

Berprestasi Itu Harus Bermain Itu Bonus
Sosialisasi Dampak Game Online Dan Pemanfaatannya di Desa
Guwosari, Kecamatan Pajangan, Kabupaten Bantul

**Marcelinus arya Prabowo^{1*}, Adiyatma Rakha Wirayudha¹, Cinta kanaya Arzeti¹,
Nadiva Praya Azzahra¹, Berlita Melavinci Emty
Wibowo¹, Annastasya Maulidatu
Mutiarani¹, Onik Dwi Widyatama¹, Aprida Sang Ayu Arum
Emawati¹, Alya Imroatul Azizah¹, Nurisa Ikka Oktaviani¹, Susi Wuri Ani¹**
Universitas Sebelas Maret¹

**Corresponding author:*

Abstrak Penggunaan game online yang tidak terkontrol pada anak dapat menimbulkan berbagai dampak terhadap aktivitas belajar, interaksi sosial, pengelolaan waktu, dan kehidupan keluarga. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya peningkatan pemahaman orang tua mengenai penggunaan game online serta strategi pendampingan yang tepat. Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kesadaran dan pemahaman ibu-ibu PKK di Dukuh Karangber, Kalurahan Guwosari, Kabupaten Bantul mengenai dampak kecanduan game online pada anak serta meningkatkan kemampuan orang tua dalam melakukan pendampingan. Metode pelaksanaan menggunakan sosialisasi interaktif yang meliputi penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan praktik penyusunan kontrak belajar dan penggunaan game bersama anak. Evaluasi dilakukan secara partisipatif melalui pengamatan keaktifan peserta, tanya jawab, penyampaian simpulan, dan *feedback* peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta terlibat aktif dalam diskusi, mampu mengidentifikasi dampak penggunaan game online, serta mampu menyusun kontrak yang memuat aturan, konsekuensi, dan *reinforcement*. Program memberikan dampak berupa meningkatnya kesadaran orang tua mengenai pentingnya pendampingan dan tersedianya strategi praktis yang dapat diterapkan dalam keluarga. Program selanjutnya disarankan disertai monitoring untuk mengetahui konsistensi penerapan kontrak dan keberlanjutan dampaknya terhadap perilaku anak.

Kata kunci: *Sosialisasi; Game Online; Kontrak Belajar; Reinforcement,*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan perubahan yang cukup besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam aktivitas anak dan remaja. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang adalah penggunaan permainan digital atau game online sebagai sarana hiburan. Game online dapat memberikan manfaat apabila digunakan secara proporsional, seperti menjadi media rekreasi dan memberikan pengalaman interaksi dengan orang lain. Namun, penggunaan game online yang tidak terkontrol juga dapat menimbulkan permasalahan apabila mulai mengganggu aktivitas sehari-hari, proses belajar, hubungan sosial, maupun kesejahteraan anak.

Permasalahan penggunaan game online secara berlebihan perlu mendapatkan perhatian karena tidak seluruh aktivitas bermain game dapat dikategorikan sebagai kecanduan atau gangguan. WHO melalui ICD-11 menjelaskan *gaming disorder* sebagai pola bermain game yang ditandai dengan kehilangan kontrol terhadap aktivitas bermain, meningkatnya prioritas bermain dibandingkan aktivitas lain, serta tetap bermain meskipun menimbulkan konsekuensi negatif yang signifikan terhadap kehidupan personal, keluarga, sosial, pendidikan, atau bidang penting lainnya.

Dalam konteks perkembangan anak, keluarga memiliki posisi yang penting dalam membentuk kebiasaan dan perilaku penggunaan teknologi. Orang tua tidak hanya berperan dalam memberikan batasan, tetapi juga menjadi lingkungan sosial pertama yang memberikan contoh perilaku kepada anak. Hal tersebut dapat dipahami melalui Teori Pembelajaran Sosial yang dikemukakan oleh Bandura (1977), yang menjelaskan bahwa perilaku manusia dapat dipelajari melalui proses observasi, imitasi, serta adanya konsekuensi atau penguatan terhadap suatu perilaku. Pembelajaran tidak hanya terjadi melalui pengalaman langsung, tetapi juga melalui pengamatan terhadap perilaku orang lain dan konsekuensi yang menyertainya.

