

# SOSIALISASI BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE DI SD NEGERI BALIDA KECAMATAN PARINGIN KABUPATEN BALANGAN

Wafa<sup>1)</sup>, Khalifatun Nisa<sup>2)</sup>, Normiranti<sup>3)</sup>, M. Afiat Afrizal<sup>4)</sup>, Putri Erliana<sup>5)</sup>

<sup>1</sup> Program Studi S1 Administrasi Publk, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai  
e-mail: [faawafa@gmail.com](mailto:faawafa@gmail.com)

<sup>2</sup> Program Studi S1 Administrasi Publk, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai  
e-mail: [nisakhalifatun2@gmail.com](mailto:nisakhalifatun2@gmail.com)

<sup>3</sup> Program Studi S1 Administrasi Publk, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai  
e-mail: [miradildilaaa@gmail.com](mailto:miradildilaaa@gmail.com)

<sup>4</sup> Program Studi S1 Administrasi Publk, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai  
e-mail: [afiatmuhammad75@gmail.com](mailto:afiatmuhammad75@gmail.com)

<sup>5</sup> Program Studi S1 Administrasi Publk, Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi (STIA) Amuntai  
e-mail: [erliputri75@gmail.com](mailto:erliputri75@gmail.com)

## Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bahaya kecanduan game online serta mendorong penggunaan teknologi secara bijak pada anak usia sekolah dasar. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada semakin tingginya intensitas penggunaan gawai oleh anak yang berpotensi menimbulkan dampak negatif terhadap kesehatan, prestasi belajar, serta interaksi sosial. Program dilaksanakan di SD Negeri Balida melalui metode edukatif dan partisipatif berupa penyampaian materi, pemutaran media visual, diskusi, tanya jawab, serta kuis sederhana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme yang tinggi selama sosialisasi berlangsung. Sebagian besar peserta mulai mampu mengenali ciri-ciri kecanduan game online, memahami risiko yang dapat muncul apabila bermain secara berlebihan, serta mengetahui pentingnya membagi waktu antara belajar, bermain, dan beristirahat. Guru yang hadir juga menilai kegiatan ini relevan dengan kondisi peserta didik saat ini. Secara umum, sosialisasi ini efektif sebagai langkah awal dalam menumbuhkan kesadaran dan pengendalian diri siswa terhadap penggunaan teknologi. Dukungan berkelanjutan dari sekolah dan orang tua diperlukan agar pemahaman yang telah diperoleh dapat berkembang menjadi kebiasaan positif yang memberikan dampak jangka panjang.

**Kata Kunci:** Kecanduan Game Online, Literasi Digital, Siswa Sekolah Dasar, Pengendalian Diri, Penggunaan Teknologi

## Abstrak

*This community service activity aimed to improve students' understanding of the dangers of online game addiction and to encourage wise use of technology among elementary school children. The background of this program is based on the increasing intensity of gadget use by children, which potentially causes negative impacts on health, academic achievement, and social interaction. The program was implemented at SD Negeri Balida using educational and participatory methods, including lectures, visual media presentations, discussions, question-and-answer sessions, and simple quizzes. The results of the activity showed that students demonstrated high enthusiasm during the socialization. Most participants began to recognize the characteristics of online game addiction, understand the risks that may arise from excessive gaming, and realize the importance of managing time between studying, playing, and resting. Teachers who attended the activity also considered the program relevant to the current condition of the students. Overall, this socialization served as an effective initial step in fostering students'*

*awareness and self-control regarding technology use. Continuous support from the school and parents is necessary so that the knowledge gained can develop into positive habits that provide long-term benefits.*

**Keywords:** *Online Game Addiction, Digital Literacy, Elementary School Students, Self-Control, Technology Use*

## **PENDAHULUAN**

Teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar di era modern ini, termasuk dalam bentuk permainan digital atau game online. Fasilitas internet yang semakin mudah diakses oleh anak-anak menjadikan game online sebuah media hiburan yang populer dan menarik, namun juga memunculkan kekhawatiran terhadap dampak negatifnya. Fenomena kecanduan game online pada anak sekolah dasar bukan hanya sekadar isu sosial, tetapi juga telah menjadi perhatian dalam kajian pendidikan dan kesehatan anak (Kirana et al., 2025)

