



Penguatan Kapasitas Keluarga Melalui Edukasi dan Pendampingan Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak di Kelurahan Pulokerto Palembang

Gita Isyanawulan*, Yosi Arianti, Lisy Septiani Putri, Yuanita Dwi Hapsari,
Ilal Ilham, Hayana Muslimah, Muhammad Fakhri Aziz

Jurusan Sosiologi, Universitas Sriwijaya, Indonesia.

*Corresponding Author. Email: gitaisyanawulan@fisip.unsri.ac.id

Abstract: This community service activity aims to enhance the understanding and capacity of families in Pulokerto Subdistrict, Palembang City, regarding the dangers of online game addiction among children, while training them to implement effective prevention and intervention strategies. The program was conducted using a participatory educational approach and intensive mentoring. Evaluation instruments included pre-test and post-test questionnaires, observation sheets, as well as guidelines for focus group discussions (FGDs) and interviews. Data were analyzed using descriptive analysis, a paired t-test, and N-Gain calculations to measure program effectiveness. The results showed an improvement in parents' understanding and awareness of the impacts of online game addiction on children, as well as the importance of digital parenting. The average pre-test score increased from 87.72% to 94.36%, representing a gain of 6.64%, while the N-Gain score of 0.54 was categorized as moderate, indicating that the intervention was reasonably effective. In addition, the activity promoted collective parental awareness to implement consistent rules regarding gadget use, improve family supervision, and strengthen children's social interactions within the family and community environment.

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kapasitas keluarga di Kelurahan Pulokerto, Kota Palembang, mengenai bahaya kecanduan *game online* pada anak, serta melatih mereka dalam menerapkan strategi pencegahan dan penanganan yang efektif. Metode pelaksanaan pengabdian ini menggunakan edukasi partisipatif dan pendampingan intensif. Instrumen evaluasi kegiatan ini meliputi kuesioner pre-test dan post-test, lembar observasi, serta panduan FGD dan wawancara. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, uji paired t-test, dan perhitungan N-Gain untuk mengukur efektivitas program. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan peningkatan pemahaman dan kesadaran orang tua mengenai dampak kecanduan game online pada anak serta pentingnya parenting digital. Nilai rata-rata pre-test meningkat dari 87,72% menjadi 94,36% dengan kenaikan sebesar 6,64%, sedangkan N-Gain Score sebesar 0,54 berada pada kategori sedang yang menunjukkan intervensi cukup efektif. Selain itu, kegiatan ini mendorong kesadaran kolektif orang tua untuk menerapkan aturan penggunaan gadget secara konsisten, meningkatkan pendampingan keluarga, serta memperkuat interaksi sosial anak di lingkungan keluarga dan masyarakat.

Article History:

Received: 08-01-2026

Reviewed: 12-03-2026

Accepted: 19-04-2026

Published: 20-05-2026

Key Words:

Online Game Addiction;
Family Role; Social
Impact on Children;
Digital Parenting.

Sejarah Artikel:

Diterima: 08-01-2026

Direview: 12-03-2026

Disetujui: 19-04-2026

Diterbitkan: 20-05-2026

Kata Kunci:

Kecanduan Game Online;
Peran Keluarga; Dampak
Sosial Anak; Parenting
Digital.

How to Cite: Isyanawulan, G., Arianti, Y., Putri, L. S., Hapsari, Y. D., Ilham, I., Muslimah, H., & Aziz, M. F. (2026). Penguatan Kapasitas Keluarga Melalui Edukasi dan Pendampingan Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Anak di Kelurahan Pulokerto Palembang. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 7(2), 753-764. <https://doi.org/10.33394/jpu.v7i2.19217>



<https://doi.org/10.33394/jpu.v7i2.19217>

This is an open-access article under the [CC-BY-SA License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).





Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar dalam bidang gaya hidup, termasuk di Indonesia. Akses internet yang semakin mudah dan murah dalam perangkat *smartphone* telah menjadikan *game online* sebagai salah satu bentuk hiburan yang disukai di kalangan anak dan remaja. Secara global, kecanduan *game online* (*Gaming Disorder*) telah diakui sebagai kondisi kesehatan mental oleh *World Health Organization* (WHO) sejak 2018. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan *game* bukanlah hanya masalah moral, melainkan gangguan perilaku serius yang membutuhkan perhatian. Di Indonesia, data menunjukkan peningkatan signifikan pengguna internet, yang otomatis meningkatkan jumlah pemain *game online* di kalangan anak maupun remaja.

Palembang merupakan Ibu Kota Provinsi Sumatera Selatan yang merupakan pusat urbanisasi dengan tingkat pengguna teknologi yang cukup tinggi, sedangkan Pulokerto merupakan bagian dari Kecamatan Gandus yang mempresentasikan wilayah yang berada dalam transisi antara lingkungan suburban dan perkotaan (pinggiran Kota Palembang). Dilihat dari segi akses dan teknologi serta demografi, Kelurahan Pulokerto memiliki ketersediaan akses dan jaringan internet yang memadai (baik melalui paket data maupun fasilitas Wi-Fi di rumah atau kafe) yang memfasilitasi anak-anak untuk terlibat aktif dalam *game online*.

Lingkungan sosial yang padat penduduk seringkali mempertemukan anak-anak sebaya yang membentuk komunitas bermain *game*, sehingga mampu meningkatkan potensi *peer pressure* (tekanan teman sebaya) untuk terus bermain *game online*. Sehingga tantangan terbesar yang dihadapi oleh sebagian besar orangtua dalam pola asuh adalah menghadapi dilema antara tuntutan ekonomi (orang tua sibuk bekerja) dan kebutuhan mendampingi anak. Keterbatasan waktu dan minimnya pemahaman orang tua mengenai dinamika dunia *digital parenting* modern seringkali membuat *smartphone* dijadikan sebagai pengasuh pengganti (*substitute parent*) (Syarofi et al., 2024).