Kondisi tersebut relevan dengan situasi di Kalurahan Guwosari, Kapanewon Pajangan, Kabupaten Bantul. Berdasarkan hasil observasi lapangan, salah satu permasalahan dalam bidang pendidikan adalah rendahnya motivasi belajar anak. Beberapa anak usia sekolah diketahui memilih untuk tidak melanjutkan pendidikan bukan semata-mata karena faktor ekonomi, tetapi juga berkaitan dengan rendahnya kemauan dari dalam diri. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya perhatian terhadap faktor-faktor yang memengaruhi motivasi, kebiasaan, dan aktivitas belajar anak.

Padukuhan Karangber merupakan salah satu padukuhan di Kalurahan Guwosari yang memiliki potensi sosial masyarakat yang cukup baik. Padukuhan Karangber memiliki kondisi sosial masyarakat yang mendukung pelaksanaan kegiatan edukatif, ditandai dengan semangat gotong royong, kegiatan kemasyarakatan yang rutin, serta Karang Taruna yang aktif.

Orang tua, khususnya ibu-ibu yang tergabung dalam kelompok PKK, merupakan kelompok strategis untuk diberikan edukasi mengenai penggunaan game online pada

anak. Pengetahuan mengenai manfaat dan risiko game online, tanda-tanda penggunaan bermasalah, serta strategi pendampingan diperlukan agar orang tua mampu melakukan pengawasan tanpa mengabaikan kebutuhan anak terhadap hiburan dan perkembangan sosial.

Berdasarkan kondisi tersebut, dilaksanakan program Sosialisasi Dampak Kecanduan Game Online pada Anak di Padukuhan Karangber, Kalurahan Guvosari. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan game online, membedakan penggunaan game yang masih wajar dengan pola penggunaan yang mulai bermasalah, serta meningkatkan kemampuan orang tua dalam mendampingi anak. Materi kegiatan didukung oleh Teori Pembelajaran Sosial Bandura sebagai dasar untuk memahami pentingnya keteladanan, observasi, komunikasi, dan penguatan dalam membentuk perilaku anak. .

Melalui kegiatan ini, diharapkan orang tua mampu mengenali perubahan perilaku akibat penggunaan game secara berlebihan serta menerapkan strategi pendampingan yang membantu anak menjaga keseimbangan antara bermain, belajar, berinteraksi sosial, dan melakukan aktivitas sehari-hari. Program ini diharapkan menjadi salah satu bentuk kontribusi mahasiswa KKN dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan dan pemberdayaan masyarakat di Padukuhan Karangber, Kalurahan Guvosari.

2. METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui kegiatan sosialisasi mengenai dampak kecanduan game online pada anak dengan sasaran ibu-ibu PKK di Dukuh Karangber, Kalurahan Guvosari, Kabupaten Bantul. Pemilihan sasaran didasarkan pada peran orang tua dalam mendampingi, mengawasi, dan membentuk kebiasaan anak dalam menggunakan perangkat digital. Tahap awal kegiatan dilakukan melalui observasi dan komunikasi dengan masyarakat serta pihak terkait untuk mengidentifikasi kondisi penggunaan game online pada anak dan pemahaman orang tua mengenai pendampingan penggunaan game.

Pelaksanaan program dilakukan melalui sosialisasi interaktif dengan metode penyampaian materi, diskusi, tanya jawab, dan aktivitas partisipatif. Materi meliputi pengertian penggunaan game online secara berlebihan, dampak positif dan negatif game

online, tanda-tanda penggunaan yang mulai tidak terkendali, serta strategi pendampingan orang tua. Materi didukung oleh perspektif *Social Learning Theory* Albert Bandura (1977), yang menjelaskan bahwa perilaku dapat dipelajari melalui pengamatan, peniruan, dan penguatan (*reinforcement*). Berdasarkan perspektif tersebut, orang tua diarahkan untuk memberikan contoh penggunaan perangkat digital yang baik serta penguatan terhadap perilaku positif anak.

