

**PKM SOSIALISASI PENGARUH DAN DAMPAK GAMES PADA USIA DINI
DI LINGKUNGAN RT.004 CIPAYUNG JAKARTA TIMUR**

**PKM SOCIALIZATION THE EFFECT AND IMPACT OF GAMES
AT AN EARLY AGE IN RT. 004 CIPAYUNG ENVIRONMENT
EAST JAKARTA**

Muhammad Tri Habibie¹, Bertha Meyke Waty Hutajulu², Reko Syarif Hidayatullah³

¹²³Universitas Indraprasta PGRI, DKI Jakarta

unindra.trihabibie.com, bertha.hutadjoloe@gmail.com, @gmail.com , rifkyjr@yahoo.co.id

Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

Keywords: Games,
Internet, Trends In
Playing and Learning, the
impact of Covid-19

Abstract : The purpose of this Community Service Socialization is to find out whether. There is a relationship between family functioning and self-control in children at an early age in the RT.004 Cipayung Jakarta Timur environment, who play games online. This research uses a case study method and a research approach qualitative research to obtain information about playing games at an early age in the Covid-19 pandemic. Interviews were conducted by asking respondents one by one, the results show that the level of achievement has decline and there is a new learning trend. Online learning causes students and parents adapt to this learning model. Besides, playing games on mobile is also the most favorite game during this pandemic.

Abstrak

Tujuan dari Sosialisasi Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kontrol diri pada anak usia dini dilingkungan RT.004 Cipayung Jakarta Timur, yang bermain game online. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dan pendekatan penelitian kualitatif untuk mendapatkan informasi tentang bermain game pada usia dini di pandemic Covid-19. Wawancara dilakukan dengan menanyakan kepada responden satu per satu, hasilnya menunjukkan bahwa tingkat pencapaiannya mengalami penurunan dan terjadi trend belajar baru. Pembelajaran online menyebabkan siswa dan orangtua beradaptasi dengan model pembelajaran ini. Selain itu, bermain game di ponsel juga menjadi game paling favorit di masa pandemic ini.

Kata Kunci : Game, Internet, Tren Bermain dan Belajar, Dampak Covid 19

PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan teknologi bisa dirasakan oleh manusia diseluruh dunia. Teknologi dapat meringankan pekerjaan individu dan digunakan hampir disemua sektor kehidupan (Rahman & Nursalim, 2021). Melalui teknologi, individu dapat melakukan berbagai aktifitas mulai dari hal dasar seperti komunikasi hingga hal menyenangkan seperti hiburan. Salah satu aktivitas menyenangkan dan hiburan tersebut adalah bermain game online (Rahmi, 2019). Bermain game online menjadi semakin populer di seluruh dunia, salah satunya di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah pengguna game online di Indonesia. Hasil survei oleh Asosiasi

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah game online, yaitu sebesar 16,5 persen (Buletin APJII, 2020) dan bahkan diprediksi akan meningkat sebanyak 21,6 persen di tahun 2025 (Dahwilani, 2020). Sejalan dengan hal tersebut, perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa pengguna game online meningkat sebesar 75 persen selama masa pandemi covid-19 (CNN Indonesia, 2020).