Kecanduan *game online* pada anak menimbulkan dampak negatif yang multidimensi, seperti di bidang akademik, seperti penurunan nilai, sering bolos, dan berkurangnya minat belajar; gangguan fisik, seperti Gangguan pola tidur, nutrisi yang buruk, dan masalah kesehatan mata; serta gangguan psikologis, seperti peningkatan *agresivitas*, mudah marah, dan menarik diri dari interaksi sosial nyata. Oleh karena itu, keluarga memiliki peran sentral dan tak tergantikan dalam mengatasi masalah ini. Keluarga adalah agen sosialisasi primer yang bertanggung jawab atas pembentukan karakter, nilai, dan kebiasaan anak (Pedukuhan et al., 2023).

Permasalahan ini semakin kompleks ketika dikaitkan dengan kondisi sosial ekonomi masyarakat di Pulokerto. Sebagian besar penduduk bekerja di sektor informal, yaitu di pabrik karet dengan pendapatan yang fluktuatif. Waktu yang mereka habiskan dengan anak-anak dapat dikategorikan minim, karena orangtua bekerja dimulai di hari Senin hingga Sabtu mulai pukul 07.30 WIB hingga 17.00 WIB. Sedangkan sang ibu, mayoritas bekerja sebagai ibu rumah tangga dimana menghabiskan waktunya untuk melakukan pekerjaan rumah tangga dan ada juga yang sambil membuka usaha kecil-kecilan di rumah. Sehingga orangtua lebih memilih untuk memberikan gadget sebagai salah satu solusi agar anak diam, tidak tantrum dan tidak mengganggu pekerjaan orangtuanya di rumah. Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan perangkat digital, khususnya *smartphone*, telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak usia sekolah. *Game online* menjadi aktivitas dominan yang mengisi waktu luang anak, dengan durasi bermain yang relatif tinggi, yaitu berkisar antara 3 hingga 6 jam per hari. Berdasarkan hasil observasi secara langsung, terlihat bahwa 8 dari 12 anak di RT 21



bermain game online lebih dari 6 jam sehari. Kondisi ini menyebabkan berkurangnya kesadaran anak dalam aktivitas belajar maupun interaksi sosial di lingkungan sekitar, sehingga mengindikasikan adanya kecenderungan perilaku yang mengarah pada ketertarikan terhadap *game online*.

Jika dilihat dari sisi keluarga, peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan literasi digital, kesibukan orang tua yang mayoritas bekerja sebagai buruh pabrik, serta pola pengasuhan yang belum adaptif terhadap perkembangan teknologi. Sebagian orang tua cenderung bersikap permisif dengan membiarkan anak bermain tanpa batasan waktu, sementara sebagian lainnya menerapkan larangan tanpa komunikasi yang efektif, yang justru berpotensi menimbulkan konflik dalam keluarga.

Mengingat kompleksitas permasalahan yang ada dan masalah yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online*, maka perlu adanya intervensi edukatif dan preventif yang sistematis dan berkelanjutan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang bahaya kecanduan *game online* dan dampaknya secara sosial (Fachrezi et al., 2025). Pendekatan ini tidak hanya penting untuk mencegah semakin meningkatnya jumlah anak yang mengalami kecanduan *game online*, tetapi juga untuk membangun kesadaran orangtua akan dampaknya secara sosial dan lebih banyak meluangkan waktunya untuk bermain bersama anak-anak (Salfia et al., 2024).

Kegiatan pengabdian yang membahas kecanduan *game online* pada anak umumnya menitikberatkan pada aspek psikologis individu atau intervensi berbasis sekolah, dengan pendekatan edukasi yang cenderung bersifat normatif dan teoretis. Namun demikian, pendekatan tersebut seringkali kurang efektif ketika diterapkan pada kelompok masyarakat dengan karakteristik sosial-ekonomi tertentu, seperti keluarga buruh pabrik yang memiliki keterbatasan waktu, energi, dan akses terhadap sumber daya edukasi. Adapun kebaruan (*novelty*) dari kegiatan pengabdian ini terletak pada pengembangan dan penerapan pendekatan edukasi partisipatif berbasis keluarga yang dirancang sesuai dengan kondisi sosial masyarakat di Kelurahan Pulokerto. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pada pengalaman langsung orang tua sebagai bagian dari proses pembelajaran.

Berbeda dengan pendekatan konvensional yang cenderung satu arah, program ini mengintegrasikan tiga aspek utama, yaitu: 1) edukasi berbasis pengalaman (*experiential learning*); 2) pendampingan berkelanjutan, dan 3) penyesuaian dengan ritme kerja masyarakat lokal, khususnya keluarga buruh yang memiliki keterbatasan waktu akibat pola kerja shift. Selain itu, kebaruan lain dari kegiatan ini adalah penekanan pada penguatan kapasitas keluarga sebagai agen kontrol sosial utama di era digital, bukan hanya sebagai objek intervensi. Program ini berhasil menunjukkan bahwa perubahan perilaku anak dalam penggunaan game online dapat dicapai melalui transformasi pola pengasuhan yang lebih adaptif, komunikatif, dan berbasis kesadaran kolektif.