Sebagai bentuk penerapan materi, peserta melakukan aktivitas penyusunan kontrak belajar dan penggunaan game bersama anak. Kontrak disusun berdasarkan kesepakatan orang tua dan anak yang mencakup aturan, konsekuensi, dan penguatan (*reinforcement*). Aturan dapat berupa batas waktu bermain dan kewajiban menyelesaikan kegiatan belajar sebelum bermain, sedangkan konsekuensi dan penguatan disepakati secara mendidik serta disesuaikan dengan kondisi anak. Aktivitas ini menekankan komunikasi dua arah, konsistensi penerapan aturan, dan keterlibatan anak dalam penyusunan kesepakatan sehingga strategi yang diperoleh dapat diterapkan dalam kehidupan keluarga.

Evaluasi program dilakukan secara partisipatif melalui tanya jawab, pengamatan keaktifan peserta, penyampaian simpulan, serta *feedback* setelah kegiatan. Pemahaman peserta dilihat dari kemampuan menjawab pertanyaan, menghubungkan materi dengan kondisi sehari-hari, menyampaikan pendapat, serta menyusun kontrak belajar dan penggunaan game yang sesuai dengan kondisi anak. Pada akhir kegiatan, peserta menyampaikan simpulan dan memberikan *feedback* mengenai manfaat, kesan, serta saran terhadap kegiatan. Hasil evaluasi digunakan untuk melihat ketercapaian tujuan program dan menjadi bahan refleksi bagi pelaksanaan kegiatan pengabdian selanjutnya.

3. HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK

3.1 Peningkatan Pemahaman Orang Tua mengenai Dampak Penggunaan Game Online pada Anak

Pelaksanaan sosialisasi mengenai dampak kecanduan game online pada anak di Dukuh Karangber, Kalurahan Guwosari, Kabupaten Bantul memperoleh respons positif dari ibu-ibu PKK. Materi yang diberikan meliputi manfaat game online apabila digunakan secara tepat, dampak penggunaan yang tidak terkontrol, tanda-tanda penggunaan yang

mulai bermasalah, serta strategi pendampingan orang tua. Materi dikaitkan dengan kondisi yang umum ditemui dalam kehidupan keluarga agar peserta dapat memahami permasalahan secara lebih kontekstual.

Hasil evaluasi partisipatif menunjukkan bahwa peserta mampu menyampaikan pengalaman mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan gawai dan bermain game online. Peserta juga mengajukan pertanyaan serta memberikan pendapat mengenai cara membatasi waktu bermain dan menghadapi anak yang kesulitan menghentikan permainan. Hal tersebut menunjukkan adanya keterlibatan peserta dalam memahami permasalahan penggunaan game online.

Pemahaman orang tua menjadi salah satu faktor penting dalam membentuk pola pendampingan penggunaan teknologi pada anak. Dalam perspektif *Social Learning Theory*, Bandura (1977) menjelaskan bahwa perilaku dapat dipelajari melalui pengamatan, peniruan, dan penguatan. Oleh karena itu, orang tua tidak hanya berperan sebagai pengawas, tetapi juga sebagai model perilaku dalam membentuk kebiasaan penggunaan teknologi yang sehat.

3.2 Penerapan Strategi Pendampingan melalui Kontrak Belajar dan Penggunaan Game

Salah satu hasil utama kegiatan adalah peserta mampu mempraktikkan penyusunan kontrak belajar dan penggunaan game bersama anak sebagai bentuk penerapan materi dalam kehidupan keluarga. Kontrak tersebut memuat tiga komponen utama, yaitu aturan, konsekuensi, dan *reinforcement*.

Aturan dapat mencakup kesepakatan mengenai waktu bermain game, kewajiban menyelesaikan tugas sebelum bermain, serta batasan penggunaan perangkat digital. Konsekuensi disusun secara realistis dan mendidik sebagai respons apabila kesepakatan tidak dijalankan, sedangkan *reinforcement* diberikan sebagai penguatan ketika anak menunjukkan perilaku positif, seperti mematuhi batas waktu bermain atau menyelesaikan tugas.