Permainan game online umumnya dirancang dengan fitur-fitur yang memicu pengguna untuk terus bermain, seperti elemen kompetisi, imbalan digital, dan interaksi sosial dalam dunia maya. Fitur-fitur ini berkontribusi pada peningkatan durasi dan frekuensi bermain anak, sehingga berpotensi menciptakan perilaku adiktif (Izzah et al., 2024). Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kecanduan game online memiliki korelasi terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan akademik, interaksi sosial, dan psikososial (Safitri et al., 2024)

Dampak negatif lain yang dilaporkan dalam studi ilmiah berkaitan dengan aspek kesehatan fisik, seperti kelelahan mata akibat durasi bermain yang panjang. (Lestari et al., 2023) menjelaskan bahwa durasi bermain  $\geq 2-4$  jam per hari dapat menyebabkan gejala kelelahan pada mata anak usia sekolah dasar. Hambatan dalam keseimbangan waktu juga terbukti berpengaruh terhadap motivasi belajar anak, dimana anak yang lebih sering bermain game cenderung menunjukkan penurunan motivasi belajar dan kesiapan belajar di sekolah (Buwana & Sholehuddin, 2024). Selain itu, kecanduan game online dapat berdampak pada kemampuan interaksi sosial anak di lingkungan sekolah dan keluarga, seperti keterampilan berkomunikasi, partisipasi kegiatan sosial, serta hubungan dengan teman sebaya (Kirana et al., 2025).

Secara psikologis, durasi bermain yang berlebihan juga dikaitkan dengan gangguan fungsi sosial dan emosional, termasuk peningkatan perilaku impulsif, kesulitan mengontrol waktu bermain, hingga munculnya gejala kecemasan atau penarikan diri dari interaksi sosial langsung (Izzah et al., 2024). Dengan demikian, kecanduan game online bukan hanya persoalan hiburan atau rekreasi semata, tetapi telah menjadi fenomena yang mempengaruhi proses belajar anak serta kesejahteraan psikososialnya.

Dalam komunitas sekolah dasar, permainan game online seringkali menjadi aktivitas yang umum dilakukan baik di dalam maupun di luar waktu sekolah. Kondisi ini semakin diperkuat oleh fakta bahwa perangkat digital seperti smartphone dan tablet semakin mudah diakses oleh anak. Namun, tanpa edukasi mengenai batasan penggunaan yang sehat, anak-anak berisiko mengalami penggunaan yang kompulsif yang

mengganggu fokus pada tugas sekolah, waktu belajar, serta aktivitas fisik dan sosial yang esensial untuk tumbuh kembang mereka (Safitri et al., 2024).

Berdasarkan tinjauan literatur tersebut, isu kecanduan game online menjadi relevan apabila dikaji dalam konteks pendidikan dasar, khususnya terkait dengan upaya peningkatan literasi digital, pembelajaran sehat, serta pembentukan karakter peserta didik. Perhatian terhadap kecanduan game online tidak hanya penting bagi siswa/i, pendidik dan orang tua, tetapi juga bagi mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat seperti Kuliah Kerja Nyata (KKN). Melalui pemahaman yang baik mengenai dampak negatif dan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku kecanduan game online, maka intervensi edukatif yang tepat dan terarah dapat dilakukan untuk membantu siswa dalam mengembangkan kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat.

Oleh karena itu, dalam rangka memahami fenomena kecanduan game online di kalangan siswa sekolah dasar sebelum pelaksanaan kegiatan KKN di SD Negeri Balida, pendahuluan ini di buat untuk memahami dan mempelajari studi-studi sebelumnya serta landasan ini juga menjadi dasar dalam menyusun kegiatan pengabdian masyarakat yang bertujuan memberikan pemahaman kepada siswa mengenai bahaya kecanduan game online serta strategi pencegahannya secara efektif dan sesuai dengan kondisi peserta didik.

### **TARGET DAN LUARAN**

Target kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa/i SD Negeri Balida sebagai kelompok utama penerima manfaat program edukasi mengenai bahaya kecanduan game online. Sasaran kegiatan difokuskan pada peserta didik sekolah dasar karena pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif dan sosial yang penting dalam pembentukan kebiasaan penggunaan teknologi. Selain itu, pihak sekolah juga menjadi mitra strategis dalam mendukung terlaksananya kegiatan, terutama guru yang berperan dalam membantu pengkondisian siswa, pendampingan selama kegiatan berlangsung, serta keberlanjutan pesan edukatif setelah program KKN selesai dilaksanakan.