Pada tanggal 2 Maret 2020, kasus pertama covid-19 terdeteksi di Indonesia, pertanggal 8 Mei 2020, ada 12,776 kasus dan 930 kematian dilaporkan terjadi di 34 Provinsi. Walaupun demikian, studi model 2 memperkirakan bahwa dari semua kasus infeksi, hanya 2 persen saja yang dilaporkan. Tanpa perawatan dan vaksin, Indonesia dan banyak negara lainnya menerapkan pembatasan interaksi fisik untuk mengatasi pandemi covid-19 ini. Pandemi Covid-19 adalah krisis kesehatan yang pertama dan terutama di dunia. Banyak hal yang belum pernah terjadi, bisa terjadi pada pandemi covid-19 ini. Misalnya, penutupan Bandara, penutupan sekolah, baik dari jenjang sekolah dasar sampai perguruan tinggi, penutupan toko, pemberlakuan WFH dan lain sebagainya. Salah satu dari banyak upaya pemerintah untuk mengurangi penyebaran covid-19 ini yaitu melaksanakan kebijakan untuk meliburkan seluruh aktivitas pendidikan dan menerapkan alternatif proses pendidikan bagi peserta didik maupun mahasiswa secara daring. Dari upaya-upaya yang diterapkan untuk mengurangi penularan covid19 menimbulkan dampak yang signifikan di berbagai sektor, salah satunya sektor ekonomi, kegiatan sehari-hari dan seluruh aspek kehidupan anak. Dampak ini juga bisa jadi melekat seumur hidup pada sebagian anak, meskipun rentan, tetapi resiko kesehatan akibat infeksi covid-19 pada anak lebih rendah dibandingkan dengan kelompok usia yang lebih tua. Terdapat 80 juta anak di Indonesia (sekitar 30% dari seluruh populasi) yang berpotensi mengalami dampak serius akibat beragam dampak sekunder yang timbul, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang. Hal ini bisa terjadi semakin buruk, karena perbedaan gender, tingkat pendapatan dan disabilitas. Direktur Eksekutif UNICEF telah menghimbau pemerintah agar menyadari bahwa “anak-anak adalah korban yang tidak terlihat”, mengingat 3 adanya dampak jangka pendek dan panjang terhadap kesehatan, kesejahteraan, perkembangan dan masa depan anak. Di sisi lain, anak yang tidak begitu mengerti tentang covid-19 ini bisa tertekan dan mengalami gangguan mental karena rasa takut yang dimilikinya. Oleh karena itu, orang tua harus cermat mengamati apabila ada tanda-tanda stress yang dialami anak dan tidak mengabaikannya. Selama masa pandemi yang mengharuskan untuk terus menerus berada di rumah saja, hal ini tentu akan menimbulkan rasa bosan dan stress pada orang tua, terlebih anak. Oleh karena itu, orang tua harus mengerti bagaimana cara agar anak tidak bosan dan jenuh selama berada di rumah. Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah dengan memenuhi kebutuhan psikososial anak. Hal ini bisa mengurangi dampak psikososial pada anak, seperti stress yang dapat mempengaruhi perilaku, mental dan aktivitas psikososial. Mengutip dari pernyataan Fitriani dalam Webinar “Menjaga dan Mengembangkan Aspek Psikososial Anak Usia Dini dalam Situasi Covid-19” yang digelar Tanoto Foundation, Senin (18/5/2020), yakni “Dalam kondisi seperti ini, mereka (anak-anak) tidak mengerti apa yang mereka hadapi, kuncinya menjaga rutinitas bagi anak-anak usia dini”. Hal ini sejalan dengan pernyataan Spesialis Perkembangan Anak ChildFund International di Indonesia, Eka Hidayati mengatakan, “anak-anak khususnya di usia dua tahun ke atas bisa merasakan bingung di tengah pandemi Covid-19.

Beberapa sosialisasi pengabdian masyarakat menyatakan bahwa pengguna game online terbanyak berada pada rentang anak usia dini dan usia anak usia dini. Hasil survei Decision Lab pada tahun 2018 mencatat bahwa pemain game online terbanyak di Indonesia rata-rata berusia 16

sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27 persen (Lokadata, 2018). Sejalan dengan Griffiths dkk. (2004) yang menyatakan bahwa anak-anak menghabiskan waktu lebih banyak dalam bermain game online dari pada orang dewasa. Penyebabnya adalah karena anak-anak sangat mudah tertarik dan mengikuti perkembangan yang ada, serta mudah terjerumus terhadap percobaan halhal baru seperti game online (Jordan & Andersen, dalam Novrialdy, 2019). Kedua, game online dapat dijadikan sebagai alternatif untuk refreshing (Shin, dalam Rahmi, 2019). Ketiga, bermain game online dapat menghilangkan kebosanan dan mengembalikan semangat untuk belajar (Sari & Sunarti, 2020). Keempat, bermain game online dapat memberikan efek kesenangan (Rahmi, 2019) sehingga membantu individu untuk menghilangkan stres (Surbakti, 2017). Kelima, bermain game online dapat meningkatkan kemampuan koordinasi tangan, motorik, dan special ability, kemampuan melakukan analisis, kecepatan pengambilan keputusan, dan berpikir mendalam (Rahman & Nursalim, 2021) serta kemampuan 5 berbahasa Inggris (Surbakti, 2017). Semua hal ini menawarkan keuntungan yang akan didapatkan dalam bermain game online. Disisi lain, bermain game online juga dapat menimbulkan kerugian bagi pemainnya maupun orang lain disekitarnya. Seorang pemain game online dapat mengalami kecanduan sampai melakukan tindakan negatif seperti perusakan barangbarang, penganiayaan (Musyadat, 2019), dan bahkan pembunuhan (Nur, 2020; Ramadhan, 2020).

