

PARENTING DALAM MENCEGAH ANAK BERPRILAKU AGRESIF DAMPAK GAME ONLINE

Yasin Efendi^{1,*}, Zulfitria², Mahbubul Wathoni³, Rahmita Nurul Mutmainah⁴,
Munaya Fauziah⁵

¹Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

²Prodi Magister Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

³Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

⁴Prodi Pendidikan Matematika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

⁵Prodi Kesehatan Masyarakat, Fakultas Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeui, Tangerang 15419

*E-mail : yasin.efendi@umj.ac.id

ABSTRAK

Tujuan pengabdian masyarakat berupa Untuk mengetahui Bagaimana Dampak Bermain Game Online Terhadap Sikap Agresif Anak. Dilatarbelakangi Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi didunia semakin maju begitu cepat didalam semua sektor kehidupan, hal ini dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat khususnya di Indonesia, salah satunya adalah *game online* yang menggunakan situs akan memiliki dampak baik positif maupun negatif yang diberikan. Pengabdian Masyarakat ini dilakukan di Desa Bojong Kulur Gunung Putri Bogor yang dihadiri oleh Ibu PKK, Masyarakat Desa dan Orang tua maupun pendidik. Hasil dari kajian parenting bahwa peran orang tua sangat krusial dalam mencegah dampak game online. Dengan menerapkan strategi parenting yang tepat, kita dapat membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi.

Kata kunci: parenting, prilaku, agresif, game online.

ABSTRACT

The aim of community service is to find out the impact of playing online games on children's aggressive attitudes. Against the background of the development of science and technology in the world which is advancing very quickly in all sectors of life, this can be felt by all levels of society, especially in Indonesia, one of which is online games that use sites that will have both positive and negative impacts. This community service was carried out in Bojong Kulur Gunung Putri Village, Bogor, which was attended by PKK mothers, village communities and parents and educators. The results of parenting studies show that the role of parents is very crucial in preventing the impact of online games. By implementing the right parenting strategies, we can help children develop healthy habits in using technology.

Keywords: parenting, behavior, aggression, online games.

1. PENDAHULUAN

Game online berkembang sangat pesat beberapa tahun terakhir ini, permainan semakin menyenangkan dan menantang, mulai dari gaya bermain, grafis permainan, resolusi gambar, dan lain sebagainya. Biasanya *game online* dapat menggunakan *handphone*, gadget, laptop serta komputer untuk bermain. Banyak orang yang menghabiskan waktunya berjam-jam dengan memainkan *game online*, melalaikan tugas dan kewajibannya. Dikalangan anak-anak tentu saja ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepribadiannya. Terdapat berbagai macam dampak positif dan negatif didalam *game online*.

Anak yang mengalami ketergantungan pada aktivitas *game*, akan terganggu waktu belajarnya dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya mereka, diperkirakan anak akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka terhadap lingkungan, dan siswa tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Tuntutan zaman yang semakin maju menuntut tanggung jawab orang tua serta pendidik untuk memberikan pendidikan dan bimbingan yang tepat dalam aspek pengetahuan dan perilaku, dengan demikian bukan hanya kecerdasan yang dimiliki akan tetapi akhlak yang baik juga harus diperhatikan.

وَإِذَا رَأَوْا تِجَارَةً أَوْ لَهْوًا انْفَضُّوا إِلَيْهَا وَتَرَكُوكَ قَائِمًا قُلْ مَا عِنْدَ اللَّهِ خَيْرٌ مِنَ اللَّهْوِ

وَمِنَ التِّجَارَةِ وَاللَّهُ خَيْرُ الرَّازِقِينَ (11)

Artinya: “Dan apabila melihat perniagaan atau permainan, mereka bubar untuk menuju kepadanya dan mereka tinggalkan kamu sedang berdiri (berkhotbah). Katakanlah:” Apa yang di sisi Allah adalah lebih baik daripada permainan dan perniagaan “, dan Allah Sebaik-baik Pemberi rezki.(QS. Al-Jumua: 11)

Hadist dan firman Allah diatas dapat disimpulkan bahwa seorang anak berhak mendapatkan pendidikan salah satunya diperkenalkan hal-hal baru dan mengikuti

lajunya perkembangan zaman yaitu perkembangan teknologi dan mengetahui perilaku yang baik dalam kehidupan sehari-hari yaitu lingkungan keluarga serta lingkungan masyarakat. Serta mengingatkan bahwa janganlah manusia melupakan kewajiban untuk beribadah kepada Allah dengan perniagaan ataupun permainan.

Dilatarbelakangi Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi didunia semakin maju begitu cepat didalam semua sektor kehidupan, hal ini dapat dirasakan oleh semua lapisan masyarakat khususnya di Indonesia, dengan semakin majunya teknologi yang diciptakan untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan aktifitas sehari-hari, berkomunikasi, bahkan dalam dunia hiburan. Teknologi dalam dunia hiburan salah satunya adalah *game online* yang menggunakan situs internet dan sejenisnya seperti modem dan koneksi kabel. *Game online* merupakan wujud kemajuan teknologi. Tentu gadget ini akan memiliki dampak baik positif maupun negatif yang diberikan dalam kehidupan seseorang penggunanya.