Penyusunan kontrak dilakukan dengan menekankan komunikasi dua arah, konsistensi penerapan aturan, serta keterlibatan anak dalam membuat kesepakatan.

Pendekatan tersebut sejalan dengan *Social Learning Theory* Bandura (1977) mengenai peran lingkungan dan penguatan dalam membentuk perilaku. Dengan demikian, orang tua diarahkan untuk tidak hanya memberikan batasan, tetapi juga memberikan contoh dan penguatan terhadap perilaku positif anak.

3.3 Partisipasi Peserta dalam Proses Sosialisasi

Partisipasi peserta menjadi salah satu indikator dalam pelaksanaan kegiatan. Selama sosialisasi, peserta terlibat dalam diskusi, tanya jawab, penyampaian pengalaman, serta penyusunan kontrak belajar dan penggunaan game. Interaksi dua arah memungkinkan permasalahan penggunaan game online dibahas berdasarkan kondisi yang dihadapi peserta dalam keluarga.

Keaktifan peserta juga terlihat dari kemampuan memberikan respons terhadap pertanyaan dan menghubungkan materi dengan situasi sehari-hari. Pada akhir kegiatan, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan kembali poin-poin penting yang telah diperoleh. Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mendorong peserta untuk merefleksikan pola pendampingan terhadap anak.

Pendekatan partisipatif menempatkan masyarakat sebagai subjek yang terlibat dalam proses pemecahan masalah. Dengan adanya ruang untuk berbagi pengalaman dan menyusun solusi berdasarkan kondisi masing-masing, materi yang diberikan menjadi lebih relevan dengan kebutuhan peserta.

3.4 Feedback Peserta terhadap Pelaksanaan Program

Berdasarkan evaluasi akhir, peserta memberikan tanggapan positif terhadap materi dan aktivitas yang diberikan. Peserta menyampaikan bahwa sosialisasi memberikan tambahan pemahaman mengenai pentingnya pendampingan orang tua terhadap aktivitas digital anak. Aktivitas penyusunan kontrak juga memberikan gambaran praktis mengenai cara membuat kesepakatan penggunaan game yang dapat diterapkan bersama anak di rumah.

Feedback peserta menunjukkan bahwa kebutuhan orang tua tidak hanya berkaitan dengan informasi mengenai dampak game online, tetapi juga strategi praktis yang dapat diterapkan dalam menghadapi kebiasaan bermain game pada anak. Hal ini menunjukkan pentingnya mengombinasikan penyampaian materi dengan aktivitas praktik agar pengetahuan dapat lebih mudah diterapkan dalam kehidupan keluarga.

3.5 Dampak Program terhadap Kemampuan Pendampingan Orang Tua

Program menunjukkan adanya kesadaran peserta mengenai pentingnya keterlibatan orang tua dalam mengatur penggunaan game online pada anak. Peserta memperoleh pemahaman bahwa pendampingan tidak hanya dilakukan melalui larangan, tetapi juga melalui komunikasi, penyusunan aturan bersama, pemberian konsekuensi yang disepakati, dan penguatan terhadap perilaku positif.

Kontrak belajar dan penggunaan game memberikan alternatif strategi yang lebih terstruktur bagi orang tua dalam membangun kebiasaan penggunaan perangkat digital yang lebih konsisten. Apabila diterapkan secara berkelanjutan, strategi tersebut diharapkan dapat membantu anak mengembangkan kemampuan mengatur waktu dan menjaga keseimbangan antara bermain, belajar, dan aktivitas lainnya.

Secara keseluruhan, kegiatan memberikan pengetahuan sekaligus pengalaman praktis kepada orang tua dalam mendampingi penggunaan game online pada anak. Keberlanjutan penerapan kontrak belajar dan penggunaan game di lingkungan keluarga menjadi penting agar pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan dapat diterapkan secara konsisten dalam kehidupan sehari-hari.

