuk membantu mengawasi penggunaan *game online* pada anak-anak. Melalui kampanye sosialisasi tentang bahaya *game online*, diharapkan siswa dapat memahami dampak negatif yang mungkin terjadi dari penggunaan *game online* yang berlebihan dan tidak terkendali. Selain itu, mereka juga dapat mempelajari cara menggunakan *game online* dengan bijak, seperti membatasi waktu bermain, memilih *game* yang aman dan sesuai dengan usia, serta memprioritaskan aktivitas lain seperti belajar, berolahraga, atau berinteraksi dengan teman secara langsung. Dengan begitu, diharapkan dapat tercipta lingkungan yang aman dan sehat bagi perkembangan anak-anak di SD Negeri 23 Kota Sorong dan sekitarnya. Selain itu, kampanye sosialisasi tentang bahaya *game online* juga dapat menjadi bagian dari upaya pencegahan terhadap kejahatan *cyber*. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan *game online* tanpa pengawasan yang memadai dapat menjadi target empuk untuk kejahatan seperti perundungan *cyber*, pemerasan, atau pelecehan seksual. Dengan meningkatkan kesadaran tentang bahaya *game online*, diharapkan anak-anak dapat lebih waspada dan mampu melindungi diri mereka sendiri dari ancaman kejahatan *cyber*.

Dalam rangka mencapai tujuan kampanye sosialisasi tentang bahaya *game online*, perlu dilakukan pendekatan yang terintegrasi antara lembaga pendidikan, orang tua, dan masyarakat. Hal ini

akan membantu menciptakan lingkungan yang kondusif bagi perkembangan anak-anak yang sehat dan aman.

2. MASALAH

Game online merupakan bentuk permainan yang akan dimainkan oleh satu pemain atau lebih dengan menggunakan jaringan komputer berupa internet. *Game online* banyak diminati oleh anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. Banyak dari mereka memanfaatkan atau menghabiskan waktu untuk bermain *game online*. Demikian juga terjadi pada anak-anak SD Negeri 23 Kota Sorong. Banyak dari anak-anak yang telah memanfaatkan *handphone* baik milik sendiri atau milik orang tua sudah bukan lagi sesuai fungsi utamanya yaitu untuk saling berkomunikasi tetapi lebih banyak memanfaatkan untuk bermain *game offline*, *game online* maupun media sosial seperti tiktok, *facebook*, *intagram*, dan lain sebagainya. Ada diantara anak-anak tersebut yang mengungkapkan bahwa menghabiskan waktu hingga larut malam untuk bermain *game online* yang berakibat pada aktivitas di sekolah menjadi terganggu seperti terlambat datang ke sekolah, lupa mengerjakan tugas sekolah, dan lain sebagainya. Dari permasalahan diatas, maka penting sekali dilakukannya sosialisasi sebagai bentuk menumbuhkan kesadaran anak-anak tentang bahayanya *game online* dan pengaruh negatif terhadap perkembangan anak maupun perilaku secara individu dan sosial. Dengan demikian tujuan kegiatan ini adalah untuk mengedukasi anak-anak SD Negeri 23 Kota Sorong tentang bahaya keseringan bermain *game online*, sedangkan manfaatnya yaitu :

- a) Dapat melatih daya ingat anak (jangka pendek).
- b) Anak dapat membedakan antara dampak positif dan negatif *game online*.
- c) Menanamkan nilai kepada anak untuk bijak menggunakan *gadget*

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk kampanye sosialisasi bahaya *game online* pada anak-anak. Metode pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Prosedur pelaksanaan kegiatannya meliputi :

Kegiatan Awal dan Kegiatan Inti :

- a) Membuat apersepsi tentang fungsi dan peran teknologi komunikasi seperti *handphone*
- b) Menjelaskan arti *game online*.
- c) Menyebutkan jenis-jenis *game online* yang paling populer di kalangan pelajar

- d) Menyebutkan dan menjelaskan dampak positif dan dampak negatif *game online* disertai dengan contohnya.
- e) Menguraikan beberapa contoh kasus yang terjadi bagi pecandu *game online*
- f) Menjelaskan beberapa solusi untuk mengurangi kecanduan *game online* dari perspektif pelajar.