Dalam konteks inilah, program pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk mengedukasi bahaya kecanduan game online dan dampaknya pada kesehatan mental menjadi sangat relevan dan mendesak untuk dilaksanakan. Edukasi perlu dilakukan secara langsung dan partisipatif, dengan melibatkan tokoh masyarakat, pemuda, orangtua, dan lembaga-lembaga lokal agar pesan yang disampaikan dapat diterima dan diterapkan secara luas. Selain itu, kegiatan edukatif ini diharapkan mampu menginspirasi terbentuknya komunitas sadar digital dan sadar *mental health* di tingkat lokal. Masyarakat perlu diberdayakan agar mampu melakukan deteksi dini terhadap gejala-gejala perilaku adiktif dan gangguan psikologis, serta



memiliki kapasitas untuk saling mendukung dan mendorong upaya penyembuhan dalam lingkungan sosial mereka (Siregar, 2025). Dengan demikian, latar belakang ini menegaskan bahwa edukasi mengenai bahaya kecanduan game online dan dampaknya secara sosial bukan hanya merupakan kebutuhan, melainkan keharusan yang perlu segera dilakukan secara sistematis dan kolaboratif untuk mewujudkan masyarakat yang sehat, sadar teknologi, dan memiliki ketahanan sosial psikologis yang kuat.

Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini diikuti oleh orangtua dan aparat desa setempat, dengan total peserta berjumlah 25 orang. Orangtua yang diundang merupakan ayah/ibu yang memiliki anak gemar bermain *game online* dengan frekuensi sering (lebih dari 5 jam perhari). Kegiatan ini dilakukan di Mushola dimana lokasi ini dianggap strategis, karena terletak di pusat permukiman warga. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pengabdian masyarakat dengan fokus utama pada pemberian edukasi kepada orangtua mengenai peran keluarga dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak, khususnya dilakukan di Kelurahan Pulokerto, Kecamatan Gandus, Palembang.

Pada tahap pelaksanaan, berbagai aktivitas dilakukan dengan memberikan edukasi secara langsung kepada orangtua, mulai dari pemberian informasi melalui penyuluhan/ceramah, hingga pendampingan kepada orangtua dalam memahami pentingnya peran keluarga dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak. Adapun pelaksanaan kegiatan ini dengan menggunakan pendekatan interaktif melalui pemberian materi yang dilakukan oleh anggota pengabdian, serta pengumpulan data dengan menggunakan *pre-test* dan *post test* untuk mengukur tingkat keberhasilan dan pemahaman orangtua mengenai materi yang telah disampaikan. Pendekatan partisipatif ini dilakukan agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh orangtua dan diharapkan dapat dipraktikkan kepada anaknya untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* di rumah.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan kerjasama antara orangtua, anak, dan aparat kelurahan setempat. Selain itu, anggota pengabdian juga memberikan arahan dan supervisi agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar, sesuai dengan tujuan yang telah disepakati bersama. Kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi peserta. Adapun berbagai tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini, antara lain: pra-kegiatan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi.

Tahap pra-kegiatan dengan observasi lapangan dengan melakukan koordinasi dengan Lurah Pulokerto dan aparat kelurahan setempat, yang berkaitan dengan waktu pelaksanaan, peserta pengabdian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan. Adapun yang diperlukan pada tahap ini yaitu materi yang dibuat dalam bentuk *slide power point*, lembar soal untuk *pre-test* dan *post-test*, serta proyektor untuk menampilkan materi. Selain itu, dilakukan berbagai macam media pendukung seperti poster, video yang menampilkan dampak kecanduan *game online*, serta hadiah untuk mendorong partisipasi aktif peserta pengabdian.

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua sesi, yaitu pemberian materi serta menampilkan video mengenai dampak kecanduan *game online* bagi anak. Materi disampaikan secara interaktif melalui pemaparan/ceramah, diskusi, dan pemutaran video. Pendekatan ini dilakukan agar dapat menarik perhatian peserta kegiatan dan mendapatkan *feedback* dari para peserta.

Tahap akhir kegiatan adalah dengan melakukan monitoring dan evaluasi secara menyeluruh untuk menilai keberhasilan dari kegiatan pengabdian tersebut. Evaluasi dilakukan dengan dua langkah, yaitu pada saat kegiatan berlangsung dan selesai kegiatan.



Pada saat kegiatan berlangsung, tim pengabdian melakukan observasi terhadap peserta pengabdian terkait dengan partisipasi orangtua, melihat antusiasme dari para peserta, serta melakukan sesi tanya jawab yang interaktif. Tahap monitoring dilakukan pasca dilakukannya pendampingan secara berkelanjutan yaitu dengan kunjungan rumah terbatas (*home visit*) pada peserta terpilih guna memperoleh data yang lebih mendalam, serta menemui aparat kelurahan (RT/RW) untuk berdiskusi tentang perubahan yang terjadi pada perilaku anak dan orang tua.

Selain itu, pasca kegiatan, hasil pengukuran dilakukan melakukan *pos-test* untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta, serta untuk melihat sejauh mana respon peserta mengenai dampak kecanduan game online pada anak, terutama secara sosial. Peningkatan hasil pendampingan pada para peserta dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain Score) untuk mengetahui tingkat efektivitas pendampingan yang diberikan. Nilai N-Gain dihitung berdasarkan selisih skor pre-test dan post-test yang dinormalisasi terhadap skor maksimum. Hasil perhitungan kemudian dikategorikan ke dalam tiga tingkat efektivitas, yaitu tinggi ($g \geq 0,70$), sedang ($0,30 \leq g < 0,70$), dan rendah ($g < 0,30$). Pendekatan ini digunakan untuk memberikan gambaran proporsional terhadap peningkatan yang terjadi, terutama ketika nilai awal peserta sudah relatif tinggi. Selain itu, dokumentasi kegiatan diperlukan sebagai data dukung, serta *feedback* (umpan balik) juga diperlukan untuk melihat keberhasilan dari kegiatan pengabdian secara menyeluruh.