Adapun luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pemahaman siswa mengenai dampak negatif kecanduan game online terhadap kesehatan, prestasi belajar, dan interaksi sosial. Selain itu, siswa diharapkan mampu mengetahui cara mengatur waktu bermain, mengenali tanda-tanda kecanduan, serta menerapkan perilaku penggunaan teknologi yang lebih bijak. Luaran lainnya berupa tersampainya materi edukasi melalui media presentasi dan diskusi interaktif yang dapat menjadi referensi bagi pihak sekolah dalam memberikan pembinaan lanjutan terkait literasi digital dan pengawasan penggunaan gawai pada anak.

### **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui pendekatan edukatif dan partisipatif. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri Balida dengan bentuk sosialisasi yang meliputi penyampaian materi, pemutaran media visual, serta diskusi bersama siswa. Materi difokuskan pada pengenalan apa itu kecanduan game online, dampak yang dapat ditimbulkan, serta pentingnya pengendalian diri dalam

penggunaan perangkat digital. Agar materi mudah dipahami oleh anak usia sekolah dasar, penyampaian dilakukan dengan bahasa yang sederhana, contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, serta melibatkan interaksi dua arah.

Selain penyampaian materi, metode lain yang digunakan adalah tanya jawab dan permainan edukatif untuk mengukur pemahaman siswa setelah sosialisasi diberikan. Melalui cara ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada waktu yang telah disepakati bersama pihak sekolah dengan dukungan fasilitas yang tersedia, seperti ruang kelas dan perangkat presentasi. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus efektif dalam menanamkan kesadaran mengenai bahaya kecanduan game online.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan Tema Bahaya Kecanduan Game Online di SD Negeri Balida dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun bersama pihak sekolah. Kegiatan diawali dengan pengenalan tujuan sosialisasi, yaitu membantu siswa memahami dampak penggunaan game online secara berlebihan serta mendorong mereka untuk menggunakan teknologi secara lebih bijak. Sejak awal kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal ini terlihat dari perhatian mereka saat pemaparan materi serta keaktifan dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim KKN.

Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif dengan bantuan media visual dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak. Tim menjelaskan mengenai pengertian kecanduan game online, ciri-ciri perilaku kecanduan, serta dampak yang mungkin muncul seperti menurunnya konsentrasi belajar, berkurangnya waktu istirahat, hingga berkurangnya interaksi dengan keluarga dan teman. Selain menjelaskan dampak negatif, siswa juga diberikan pemahaman mengenai manfaat teknologi apabila digunakan secara tepat, sehingga mereka tidak hanya dilarang bermain, tetapi diajak untuk mampu mengatur diri.

Dalam proses penyampaian materi, beberapa siswa berbagi pengalaman tentang kebiasaan mereka bermain game di rumah. Sebagian mengaku sering bermain setelah pulang sekolah bahkan hingga malam hari. Dari cerita tersebut terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki batasan waktu bermain yang jelas. Diskusi ini menjadi bagian penting karena membantu siswa mengenali kebiasaan mereka sendiri dan membandingkannya dengan penggunaan yang lebih sehat. Dengan cara ini, siswa tidak merasa dihakimi, tetapi diarahkan untuk menyadari risiko dari perilaku yang dilakukan.

Untuk memperkuat pemahaman, kegiatan dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan kuis sederhana. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan materi yang baru saja disampaikan, seperti apa saja tanda kecanduan game online dan bagaimana cara mencegahnya. Hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menjawab dengan baik. Mereka mulai memahami bahwa sebelum bermain game sebaiknya menyelesaikan tugas sekolah terlebih dahulu, membatasi durasi bermain, serta tetap meluangkan waktu untuk berinteraksi dengan keluarga dan teman.

Dari pengamatan selama kegiatan, perubahan yang paling terlihat adalah munculnya kesadaran awal dari siswa mengenai pentingnya pengendalian diri. Jika sebelumnya mereka memandang game online hanya sebagai hiburan, setelah sosialisasi mereka mulai mengetahui adanya konsekuensi apabila dilakukan secara berlebihan. Guru yang hadir dalam kegiatan juga menyampaikan bahwa materi ini sangat relevan dengan kondisi siswa saat ini, karena penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Pihak sekolah berharap agar pesan-pesan yang telah diberikan dapat terus diingat dan diterapkan oleh siswa.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang komunikatif dan partisipatif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. Interaksi dua arah membuat siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan pengalaman, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih hidup. Walaupun perubahan perilaku membutuhkan proses dan pendampingan lebih lanjut dari lingkungan keluarga maupun sekolah, kegiatan ini telah memberikan fondasi awal bagi siswa untuk mulai menggunakan teknologi dengan lebih bertanggung jawab.