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan sosialisasi pengabdian masyarakat tentang hubungan kedua aspek tersebut dengan judul “Hubungan Keberfungsian Keluarga dengan Kontrol Diri pada Anak usia dini yang Bermain Game online”. Jika sosialisasi pengabdian masyarakat sosialisasi pengabdian masyarakat terdahulu sudah menemukan hubungan antara keberfungsian keluarga dengan kontrol diri pada anak usia dini, maka peneliti ingin melanjutkan sosialisasi pengabdian masyarakat tersebut namun dengan menggunakan subjek sosialisasi pengabdian masyarakat yang lebih spesifik yaitu pada anak usia dini yang bermain game online.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di RT.008 Cipayung Jakarta Timur pada bulan Maret -Juli 2022.

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai tujuan dan sasaran bagi kegiatan ini maka diadakan pendekatan kepada instansi terkait yaitu guru. melalui sosialisasi berupa penjelasan atau uraian mengenai sosialisasi pengaruh dan dampak game untuk anak usia dini yang bisa memberikan kemalasan dalam belajar dan kegiatan setiap hari. Kegiatan tersebut bertujuan memberikan pengetahuan orang tua yang selalu memberikan perhatian penuh dalam kegiatan sehari-hari.

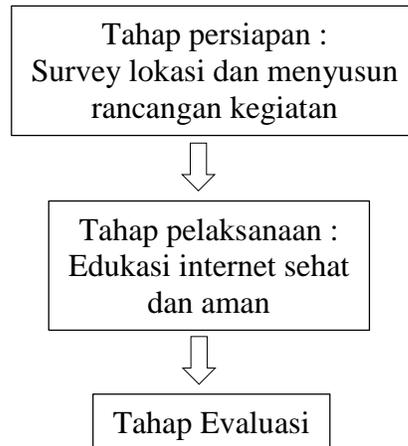
Metode yang digunakan berupa metode pelatihan, pendampingan, dan diskusi. Pelatihan dilakukan dengan cara menyampaikan materi tentang edukasi internet sehat dan aman, serta praktik pemblokiran konten konten berbau pornografi oleh peserta.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

- a. Tahap Persiapan Pada tahap ini tim melakukan survei pendahuluan untuk mengetahui kondisi target kegiatan dengan menganalisis kondisi tempat yang akan digunakan, kondisi peserta yang akan diberikan perlakuan dan menyusun rancangan kegiatan yang akan dilakukan. Tahap persiapan selanjutnya tim menyiapkan bahan-bahan yang akan dijadikan materi persentasi. Dan untuk saat ini sosialisasi dilakukan secara daring.
- b. Tahap Pelaksanaan yaitu, tim pelaksana untuk melakukan sosialisasi pengaruh dan dampak

games pada usia dini di lingkungan warga sekitarnya

c. Evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan anak usia dini dalam mengetahui pengaruh dan dampak pada games.



Gambar 1. Diagram Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program Orang tua harus bisa membimbing pada masa seperti ini, karena dengan adanya bimbingan anak bisa mengontrol bermain game sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Dengan adanya penjadwalan ini anak usia dini bisa memberika pengurangan dalam pengaruh dan dampak game online dengan menggunakan hp.

HASIL

Tindakan preventif dari game online di Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur. Banyaknya keluhan orang tua dan banyaknya anak usia dini yang terkena dampak dari game online, untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga terutama orangtua terhadap kontrol diri pada anak usia dini di lingkungan RT.004 Cipayung Jakarta Timur. Para peneliti berupaya untuk melakukan tindakan preventif dan pemulihan. Hal yang menjadi dasar peneliti melakukan hal tersebut adalah karena kurangnya pemahaman orang tua dan kurangnya edukasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari game online pada saat pandemic Covid19.