Hasil Pengabdian dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kelurahan Pulokerto yang secara administratif berada di Kecamatan Gandus. Wilayah ini merupakan salah satu kawasan permukiman yang berkembang dengan karakteristik masyarakat heterogen, baik dari segi sosial, ekonomi, maupun tingkat pendidikan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, akses terhadap perangkat gadget dan internet di wilayah ini semakin luas, termasuk di kalangan anak-anak usia sekolah. Kondisi ini memicu perubahan pola interaksi sosial anak yang semakin bergeser ke arah aktivitas digital, khususnya game online.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan masyarakat, ditemukan beberapa kondisi sosial yang melatarbelakangi pelaksanaan kegiatan pengabdian, yaitu: 1) Tingginya intensitas penggunaan game online pada anak. Anak-anak cenderung menghabiskan waktu berjam-jam bermain game, baik melalui smartphone maupun perangkat lainnya; 2) Rendahnya pengawasan orang tua terhadap aktivitas digital anak. Sebagian orang tua belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai risiko kecanduan bermain game online; 3) Pola pengasuhan yang belum adaptif terhadap era digital, dimana orangtua cenderung *permisif* (membiarkan anak bermain tanpa batasan) atau otoriter (melarang tanpa memberikan pemahaman); dan 4) Minimnya alternatif aktivitas non-digital bagi anak, dimana keterbatasan ruang bermain dan kegiatan sosial menyebabkan anak lebih memilih aktivitas berbasis gadget.

Dari kondisi awal tersebut, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan utama, diantaranya : 1) Kecanduan *game online* pada anak yang berdampak pada penurunan prestasi belajar dan perubahan perilaku (emosional, agresif, kurang interaksi sosial); 2) Kurangnya *literasi digital* keluarga, khususnya dalam hal pengelolaan *screen time*, pemahaman konten digital, dan strategi pengasuhan di era digital; serta 3) Belum adanya program edukasi *parenting digital* berbasis komunitas yang secara sistematis memberikan pendampingan kepada orang tua.

Meskipun menghadapi berbagai permasalahan, masyarakat di lokasi pengabdian yaitu Kelurahan Pulokerto memiliki beberapa potensi yang mendukung keberhasilan program, yaitu



adanya keterbukaan masyarakat terhadap program edukasi dimana orangtua menunjukkan antusiasme untuk mengikuti kegiatan sosialisasi edukasi dan pendampingan dalam mengatasi kecanduan game online pada anak; adanya dukungan dari pemerintah lokal dan tokoh masyarakat yang dapat menjadi mitra dalam melaksanakan kegiatan pengabdian; serta adanya komitmen orang tua untuk memperbaiki pola pengasuhan, khususnya dalam menghadapi tantangan penggunaan teknologi oleh anak.

Berdasarkan analisis kondisi awal, diperlukan suatu bentuk intervensi yang berbasis keluarga sebagai aktor utama, mengintegrasikan edukasi dan pendampingan, dan bersifat partisipatif dan kontekstual sesuai kondisi masyarakat. Sehingga dirancanglah program penguatan kapasitas keluarga melalui edukasi parenting digital dan pendampingan sebagai upaya strategis dalam mengatasi kecanduan game online pada anak. Adapun indikator keberhasilan dalam kegiatan pengabdian ini dapat dilihat dari berbagai aspek, diantaranya: terlihat dari partisipasi aktif peserta selama kegiatan berlangsung, dan adanya peningkatan pemahaman peserta yang dibuktikan melalui hasil *pre-test* dan *post-test*, serta pada saat sesi diskusi/tanya jawab.



Gambar 1. Pemberian Edukasi mengenai Dampak Kecanduan Game Online Pada Anak

Pelaksanaan edukasi diawali dengan pemberian materi mengenai Ciri-Ciri Kecanduan *Game Online* pada Anak, yang kemudian diintegrasikan dengan memutar video yang berkaitan dengan materi.



Gambar 2. Materi tentang Ciri-Ciri Kecanduan Game Online pada Anak

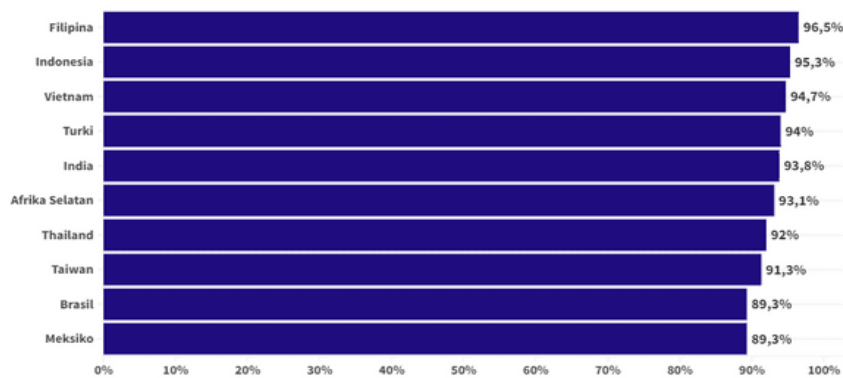
Pemateri edukasi berikutnya terkait dengan dampak kecanduan *game online* dan dampaknya secara sosial bagi anak. Kecanduan game online membawa berbagai dampak negatif bagi anak. Ghuman & Griffiths (dalam Kadek, Anastasya, 2023) menyebutkan bahwa bermain game secara berlebihan dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik, kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekitar, kehilangan kemampuan mengontrol waktu, gangguan dalam relasi sosial di kehidupan nyata, hingga perilaku menyimpang seperti mencuri untuk memenuhi kebutuhan bermain *game online* (Hardiyanti et al., 2024). Selain itu, kecanduan game juga berdampak pada kesehatan fisik maupun psikologis. Bagi anak