Bagaimana jika anak sudah dengan asyiknya menggunakan *game online* yang di dalamnya ada aplikasi *Smartphone*. Ini menjadi perhatian peneliti yang ingin mengetahui Prilaku Agresif Anak di Rumah Dalam Bermain Game Online

Tujuan dari pengmas ini berupa Parenting Untuk mengetahui Bagaimana Dampak Bermain Game Online Terhadap Sikap Agresif Anak.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan tiga tahap, yaitu :

- 1) Tahap pra kegiatan,
Pada tahap pra kegiatan, kegiatan yang dilakukan terdiri atas orientasi pendahuluan dan persiapan pelatihan.
- 2) Tahap pelaksanaan kegiatan,
Kegiatan yang dilakukan pada tahap pelaksanaan kegiatan
- 3) Tahap pascakegiatan.
Kemudian pada tahap pascakegiatan dilakukan evaluasi. Sebagai kegiatan pascakegiatan, tahap evaluasi

mempunyai peranan yang strategis dalam menilai keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan *game online* dapat menimbulkan akhlak anak yang kurang baik, Kurangnya perhatian orang tua terhadap jenis *game online* yang dimainkan oleh anak yang dapat membahayakan, Orang tua memberikan fasilitas *game online* agar anak anteng di rumah dan dampak kekerasan yang dilakukan oleh anak akibat game online



Mitra yang diajukan dalam pengabdian ini adalah MPI (Mitra Peduli Indonesia) Lembaga Sosial Kemanusiaan yang *concern* dalam menumbuhkembangkan komunitas jiwa-jiwa peduli, berdaya dan mandiri dengan pendekatan program terpadu dengan memberdayakan potensi sumberdaya lokal. Sekretariat di Vila Mahkota Pesona Blok ii-1 No.67 Desa Bojong Kulur Gunung Putri Bogor

VISI - Membangun keberdayaan masyarakat berbasis sumberdaya lokal

MISI

- 1) Meningkatkan nilai produktifitas ekonomi masyarakat.
- 2) Meningkatkan kualitas pendidikan masyarakat.
- 3) Meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat.
- 4) Membangun jejaring keberdayaan masyarakat.
- 5) Melakukan edukasi publik.

Dalam Pelatihan ini ada beberapa pihak yang dapat terlibat

- 1) Pihak MPI (Mitra Peduli Indonesia) sebagai Mitra Yang akan Melaksanakan pelatihan

- 2) Pihak Aparat Desa Bojong Kulur yang turut membantu terlaksananya kegiatan pelatihan
- 3) Pihak orang tua dan guru peserta pelatihan
- 4) Mahasiswa: Menambah ilmu dari luar kampus

Permasalahan mitra	Solusi
Sarana prasana yang belum lengkap	Adanya Dana Kegiatan Pengmas dapat membantu mendukung sarana prasarana kegiatan parenting
Orang tua dan guru Yang belum paham tentang game online	Dengan Adanya parenting diharapkan bermanfaat ilmunya
Pengetahuan bahaya game online yang salah sehingga salah pengimplementasiannya pada anak	MPI Memberikan pendampingan, serta pemberian bantuan ke masyarakat

Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak yang signifikan pada kehidupan anak-anak, termasuk dalam hal perilaku. Salah satu dampak negatif yang sering dikaitkan dengan penggunaan teknologi adalah perilaku agresif akibat terlalu banyak bermain game online. Sebagai orang tua, kita memiliki peran penting dalam mencegah hal ini terjadi.

Memahami Dampak Negatif Game Online. Sebelum membahas solusi, penting bagi kita untuk memahami dampak negatif game online terhadap perilaku anak:

- a. Peningkatan Agresivitas: Beberapa game online mengandung konten kekerasan yang dapat memicu perilaku agresif pada anak.

- b. Kurang Bersosialisasi: Terlalu banyak bermain game online dapat membuat anak menjadi kurang
- c. bersosialisasi dengan teman sebaya dan keluarga.
- d. Masalah Konsentrasi: Terlalu fokus pada game dapat mengganggu konsentrasi anak dalam belajar dan aktivitas lainnya.
- e. Gangguan Tidur: Kebiasaan bermain game hingga larut malam dapat mengganggu pola tidur anak dan berdampak pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Narasumber memberikan beberapa strategi parenting yang dapat Anda terapkan untuk mencegah anak berperilaku agresif akibat game online:

1. Batasi Waktu Bermain Game:
 - a. Buat jadwal yang jelas untuk waktu bermain game dan pastikan anak mematuhi.
 - b. Batasi waktu bermain game setiap hari, misalnya 1-2 jam.
2. Pilih Game yang Tepat:
 - a. Pilih game yang sesuai dengan usia dan perkembangan anak.
 - b. Pilih game yang mengandung konten positif, seperti game edukasi atau game yang menumbuhkan kreativitas.
3. Awasi Konten Game:
 - a. Pantau Secara Berkala: Pantau secara berkala game yang dimainkan anak dan pastikan kontennya sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga.
 - b. Gunakan fitur parental control untuk memblokir konten yang tidak pantas.
4. Libatkan Anak dalam Aktivitas Lain:
 - a. Ajak anak untuk melakukan aktivitas di luar ruangan, seperti berolahraga, bermain bersama teman, atau berkebun.
 - b. Dorong anak untuk mengembangkan hobi lain, seperti membaca, menggambar, atau bermain musik.
 - c. Luangkan waktu bersama keluarga untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan, seperti menonton film, bermain board game, atau memasak bersama.

5. Komunikasi yang Terbuka:
 - a. Ciptakan suasana yang nyaman untuk berkomunikasi dengan anak tentang apa yang mereka rasakan setelah bermain game.
 - b. Dengarkan keluhan anak dengan empati dan berikan solusi yang tepat.
6. Bekerja Sama dengan Sekolah:
 - a. Libatkan guru dalam mengawasi penggunaan gadget dan game online di sekolah.
 - b. Cari tahu apakah sekolah memiliki program edukasi tentang penggunaan teknologi yang sehat.



Gambar Foto bersama Narasumber dan peserta

7. Tips Tambahan dari Narasumber:
 - a. Tunjukkan pada anak bahwa Anda juga memiliki keseimbangan antara penggunaan teknologi dan aktivitas lainnya.
 - b. Bertukar informasi dan pengalaman dengan orang tua lain tentang cara mengelola penggunaan gadget pada anak.
 - c. Melarang anak bermain game sama sekali justru dapat menimbulkan rasa penasaran yang lebih besar.

Pentingnya Peran Orang Tua Sebagai orang tua, Anda memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter anak. Dengan memberikan perhatian, kasih sayang, dan bimbingan yang tepat, Anda dapat membantu anak tumbuh menjadi individu yang sehat, bahagia, dan sukses.

4. KESIMPULAN

Perilaku agresif pada anak akibat terlalu banyak bermain game online merupakan masalah yang perlu mendapat perhatian serius dari orang tua. Penggunaan game online yang tidak terkontrol dapat memicu berbagai masalah, seperti peningkatan agresivitas, kurangnya sosialisasi, dan gangguan tidur.

Peran orang tua sangat krusial dalam mencegah hal ini terjadi. Dengan menerapkan strategi parenting yang tepat, kita dapat membantu anak-anak mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam menggunakan teknologi.

Bahwa setiap anak berbeda. Adaptasikan strategi parenting ini sesuai dengan kebutuhan dan kepribadian anak Anda. Dengan kesabaran dan konsistensi, Anda dapat membantu anak mengembangkan kebiasaan yang sehat dalam penggunaan teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima Kasih kami ucapkan telah diterimanya dana atas Hibah Pengabdian Masyarakat Internal tahun pelaksanaan 2024 antara UMJ dengan Pengabdian pada Masyarakat Nomor: 394/R-UMJ/VI/2024 tertanggal 24 Juni 2024 khususnya kepada Rektor UMJ, Ketua LPPM UMJ, dan Dekan FIP UMJ yang mendukung akan penelitian ini juga telah memberikan pendanaan dan fasilitas sehingga kegiatan pengabdian masyarakat berjalan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anantasari. 2006. *Menyikapi Perilaku Agresif Anak* Yogyakarta: KANISIUS.
- Arifin, Bambang Samsul. *Psikologi Sosial*, Bandung: 2015
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan*, Bandung: Remaja Rosdakarya. Cetakan ketujuh.
- Gaol, Theresia Lumban. 2012. *Hubungan Kecanduan Game Online dengan prestasi akademik mahasiswa di fakultas Teknik Universitas Indonesia*. Depok: Fakultas Ilmu Keperawatan Program Sarjana Reguler Ilmu Keperawatan Universitas Indonesia
- Hilmuniati, Fina. 2011. *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan*

Ibadah Shalat Pada anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang selatan, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

- Kurniasih, Imas. 2012. *Kumpulan Permainan Interaktif untuk Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: PT. Buana Ilmu Populer, Kompas gramedia group.
- Montolalu, dkk. 2013. *Bermain dan Permainan Anak*. Tangerang selatan: Universitas Terbuka. Cetakan ketujuh belas.
- Ramadhan Ardi. 2013. *Hubungan motif game online dengan perilaku agresif remaja awal*. *e-journal ilmu komunikasi*, 1 (1):136-158
- Risaldy, Sabil. 2014. *Bermain, Bercerita, Menyanyi Bagi Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Luxima Metro Media.
- Susanto Ahmad. 2015. *Bimbingan dan Konseling di taman kanak-kanak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.