4. SIMPULAN

Program sosialisasi dampak kecanduan game online pada anak yang dilaksanakan kepada ibu-ibu PKK di Dukuh Karangber, Kalurahan Guwosari, Kabupaten Bantul menunjukkan bahwa kegiatan mampu meningkatkan kesadaran dan pemahaman peserta mengenai pentingnya pendampingan penggunaan game online pada anak. Hal tersebut terlihat dari keaktifan peserta dalam diskusi dan tanya jawab, kemampuan menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari, serta kemampuan menyusun kontrak belajar dan penggunaan game yang memuat aturan, konsekuensi, dan

reinforcement sebagai strategi pendampingan yang dapat diterapkan di lingkungan keluarga. Kelebihan program terletak pada penggunaan pendekatan partisipatif dan aktivitas praktik yang memberikan peserta pengalaman langsung dalam merancang strategi pendampingan, sedangkan keterbatasannya adalah evaluasi masih bersifat kualitatif-partisipatif sehingga belum dapat menggambarkan perubahan pemahaman peserta secara kuantitatif maupun keberlanjutan penerapan kontrak dalam jangka panjang. Oleh karena itu, penerapan kontrak belajar dan penggunaan game perlu dilanjutkan secara konsisten oleh orang tua bersama anak serta dapat dikembangkan melalui kegiatan pendampingan atau monitoring lanjutan untuk mengetahui penerapan dan efektivitas strategi tersebut dalam kehidupan keluarga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Seksi Pengelola KKN, Sub. Direktorat KKN dan Ormawa, Direktorat Kemahasiswaan Universitas Sebelas Maret (UNS) yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan KKN periode Juli-Agustus 2026. Kepada Kabupaten Bantul yang telah menjadi mitra dalam KKN ini. Terima kasih kepada pemerintahan Kapanewon Pajangan yang telah menjembatani terlaksananya KKN ini. Terima kasih kepada pemerintahan dan warga masyarakat Kalurahan Guwosari yang telah berkenan membantu keterlaksanaan kegiatan KKN ini. Terima kasih kepada warga masyarakat, tokoh masyarakat, PKK, Karang Taruna, Prmuda, dan anak-anak Padukuhan Karangber yang telah berpartisipasi dan membantu kegiatan KKN ini sehingga seluruh program dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih kepada seluruh anggota Tim KKN 7 UNS yang telah kebersamai dan mensukseskan seluruh rangkaian kegiatan KKN Juli-Agustus 2026

REFERENSI

- Achmad, R. A., Elvananta, K. T. P. J., Butar Butar, T. A., & Shadiqi, M. A. (2026). Beyond screen time: Parenting styles, psychological well-being, and online game addiction among Indonesian adolescents and young adults. *Journal of Psychological Perspective*. <https://doi.org/10.47679/jopp.8215022026>
- Bradt, L., & Grosemans, E. (2024). Does parents' perceived style of setting limits to gaming matter? The interplay between profiles of parental mediation and BIS/BAS sensitivity in problematic gaming and online gambling. *Journal of Adolescence*. <https://doi.org/10.1002/jad.12271>
- Elvadari, A. F., Zahwa, C. L., & Amelia, R. (2023). Peran keluarga dalam mencegah kecanduan game online pada remaja. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga dan Pendidikan)*, 10(2), 149–160. <https://doi.org/10.21009/JKKP.102.03>
- Febrianti, R., Arianto, A., & Akbar, M. (2025). Strategi parental control sebagai praktik komunikasi keluarga dalam menghadapi kecanduan game online pada remaja: Studi kasus SMP di Makassar. *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(4). <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i4.5270>

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>

Moll, A., et al. (2024). Investigating parental factors for adolescent problematic gaming and social media use: A cross-sectional and longitudinal approach. *Journal of Adolescent Health*, 75(4), 626–634. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2024.06.012>

World Health Organization. (2024). *Clinical descriptions and diagnostic requirements for ICD-11 mental, behavioural and neurodevelopmental disorders*. World Health Organization.

World Health Organization. (2020). *Addictive behaviours: Gaming disorder*. World Health Organization.

Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.

Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.

Fitriani, D. D., Pandini, J. K. R., & Chasani, S. (2021). Korelasi kontrol diri dengan kecanduan online game pada remaja. *Nursing Analysis: Journal of Nursing Research*.