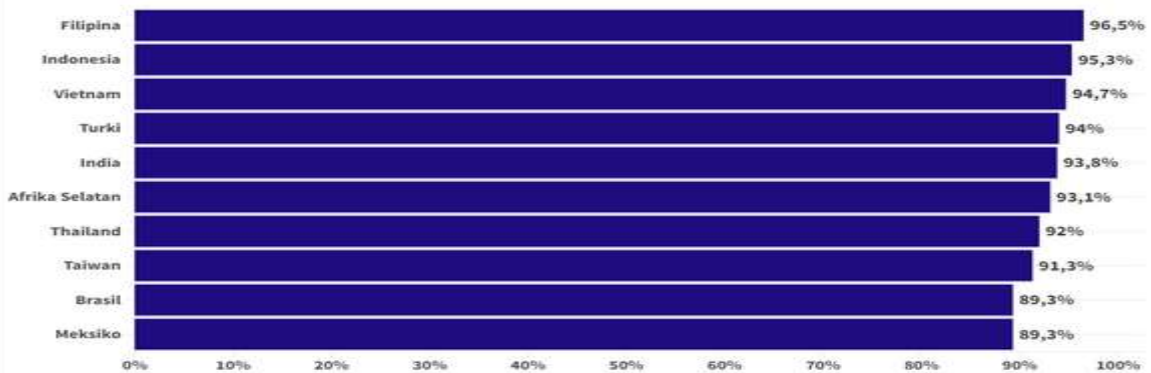
yang sedang aktif mengeksplorasi kesenangan, hal ini sering kali berpengaruh pada pendidikan mereka. Hasil penelitian (As-sunnayah, 2020) menunjukkan bahwa beberapa siswa yang mengalami kecanduan *game online* cenderung memiliki minat belajar yang rendah, sulit fokus saat belajar, dan bahkan sering absen dari pembelajaran. Selain menurunkan minat belajar, kecanduan *game online* juga dapat memicu perilaku negatif lainnya. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nielsen (2009), semakin sering anak bermain *game online*, semakin tinggi pula tingkat agresivitasnya.

Popularitas *video games* terus meningkat di dunia. Kehadiran sejumlah *games* menarik membuat pasar *video games* terus berkembang. Laporan GWI dan Data Reportal mengungkapkan bahwa pada Kuartal IV 2023, 84,7% pengguna internet berusia 16-64 tahun adalah *gamers*. Nilai ini naik 4,7% dibanding Kuartal IV 2022 (Ramot Sirait, Juliana Hindradjat, 2025). Aktivitas yang semakin padat mendorong tingginya popularitas *video games* di berbagai belahan dunia. *Video games* dipandang sebagai sebuah hobi, aktivitas yang dapat membantu menghilangkan lelah setelah seharian bekerja (Nurul Arifin, 2021). Untuk itu, tidak heran jika proporsi *gamers* di dunia terus meningkat dari tahun ke tahun. Demam *video games* tidak hanya dirasakan masyarakat global, tapi juga telah sampai di Indonesia. Asia Tenggara menjadi kawasan dengan *gamers* aktif yang cukup tinggi. Bersama Filipina dan Vietnam, Indonesia mendominasi daftar negara dengan proporsi *gamers* terbanyak di dunia (Rischa Pramudia Trisani, 2018).

10 Negara dengan Proporsi Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi
(Pengguna Internet Usia 16-64 tahun)
Kuartal III 2024



10 Negara dengan Proporsi Pengguna Internet yang Bermain Video Games Tertinggi
(Pengguna Internet Usia 16-64 tahun)
Kuartal III 2024



Gambar 3. Grafik Pengguna Permainan Video Games Tertinggi



Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa fenomena penggunaan game online pada anak di Kelurahan Pulokerto tidak dapat dilepaskan dari konteks yang lebih luas, yaitu tingginya penetrasi aktivitas gaming di Indonesia. Berdasarkan data global kuartal III tahun 2024, Indonesia menempati posisi kedua dengan persentase sebesar 95,3% pengguna internet usia 16–64 tahun yang bermain video game. Temuan ini menegaskan bahwa aktivitas bermain game telah menjadi praktik sosial yang sangat umum dan terinternalisasi dalam kehidupan masyarakat digital, termasuk di wilayah semi-perkotaan seperti Pulokerto.

Tingginya angka tersebut memiliki implikasi langsung terhadap pola perilaku anak dan remaja di tingkat lokal. Anak-anak di Pulokerto tidak berada dalam ruang sosial yang terisolasi, melainkan terhubung dengan ekosistem digital global yang memungkinkan mereka mengakses berbagai platform permainan secara mudah. Hal ini diperkuat oleh meningkatnya ketersediaan jaringan internet, baik melalui Wi-Fi rumah tangga maupun fasilitas Wi-Fi publik seperti kafe dan warung kopi yang semakin menjamur di lingkungan masyarakat.