Berikut adalah hal-hal yang tim peneliti lakukan dalam sebagai upaya pencegahan dan pemulihan dari dampak game online di Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur.

a. Mensosialisasikan dampak dari game online kepada warga Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur.baik itu dampak positif maupun dampak negatif. Sosialisasi tentang dampak game online kepada masyarakat Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur dilakukan secara bertahap. Pelaksanaan sosialisasi juga tidak hanya dilakukan sekali, dan terdapat follow up setelah pelaksanaan sosialisasi. Sosialisasi dilaksanakan dalam satu gedung pertemuan yang terdapat di lingkungan Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur. Peserta yang hadir dalam sosialisasi ini ada beberapa kategori. Ada masyarakat yang memang diundang langsung secara resmi dan ada pula warga masyarakat yang datang dengan undangan yang tidak resmi (alam hal ini diundang dengan lisan dan tidak tertulis). Undangan resmi ditujukan kepada perangkat Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur.dan warga masyarakat yang memiliki status atau pengaruh di Rt.004 Cipayung, Jakarta Timur. Untuk warga masyarakat umum diundang

dengan undangan lisan yang disampaikan oleh perwakilan dari pihak penyelenggara sosialisasi.

b. Memberi pemahaman tentang bagaimana cara menyikapi dampak yang ditimbulkan dari game online. Tahap sosialisasi setelah sosialisasi mengenai dampak yang ditimbulkan dari game online adalah sosialisasi mengenai cara menyikapi dampak yang ditimbulkan dari game online. Peserta dari sosialisasi ini merupakan peserta dari sosialisasi sebelumnya. Sosialisasi ini bertujuan untuk memberi wawasan dan bekal kepada warga masyarakat supaya dapat bersikap ketika ada anggota keluarga atau orang disekitar yang sudah atau mempunyai tandatanda terkena dampak game online, terutama keberfungsian keluarga (orangtua) terhadap kontrol diri pada anak usia dini dilingkungan RT.004 Cipayung Jakarta Timur.

c. Forum diskusi dan Tanya jawab Setelah dilakukan sosialisasi, kegiatan selanjutnya adalah melakukan diskusi dan tanya jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada orang tua untuk bertanya mengenai hal yang belum mereka pahami atau mengenai masalah yang sedang mereka hadapi. Dalam forum ini, terdapat komunikasi dua arah antara orang tua dan narasumber atau orang yang memberikan jawaban. Format diskusi cukup sederhana yaitu ketika narasumber sudah selesai menyampaikan materi, pembawa acara akan mempersilahkan kepada peserta (dalam hal ini orang tua) untuk mengangkat tangan ketika ingin bertanya.

KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara keberfungsian keluarga (orangtua) dengan kontrol diri pada anak usia dini dilingkungan RT.004 Cipayung Jakarta Timur, yang senang bermain game online. 2. Memberikan pengetahuan kepada khalayak umum terutama orang tua mengenai pentingnya peran orang tua dalam segala aspek untuk tercapainya keberfungsian keluarga yang efektif, dan ikut mendukung serta membimbing anak usia dini dalam masa perkembangannya, sehingga dapat membentuk kontrol diri dan mencegah terjadinya masalah perilaku pada anak usia dini, salah satunya bermain game online secara berlebihan pada saat pandemic Covid19. 3. Orang tua dapat berbagi informasi mengenai cara yang efektif dalam menghadapi dampak yang ditimbulkan dari game online.

DAFTAR REFERENSI

Alifatunnisa, W. A. (2021). Permasalahan Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. Balai Diklat Keagamaan Bandung Kementerian Agama RI. <https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/permasalahan-padapembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19>

Hardianto, & Irwan. (2022). Model Pembelajaran Berbasis Game. Sibatik Kemdikbud. https://sibatik.kemdikbud.go.id/inovatif/assets/file_upload/pengantar/pdf/pengantar_6.pdf

Hartanto, W. (2016). Penggunaan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial, 10(1). <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/3438>

Lestari, A. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Metode Permainan (Game Based Learning) (pp. 1–20). <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/fj9h7>

Rodiawati, L. (2021, August). Problematika Guru Dan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusinya. Balai Diklat Keagamaan Bandung Kementerian Agama RI. <https://bdkbandung.kemenag.go.id/berita/problematika-guru-dan-siswa> dalam-pembelajaran-daring-di-masa-pandemi-covid-19-dan-solusinya

Setiawan. (2020). Game Kahoot! Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. Kemdikbud.Go.Id. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/game> kahoot-sebagai-media-pembelajaran-interaktif/

Zain, N. H., Sayekti, I. C., & Eryani, R. (2021). Problematika Pembelajaran Daring pada Peserta Didik di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 5(4), 1840– 1846. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V5I4.1051>