Penutup :

- a) Melakukan evaluasi atas hasil kegiatan sosialisasi.
- b) Membagikan hadiah bagi siswa-siswi yang mampu menjawab pertanyaan dari kegiatan evaluasi

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Adapun pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada :

Hari/ Tanggal : Selasa , 11 April 2023

Waktu : Pkl 08.00 – selesai

Tempat : SD Negeri 23 Kota Sorong

Agenda : Kampanye sosialisasi bahaya *game online* bagi anak-anak.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan PkM

B. Hasil Kegiatan

Game online adalah sebuah permainan dimana permainan tersebut dapat dimainkan oleh banyak orang secara bersamaan dan dalam waktu yang sama melalui jaringan komunikasi baik itu LAN atau internet. Menurut Kim dkk (dalam Azis, 2011:13) adalah *game* atau permainan dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi *online*. *Game online* merupakan hiburan digital yang sangat diminati dan digandrungi oleh semua kalangan tidak terkecuali remaja. Bahkan *game online* sudah menjadi trend dan lifestyle dalam kehidupan sehari-hari. Yang lebih memprihatinkan lagi, tren bermain *gadget* sudah menular ke anak kecil. Hal ini tentu saja menimbulkan beberapa dampak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif. *Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan, dimana segala rasa penat dan stress dapat berkurang hanya dengan bermain game. Namun, banyak remaja dan anak-anak yang menghabiskan waktu mereka dengan hanya bermain *game online*. *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. Bermain *game online* selama berjam-jam tanpa ada batasan waktu bisa menjadi indikator bahwa orang tersebut sudah kecanduan akan *game online*. (Rahmatullah & Willis, 2022 : 164 – 165)

Dampak negatif atau bahaya *game online* pada anak-anak inilah yang harus diminimalisir sehingga perlu adanya upaya mengedukasi anak-anak untuk meningkatkan kesadaran melalui kegiatan sosialisasi sehingga anak-anak akan sadar tentang bahaya keseringan bermain *game online*.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Persiapan Kegiatan

Pada tahapan persiapan kegiatan ini, tim PkM menyiapkan berbagai dokumen, materi maupun media yang dibutuhkan untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan sosialisasi. Adapun dokumen-dokumen yang dibutuhkan berupa absensi kehadiran peserta sosialisasi. Materi sosialisasi dibuatkan dalam bentuk *slide power point*. Media yang digunakan adalah *infocus*, dan perangkat pendukungnya, spanduk kegiatan maupun perlengkapan lainnya.

2. Pelaksanaan Kegiatan

a) Kegiatan Awal

Adapun tahapan yang dilakukan pada kegiatan awal ini adalah sebagai berikut:

- (1) Perkenalan dari tim PkM Bersama siswa-siswi SD Negeri 23 Kota Sorong.
- (2) Kegiatan Refleksi melalui sebuah permainan
- (3) Melakukan Apersepsi untuk menghantar fokus dan perhatian siswa tentang topik materi yang akan dibahas.



Gambar 2. Kegiatan awal sebelum pelaksanaan sosialisasi

Setelah dilakukannya pengenalan antara Tim dan peserta kemudian tim melakukan sebuah kegiatan dalam bentuk permainan yang melibatkan peserta dan tim PkM, dimana tujuan dilakukannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan fokus peserta terhadap materi yang akan diberikan nantinya. Selain itu, kegiatan ini pun dilakukan untuk mempererat hubungan antara tim dan peserta, menciptakan suasana kelas yang santai & rileks sehingga peserta siap untuk menerima materi sosialisasi.

Kegiatan selanjutnya yaitu untuk mengarahkan pandangan dan pemahaman peserta terhadap materi yang akan disampaikan maka dilakukannya apersepsi tentang fungsi dan peran alat komunikasi seperti *handphone*. Peserta kegiatan diarahkan dengan pertanyaan terkait fungsi utama dari *handphone/gadget*. Kemudian biasanya aktivitas apa yang sering dilakukan oleh peserta saat menggunakan *handphone* tersebut. Berapa lama durasi waktu yang dibutuhkan oleh peserta saat menggunakan *handphone*. Kebiasaan peserta lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain *handphone* atau berkomunikasi maupun bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya.

Dari kegiatan awal ini dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta memanfaatkan *handphone/gadget* untuk bermain *game online* yang sementara marak dikalangan pelajar seperti *mobile legend*, *free fire*, dll. Selain itu, peserta juga lebih banyak mengakses media sosial seperti tiktok, Instagram, *facebook*, dan *youtube*. Peserta juga secara tidak sadar merasakan dampak dari keseringan bermain *game online* seperti begadang hingga masuk sekolah terlambat, ketiduran di kelas, tidak mengerjakan tugas sekolah, dan lain-lain sebagainya.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dilakukan dengan menyampaikan materi sosialisasi tentang bahaya *game online* bagi anak-anak. Berikut beberapa materi yang disampaikan antara lain: pengertian *game*

online, jenis-jenis *game online*, dampak positif dan dampak negatif *game online*, contoh kasus kecanduan *game online* dan solusi mengatasi kecanduan *game online*.