Ketersediaan Wi-Fi di rumah memberikan kemudahan akses yang bersifat privat dan berkelanjutan. Dalam banyak kasus, orang tua menganggap bahwa aktivitas anak di rumah lebih aman dan terkendali, sehingga pengawasan terhadap penggunaan perangkat digital cenderung longgar. Akibatnya, anak memiliki peluang untuk bermain game dalam durasi yang lebih panjang tanpa adanya pembatasan yang jelas. Di sisi lain, keberadaan Wi-Fi di kafe atau ruang publik menciptakan ruang sosial baru bagi anak dan remaja untuk berkumpul dan bermain game secara kolektif. Interaksi dengan teman sebaya dalam konteks ini memperkuat intensitas bermain melalui mekanisme pengaruh sosial (*peer influence*), sehingga kontrol orang tua menjadi semakin terbatas.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa kecanduan *game online* pada anak di Pulokerto merupakan hasil interaksi antara faktor struktural dan kultural. Faktor struktural mencakup kemudahan akses internet dan ketersediaan infrastruktur digital, sedangkan faktor kultural berkaitan dengan normalisasi bermain *game online* sebagai bagian dari gaya hidup masyarakat digital. Dalam konteks ini, peran orang tua tidak hanya dituntut untuk memahami risiko, tetapi juga untuk mampu mengembangkan strategi pengasuhan digital yang adaptif, seperti penetapan batasan *screen time*, peningkatan kualitas komunikasi dalam keluarga, serta penyediaan alternatif aktivitas yang lebih konstruktif bagi anak. Oleh karena itu penting adanya pemberian edukasi terutama bagi orangtua mengenai dampak kecanduan *game online* bagi anak (Adiva Fira Elvandari, Chory Liliyana Zahwa, 2023). Untuk melihat hal tersebut, tim pengabdian telah melakukan *pre-test* dan *post-test*, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *pre-test* dan *post-test*

Rata-rata Nilai		Peningkatan
<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	
87,72%	94,36%	6,64%

Hasil *pre-test* dan *post-test* di atas menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman orangtua mengenai dampak kecanduan *game online* bagi anak, terutama dampak secara sosial. Secara deskriptif, terjadi peningkatan sebesar 6,64%. Namun, mengingat nilai *pre-test* yang sudah tinggi (87,72%), peningkatan ini diduga tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik, melainkan mengindikasikan adanya *ceiling effect*, di mana ruang peningkatan menjadi terbatas. Meskipun peningkatan hanya sekitar 6,64% dan cenderung rendah, namun persentase ini menunjukkan adanya kesadaran orangtua mengenai pentingnya peran keluarga dalam mengatasi kecanduan game online bagi anak, terutama memberikan waktu yang lebih untuk mendampingi anak dalam kesehariannya (Kudus, 2021).

Lalu hasil *pre-test* dan *post-test* juga dihitung menggunakan rumus N-Gain Score:



$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Post} - \text{Pre}}{100 - \text{Pre}} = \frac{94,36 - 87,72}{100 - 87,72} = 0,54 \text{ (Kategori Sedang)}$$

Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor dari 87,72% menjadi 94,36% dengan nilai N-Gain sebesar 0,54 yang termasuk dalam kategori sedang. Meskipun terjadi peningkatan, capaian ini tidak tergolong tinggi. Hal ini dapat dijelaskan oleh tingginya skor *pre-test* yang menunjukkan bahwa peserta sebenarnya telah memiliki pemahaman awal yang baik terkait materi yang disampaikan. Kondisi ini mengindikasikan adanya fenomena *ceiling effect*, di mana ruang peningkatan menjadi terbatas karena nilai awal sudah mendekati maksimal.

Lebih lanjut, temuan ini mengisyaratkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada kurangnya pengetahuan, melainkan pada aspek implementasi dalam kehidupan sehari-hari. Peserta kemungkinan telah memahami konsep pengasuhan digital, namun masih menghadapi kendala dalam menerapkannya secara konsisten. Oleh karena itu, program pengabdian tidak hanya perlu berfokus pada peningkatan pengetahuan, tetapi juga pada strategi pendampingan yang berkelanjutan guna mendorong perubahan perilaku yang lebih nyata.

Bilantara et al., (2024) berpendapat bahwa keluarga merupakan lingkungan sosial terkecil yang berperan dalam proses perkembangan dan pertumbuhan anak. Keluarga juga dianggap sebagai pusat pendidikan pertama dan paling penting bagi anak, karena dapat membentuk karakter dan budi pekerti mereka (Margaretha et al., 2025). Oleh karena itu, peran keluarga sangat penting dalam membentuk perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Tiwa et al., (2019), keluarga memiliki peran utama dalam meningkatkan kualitas manusia dalam masyarakat dengan menanamkan pendidikan moral sejak dini pada anak.

Melihat pentingnya peran keluarga dalam membentuk perilaku anak, sehingga tim merasa perlu untuk melakukan kegiatan pengabdian dengan topik peran keluarga dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak dan dampaknya secara sosial. Setelah dilakukan pemberian edukasi mengenai topik tersebut dan dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*, maka pemahaman orangtua mengenai dampak dari kecanduan game online semakin meningkat. Beberapa penelitian telah dilakukan mengenai dampak kecanduan *game online* pada anak, diantaranya penelitian yang telah dilakukan oleh Mertika & Mariana, (2020) menyatakan bahwa dampak positif game online adalah dapat melatih anak dalam kerjasama, konsentrasi, bahasa inggris, kecepatan, kreativitas, kesenangan, kesabaran, dan mengurangi stress. Sedangkan dampak negatif game online yaitu kecanduan, menimbulkan sikap buruk baik seperti tutur kata yang diucapkan saat bermain dan sikap buruk saat bermain seperti menepuk meja, merampas/mencuri hak orang lain, bermalas-malasan dengan kegiatan lain selain bermain *game online*.