## DOKUMENTASI KEGIATAN



Foto Bersama dan Kegiatan Pelaksanaan



Foto Penyerahan Hadiah dari Sesi Tanya jawab

## KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Balida dengan Tema Bahaya Kecanduan Game Online berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari siswa maupun pihak sekolah. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan siswa mengenai dampak negatif bermain game secara berlebihan, baik terhadap kesehatan, prestasi belajar, maupun hubungan sosial. Melalui metode penyampaian yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar, materi dapat dipahami dengan lebih mudah dan menarik bagi peserta.

Edukasi yang diberikan menjadi langkah awal dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan mampu mengatur waktu antara bermain dan belajar. Meskipun perubahan perilaku tidak dapat terjadi secara instan, pemahaman yang telah terbentuk diharapkan menjadi fondasi penting bagi pembiasaan sikap positif di masa mendatang. Oleh karena itu, dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan orang tua sangat diperlukan agar upaya pencegahan kecanduan game online dapat berlangsung secara konsisten dan memberikan dampak jangka panjang

## **SARAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan sosialisasi mengenai bahaya kecanduan game online di SD Negeri Balida, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan guna mendukung keberlanjutan dampak program. Bagi siswa, diharapkan dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan membatasi waktu bermain game, mendahulukan kewajiban belajar, serta memperbanyak aktivitas positif seperti membaca, berolahraga, dan berinteraksi dengan teman maupun keluarga. Kesadaran dan pengendalian diri menjadi kunci utama agar penggunaan teknologi tidak menimbulkan dampak yang merugikan.

Bagi orang tua, diperlukan peran aktif dalam melakukan pengawasan terhadap penggunaan gadget di rumah. Orang tua diharapkan dapat membuat aturan mengenai durasi bermain, memberikan pendampingan saat anak menggunakan perangkat digital. Bagi pihak sekolah, kegiatan edukasi terkait literasi digital dan penggunaan teknologi secara bijak diharapkan dapat dilakukan secara rutin dan terintegrasi dalam pembinaan siswa.

Selanjutnya, bagi pelaksana pengabdian masyarakat di masa yang akan datang, disarankan untuk mengembangkan metode yang lebih variatif, seperti penggunaan media kreatif, simulasi, atau pelibatan orang tua dalam kegiatan. Dengan demikian, materi yang disampaikan dapat menjangkau lebih banyak pihak dan memberikan dampak yang lebih luas serta berkelanjutan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Balida dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih terutama disampaikan kepada kepala sekolah beserta dewan guru yang telah memberikan izin, membantu koordinasi, serta memfasilitasi pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

Terima kasih juga diberikan kepada siswa/i SD Negeri Balida yang telah berpartisipasi secara aktif dan menunjukkan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Selain itu, penulis mengapresiasi dukungan dari pihak perguruan tinggi, dosen pembimbing, serta seluruh anggota tim KKN yang telah bekerja sama dalam perencanaan hingga pelaksanaan program. Semoga kerja sama yang telah terjalin dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi semua pihak.

## DAFTAR PUSATAKA

- Buwana, R. B., & Sholehuddin. (2024). *Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online Terhadap Kesiapan Belajar Peserta Didik*. 10(23), 592–598.
- Izzah, F. U., Sari, T. M., Saputra, I. W., & Afandi, M. (2024). *Analisis dampak game online pada interaksi sosial peserta didik sekolah dasar*. 2(2).
- Kirana, A., Riwanadha, A. S. I., & Pranandari, C. D. (2025). *Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar ( SD )*. 9(1), 248–254.
- Lestari, E., Herlina, & Rustam, M. (2023). *Hubungan Karakteristik Kecanduan Game Online Terhadap Kelelahan Mata Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. 3(1).
- Safitri, A., Yusra, rezki yeti, & Aulia, fajri febrini. (2024). *Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Perkembangan Psikososial Anak Sekolah Di SDN 21 Jalan Kereta Api*. 2.