Gambar 3. Penyampaian Materi Sosialisasi

Materi yang dibahas dimulai dengan menggali informasi dan kemampuan siswa tentang apa yang dimaksud dengan *game online*, jenis-jenis *game online* yang marak dikalangan pelajar maupun anak-anak remaja.



Gambar 4. Materi Sosialisasi Bahaya *Game Online*

Kemudian menyebutkan dan menjelaskan dampak positif dan dampak negatif *game online* disertai dengan contohnya. Bahaya *game online* dilihat dari dampak negatifnya yang lebih mendalam diulas secara spesifik dalam kegiatan ini. Adapun dampak negatif yang dijelaskan sebagai berikut yaitu penurunan Kesehatan, penurunan prestasi dan penyimpangan perilaku serta emosi yang tidak stabil.

Gambar 5. Materi dampak negatif *game online*

Beberapa dampak negatif dari *game online* pada kesehatan yaitu gangguan penglihatan, obesitas, gangguan motorik dan dalam jangka panjang juga berimbas pada gangguan psikis. Selain itu, penurunan prestasi belajar diakibatkan keseringan bermain *game online* yaitu masuk sekolah terlambat bahkan sering malas ke sekolah, bermain *game online* membuat banyak anak-anak menjadi malas belajar, ketiduran di kelas, pada saat pembelajaran menjadi sering tidak konsentrasi, maupun jarang bahkan tidak mengerjakan tugas sekolah. Dampak negatif lainnya dari *game online* yaitu penyimpangan perilaku seperti : sering berbohong, tidak patuh, melakukan tindak kriminal misalnya mencuri, jarang bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya maupun keluarga di rumah karena keasikan bermain dengan gadgetnya sendiri. Anak-anak menjadi orang yang gampang emosi, sering, marah-marah, bahkan dapat mengeluarkan kalimat-kalimat yang tidak baik. Penjelasan tentang bahaya *game online* juga disertai dengan berbagai studi kasus melalui pemberitaan di media sosial maupun media elektronik.

Hal ini pun diperkuat dengan pendapat Trisnani & Silva, 2018 : 10 – 11) tentang kelemahan *game online* diantaranya adalah :

- 1) Menimbulkan adiksi atau kecanduan yang kuat, sebagian besar game yang beredar saat ini memang didesain supaya menimbulkan kecanduan para pemainnya. Semakin seseorang kecanduan pada suatu game maka pembuat game semakin diuntungkan. Tapi keuntungan produsen ini justru menghasilkan dampak yang buruk bagi Kesehatan psikologis pemain *game*.
- 2) Mendorong melakukan hal-hal yang negatif, walaupun jumlahnya tidak banyak tetapi cukup sering kita menemukan kasus pemain *game online* yang berusaha mencuri ID

pemain lain dengan berbagai cara. Kemudian mengambil uang di dalamnya atau melucuti perlengkapannya yang mahal-mahal.

- 3) Berbicara kasar dan kotor, entah ini terjadi diseluruh dunia atau hanya Indonesia, para pemain *game online* sering mengucapkan kata-kata kotor dan kasar saat bermain di warnet atau *game center*.
- 4) Terbengkalainya kegiatan di dunia nyata, keterikatan pada waktu penyelesaian tugas di game dan rasa asik memainkannya seringkali membuat berbagai kegiatan terbengkalai. Diantaranya waktu beribadah, tugas sekolah, tugas kuliah ataupun pekerjaan menjadi terbengkalai karena bermain *game* atau memikirkannya.
- 5) Perubahan pola istirahat dan pola makan sudah sering terjadi pada pemain *game online* karena menurunnya kontrol diri. Waktu makan menjadi tidak teratur dan waktu untuk istirahatpun berkurang.
- 6) Pemborosan uang untuk membayar sewa komputer di warnet dan membeli poin atau karakter kadangkala nilainya bisa mencapai jutaan rupiah.