Secara umum, kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar dan mendapatkan respon positif dari para peserta. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta yang hadir dan hasil *pre-test* dan *pos-test* yang mampu meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya peran keluarga dalam mengatasi dampak kecanduan game online pada anak. Dengan pemberian edukasi ini diharapkan orangtua mampu memberikan perhatian lebih kepada anak, dengan membagi waktu antara pekerjaan dengan bermain bersama anak.

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kesadaran orang tua terkait dampak kecanduan *game online* pada anak. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar orang tua memiliki pemahaman yang terbatas dan cenderung



memandang aktivitas bermain game sebagai hal yang wajar selama anak berada di rumah. Hal ini tercermin dari pernyataan peserta dalam sesi diskusi:

“Main game itu biasa saja, sama seperti anak-anak yang lainnya yang diberi gadget oleh orangtuanya, yang penting anak di rumah dan tidak keluar malam.”

Namun, setelah mengikuti kegiatan edukasi dan pendampingan mengenai parenting digital, terjadi perubahan persepsi yang cukup mendasar. Orang tua mulai memahami bahwa penggunaan game yang berlebihan dapat berdampak pada aspek psikologis, sosial, dan akademik anak. Hal ini terlihat dari pernyataan peserta dalam sesi diskusi:

“Ternyata terlalu sering main game bisa mempengaruhi emosi anak dan prestasi sekolah. Kayak anak aku, pulang sekolah yang dipegang HP, main game online, disuruh berhenti malah marah. Kadang main game dari pulang sekolah sampai sore mau maghrib baru mau berhenti. Disuruh berhenti malah mau marah. Seharusnya mau mulai aku batasi waktu buat main game online, biar bisa fokus belajar juga.”

Temuan ini menunjukkan adanya transformasi pada level kognitif (pengetahuan) yang menjadi dasar perubahan sikap dan perilaku orang tua. Terkait dengan pembatasan jam dalam bermain game online, juga terlihat dari hasil diskusi dengan peserta :

“Kami sepakat di rumah akan buat aturan jam main, supaya anak tidak berlebihan. Ada beberapa waktu yang dilarang untuk bermain HP, khususnya game online. Kesepakatan ini antara orangtua dan anak. Beberapa waktu yang dilarang, yaitu : pada saat belajar, ibadah, dan malam hari; durasi dalam bermain game maksimal 2 jam setelah itu istirahat dan boleh bermain game jika kewajiban anak telah dilakukan, misalnya belajar, dll”

Temuan ini menunjukkan adanya proses internalisasi nilai kontrol dalam keluarga yang sebelumnya belum terstruktur. Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan pengabdian juga berdampak pada perubahan pola pengasuhan dalam keluarga. Sebelum intervensi, pola pengasuhan cenderung bersifat *permisif* (membiarkan) atau *otoriter* (melarang tanpa dialog). Setelah dilakukan kegiatan pengabdian, terjadi pergeseran menuju pola pengasuhan yang lebih partisipatif. Orang tua mulai mengedepankan komunikasi yang terbuka dan empatik dalam berinteraksi dengan anak. Hal ini terlihat dari hasil diskusi dengan peserta :

“Saya baru sadar pentingnya mengatur waktu bermain, bukan langsung melarang. Kita sebagai orangtua juga harus memberikan contoh, kl bermain gadget hanya sebentar, selebihnya kita bisa mengajak bermain dengan anak dan mulai memperhatikan mereka. Terkadang anak juga memerlukan perhatian dari kita sebagai orangtua”

Perubahan ini menunjukkan bahwa orang tua tidak hanya mengontrol perilaku anak, tetapi juga membangun hubungan yang lebih konstruktif, sehingga anak lebih mudah menerima aturan yang diberikan.

Kesimpulan

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di Kelurahan Pulokerto Palembang telah berhasil meningkatkan pemahaman orangtua mengenai pentingnya peran keluarga dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak. Pemberian edukasi ini merupakan salah satu cara sederhana yang mana menggunakan pendekatan "dari hati" sehingga diharapkan mampu menggugah kesadaran orangtua mengenai pentingnya peran keluarga dalam membentuk perilaku anak.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* terlihat adanya peningkatan pemahaman orangtua (dalam hal ini keluarga) dalam pentingnya peran keluarga dalam mengatasi kecanduan *game online* dan dampaknya secara sosial yaitu sebesar 6,64%. Penguatan



kapasitas keluarga melalui edukasi dan pendampingan terbukti menjadi strategi efektif dalam mengatasi kecanduan *game online* pada anak. Implikasi yang dihasilkan mencakup aspek teoretis, praktis, kebijakan, metodologis, dan sosial, yang secara keseluruhan menegaskan pentingnya pendekatan berbasis keluarga dalam menghadapi tantangan era digital. Kontrol sosial yang menekankan pentingnya peran keluarga dalam mengendalikan perilaku anak yang didukung oleh keterlibatan aktif orang tua, terbukti mampu mengurangi kecenderungan anak mengalami kecanduan *game online*, dengan melihat bahwa perilaku kecanduan dibentuk melalui interaksi sosial dalam keluarga dan lingkungan digital. Dalam konteks sosiologi digital, *ruang virtual* menjadi arena baru yang memengaruhi pembentukan perilaku anak. Pendekatan ini juga mendorong perubahan pola pengasuhan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital, sehingga keluarga mampu menjadi agen kontrol sosial yang lebih efektif. Selain itu, diperlukan sinergi antara pemerintah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dalam menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak secara sehat di era digital. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari yang semula memandang kecanduan *game online* sebagai masalah individu menjadi tanggung jawab bersama antara keluarga dan pihak terkait lainnya.

Saran

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian, disampaikan beberapa rekomendasi sebagai berikut:

- 1) Bagi orangtua.
Diharapkan dapat menerapkan pengawasan penggunaan gadget secara konsisten, membangun komunikasi yang terbuka dengan anak, serta menyediakan alternatif kegiatan positif guna mengurangi ketergantungan terhadap *game online*.
- 2) Bagi Sekolah.
Perlu mengintegrasikan *literasi digital* dalam pembelajaran, memperkuat layanan bimbingan dan konseling, serta menjalin kerja sama yang lebih intensif dengan orang tua dalam memantau perkembangan perilaku anak.
- 3) Bagi Pemerintah dan Lembaga Terkait
Diharapkan dapat mengembangkan program *parenting digital* berbasis komunitas secara berkelanjutan serta menyusun kebijakan yang mendukung perlindungan anak di era digital.
- 4) Bagi Masyarakat
Perlu meningkatkan kesadaran kolektif dan menciptakan lingkungan sosial yang kondusif melalui kegiatan positif yang melibatkan anak dan remaja.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Sriwijaya atas segala dukungan dan fasilitas yang telah diberikan, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Pak Lurah Pulokerto, Kecamatan Gandus, Palembang selaku mitra kegiatan yang telah memberikan kesempatan serta dukungan berupa waktu dan tempat sehingga kegiatan Pengabdian dapat terlaksana dengan baik.



Daftar Pustaka

- Adiva Fira Elvandari, Chory Liliyana Zahwa, R. A. (2023). PERAN KELUARGA DALAM MENCEGAH KECANDUAN GAME ONLINE. *JKKP (Jurnal Kesejahteraan Keluarga Dan Pendidikan)*, 10, 149–160.
- As-sunnayah, A. U. A. (2020). Konseling keluarga dalam mereduksi anak adiksi game online. *Journal of Education Counseling*, 1–13.
- Bilantara, N. H., Santoso, M. B., Raharjo, S. T., Csr, P. S., Sosial, K., & Padjadjaran, U. (2024). *Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Kecanduan Gameonline pada anak merupakan masalah dengan tingkat urgensi komputer yang memungkinkan beberapa (WHO) dalam website resmi Kementerian Kesehatan Republik Indonesia menyatakan bahwa kecanduan game dapat diar*. 5(3).
- Fachrezi, M. D., Aritong, B. M., & Alif, M. I. (2025). Pola Komunikasi Keluarga dalam Menghadapi Anak Kecanduan Game Mobile Legends di Kelurahan Kebagusan. *Kajian Administrasi Publik Dan Ilmu Komunikasi*, September.
- Hardiyanti, R., Simon, M., & Wahdania, N. (2024). Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Perilaku Anak yang Kecanduan Game Online di Kelurahan Melawai Kota Sorong. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 9(4).
- Kadek, Anastasya, D. (2023). *Sosialisasi Peran Orang Tua Dalam Meminimalisir Kecanduan Game Online pada Anak Usia Sekolah*. 4(2), 1128–1133.
- Kudus, D. H. dan W. A. (2021). PERAN ORANG TUA DALAM MENCEGAH ANAK KECANDUAN BERMAIN GAME ONLINE DI ERA DIGITAL. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 778–789.
- Margaretha, E., Sosiologi, P. S., Ilmu, F., & Politik, I. (2025). Upaya Orangtua Mengatasi Kecanduan Bermain Game Online Pada Remaja di Kelurahan Bagan Besar Kota Dumai. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11, 114–125.
- Mertika, M., & Mariana, D. (2020). Fenomena Game Online di Kalangan Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 3(2), 99. <https://doi.org/10.26737/jerr.v3i2.2154>
- Nielsen, P. (2009). Coastal and estuarine processes. *Coastal And Estuarine Processes*, 1–360. <https://doi.org/10.1142/7114>
- Nurul Arifin, W. N. (2021). Studi Kepustakaan Kecanduan Game Online Dalam Perspektif Islam dan Cara Penanganannya. *Jurnal Pendidikan Surabaya*, 610–623.
- Pedukuhan, D. I., Kulon, M., & Banguntapan, K. (2023). *PSIKOLOGIS ANAK AKIBAT KECANDUAN GAME ONLINE Pendahuluan*. 6(1), 115–128.
- Ramot Sirait, Juliana Hindradjat, Y. S. (2025). Mencegah Kecanduan Game Online Pada Remaja Melalui Pola Asuh Orangtua. *Nursing Journal*, 7, 1964–1978.
- Rischa Pramudia Trisani, S. Y. W. (2018). Peran Konselor Sebaya untuk Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Anak. *Dialektika Masyarakat*, 2(2), 71–80.
- Salfia, W. O., Alwi, A., Kamaruddin, S. A., Online, G., & Remaja, P. (2024). Bimbingan Keluarga Pada Perilaku Remaja yang Adiksi Game Online. *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Sosial Dan Budaya*, 26(2), 133–152.
- Siregar, B. (2025). *Strategi intervensi untuk mengatasi kecanduan game pada anak usia dini di lingkungan paud*.
- Syarofi, M., Nurul, S., & Hidayah, A. (2024). *Pencegahan Ketergantungan Game Online pada Anak Usia Dini*. 2(1), 12–26.
- Tiwa, J. R., Palandeng, O. I., Bawotong, J., Studi, P., Keperawatan, I., Kedokteran, F., & Ratulangi, U. S. (2019). *GAME ONLINE PADA ANAK USIA REMAJA DI SMA KRISTEN*. 7, 1–7.