Dan materi terakhir yang disampaikan yaitu beberapa solusi untuk mengurangi kecanduan *game online* dari perspektif pelajar misalnya : memiliki niat yang sungguh untuk mengurangi aktivitas bermain game online dan digantikan dengan melakukan aktivitas lain yang lebih bermanfaat dan menyenangkan melalui kegiatan sosialisasi dengan lingkungan sekitar serta membatasi waktu bermain.

c) Penutupan

Adapun kegiatan penutup yang dilakukan untuk mengakhir kampanye sosialisasi tentang bahaya *game online* pada anak SD Negeri 23 Kota Sorong yaitu :



Gambar 6. Kegiatan Penutup

1. Melakukan evaluasi atas hasil kegiatan sosialisasi.

Kegiatan evaluasi ini dilakukan dalam bentuk tanya jawab terhadap hasil penyampaian materi kegiatan. Siswa-siswi diminta menjelaskan apa yang dimaksud dengan *game online*, jenis-jenis *game online* apa saja, kemudian dampak negatif dari *game online* disertai dengan

contohnya. Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa siswa-siswi SD negeri 23 Kota Sorong telah memahami tentang materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang antusias untuk menjawab butir pertanyaan yang diberikan.

2. Membagikan hadiah bagi siswa-siswi yang mampu menjawab pertanyaan dari kegiatan evaluasi

Bentuk penghargaan (*reward*) kepada siswa-siswi yang mampu menjawab pernyataan dalam kegiatan evaluasi ini adalah pemberian hadiah. Hadiah yang diberikan berupa kebutuhan sekolah seperti alat tulis menulis. Selain itu, peserta kegiatan pun turut menerima *reward* yang telah disediakan tim sebagai bentuk ucapan terima kasih atas partisipasi dalam kegiatan sosialisasi ini.

5. KESIMPULAN

Bermain merupakan suatu aktivitas yang sangat menyenangkan bagi semua orang terkhusus anak-anak. Dengan bermain akan dapat meningkatkan perkembangan motorik, kognitif, bahasa, sosial, nilai-nilai dan sikap hidup. Namun menghabiskan waktu lebih banyak untuk bermain juga tidak baik. Bermain *game online* tidak hanya terbatas dengan pengaruh-pengaruh positif saja, namun *game online* juga memiliki dampak yang negatif bagi perkembangan pribadi pemainnya. Pengaruh negatif umumnya dapat terjadi apabila anak-anak sudah kecanduan bermain *game online*. Terlalu sering bermain *game online* akan memicu sikap negatif anak (perilaku penyimpangan) seperti, ketidakjujuran, lupa waktu, penurunan prestasi dan kurangnya bersosialisasi. Selain itu, terjadi penurunan kesehatan maupun tingkat emosi anak menjadi tidak stabil. Pengaruh negatif tersebut dapat diminimalisir dengan memiliki komitmen yang kuat atau niat untuk mengurangi waktu bermain *game*, mengatur waktu dalam bermain *game online*. Secukupnya saja, karena segala sesuatu yang berlebihan pastilah tidak memiliki dampak yang baik. Atau dapat juga dengan mengalikan perhatian melalui berbagai kegiatan-kegiatan lain yang lebih bermanfaat dan menyenangkan. Dengan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ini, anak-anak lebih memahami dan memiliki wawasan tentang bahaya *game online* dan dapat dijadikan pembelajaran dari berbagai kasus yang terjadi karena adanya kecanduan *game online* sehingga anak-anak SD Negeri 23 Kota Sorong dapat mengurangi atau membatasi waktu untuk bermain *game online* dan meningkatkan prestasi belajar mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, Ragil. 2011. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan Self Esteem Remaja Gamers di Kecamatan Lowokwaru Kota Malang*. Skripsi. Fakultas Psikologi, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang.
- FS Ganang Ramadhani. 2020. *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak Di SD Mintaragen 3 Kota Tegal*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Rahmatullah Azam Syukur & Willis Diana. 2022. *Positif Negatif Game Online pada Anak-anak dan Tindakan Pencegahannya*. Jurnal TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM), 5 (1) (2022). e-ISSN 2716-1579
- Ramdani Nurfadilah .2018. *Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakaraeng 1 Kota Makassar*. SKRIPSI. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar
- Retna Ningsih, dkk. 2022. *PKM Sosialisasi Pengaruh Media Online di RT 4 Kelurahan Cipayung Jakarta Timur*. *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*. Volume 1, No. 2, Desember 2022..E-ISSN: 2961 – 9637
- Trisnani Rischa Pramudia dan Silva Yula Wardani. 2018. *STOP KECANDUAN GAME ONLINE MULAI SEKARANG: Mengenal Dampak Ketergantungan pada Game Online serta cara mengurangnya*. Jawa Timur : UNIPMA PRESS Universitas PGRI Madiun
- Wahyuni Sri. 2021. *Pengaruh Permainan Game Online Terhadap Perilaku Menyimpang Anak SD Inpres Buttatianang II, Rappojawa, Kec. Tallo, Makassar*. SKRIPSI. Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar