
Optimalisasi Peran Keluarga Guna Melawan Adiksi pada Anak

Myrna Anissaniwati¹, Santi Rinjani^{2*}, Yoko Jimmy Panjaitan³, ED. Yunisa Mega Pasha⁴, Andri Nurmansyah⁵, Euis Teti Hayati⁶

¹⁻⁶ Universitas Bhakti Kencana, Bandung, Jawa Barat, Indonesia

Jl. Soekarno Hatta No.754, Cipadung Kidul, Kec. Panyileukan, Kota Bandung, 40614, Jawa Barat, Indonesia

*Email Korespondensi: santi.rinjani@bku.ac.id

Abstract

Addiction is often something to be feared or avoided, one of which is online games. This is also a problem or issue that arises in one of the leading private schools in the city of Bandung, Baitul Hikmah Elementary School. In the learning process, Baitul Hikmah Elementary School still has not found a more effective solution in overcoming the problem of time-consuming online game activities. The role of parents and teachers is needed in accompanying children to be able to face their obstacles or find effective ways to manage time and energy. For this reason, understanding and abilities are needed that specifically need to be purchased or directed to parents and teachers so that they are able to accompany children in handling addictive behavior. This community service activity aims to provide education and spur self-development for parents, teachers and students in preventing or reducing the negative effects of online games. Implementation of this community service activity by examining/screening gadget addiction to students at Baitul Hikmah Elementary School found 52% experienced game addiction, providing education on online game addiction behavior to children and problem solving was carried out through the zoom platform which was attended by 42 student respondents and parents. Furthermore, providing counseling as a form of handling and preventing negative impacts which are increasing as a result of playing online games which were attended by 13 parents of students, as well as triggering and triggering the achievement of all activities that have been carried out. The results of this activity have a positive impact, namely an increase in knowledge about the factors that influence online game addiction behavior after receiving education and counseling.

Keywords: addiction, children, family, role

Abstrak

Adiksi seringkali menjadi hal yang ditakutkan atau dihindari, salah satunya adalah bermain game online. Hal ini juga menjadi masalah atau isu yang muncul di salah satu sekolah swasta terkemuka di Kota Bandung yaitu SD Baitul Hikmah. Dalam proses pembelajarannya, SD Baitul Hikmah masih belum menemukan solusi yang lebih efektif dalam menghadapi permasalahan kegiatan bermain game online yang menyita waktu. Peran orang tua serta guru sangat dibutuhkan dalam melakukan pendampingan anak agar mereka mampu menghadapi hambatannya atau menemukan cara yang efektif dalam mengatur waktu dan energi. Untuk itu dibutuhkan pemahaman maupun kemampuan yang secara khusus perlu dilatih atau diarahkan bagi orang tua dan guru agar mampu mendampingi anak dalam penanganan perilaku adiksi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberi edukasi serta memacu pengembangan diri bagi orang tua, guru dan siswa dalam mencegah atau mengurangi dampak negatif game online. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan melakukan pemeriksaan/screening adiksi gadget pada responden siswa/i di SD Baitul Hikmah didapatkan sebesar 52% mengalami adiksi game, pemberian edukasi perilaku

437 |

adiksi bermain game online pada anak serta penyelesaian masalahnya yang dilakukan melalui platform zoom diikuti oleh 42 responden siswa/i serta orangtua. Selanjutnya memberikan konseling sebagai bentuk pengobatan dan pencegahan bertambahnya dampak negatif akibat bermain game online yang diikuti oleh 13 orangtua siswa/i, serta menindaklanjuti dan memonitoring ketercapaian seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Hasil dari kegiatan ini berdampak positif, terdapat peningkatan pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiksi bermain game online setelah mendapatkan edukasi dan konseling.

Kata Kunci: adiksi, anak, keluarga, peran

PENDAHULUAN

Permainan secara daring atau sering dikenal dengan sebutan game online merupakan alternatif hiburan yang sangat digandrungi khususnya di usia Anak. Anak seringkali menghabiskan waktunya untuk bermain game online juga bersama teman-teman sebayanya. Kegiatan ini sering disebut dengan istilah Mabar singkatan dari “Main Bareng”. Semakin sering seseorang bermain game online dapat menyebabkan orang tersebut menjadi kecanduan. Individu yang kecanduan game sering di sebut juga sebagai game addiction ¹. Adiksi game online ditandai dengan bagaimana pemain game bermain game secara berlebihan yang dapat memberikan pengaruh negatif bagi pemain game tersebut dengan kriteria yang terdiri dari salience, tolerance, mood modification, relapse, withdrawal, conflict, dan problems yang merupakan suatu pengukuran untuk mengetahui adiksi atau tidaknya seorang pemain game ².

World Health Organization (WHO) pun telah menetapkan adiksi game atau gaming disorder sebagai gangguan kesehatan mental resmi dalam International Classification of Diseases edisi 11 (ICD-11) ³. Apabila perilaku bermain game sudah mengarah kepada adiksi, bisa saja memicu adanya dampak negatif, seperti kesulitan berinteraksi dengan teman di kehidupan nyata, stress, tidak mampu beradaptasi, adanya rasa kesepian ⁴, munculnya masalah psikosomatik dan penurunan prestasi akademik ⁵.

Anak menghabiskan sebagian besar waktunya selama hari kerja dan akhir pekan bermain game komputer (68,3%) karena ketersediaan smartphone, komputer pribadi, dan perangkat seluler lainnya, internet kecanduan game semakin menjadi perhatian sosial yang serius dan 16,0% memiliki persepsi positif tentang game internet ⁶. Berdasarkan riset Gentile, et al. yang meninjau perilaku bermain game online terhadap siswa menunjukkan adanya prevalensi adiksi game sebesar 9,9% ⁷. Aktivitas bermain game online yang dilakukan secara berlebihan dapat membawa pengaruh negatif pada anak sehingga orang yang sudah kecanduan game online, tidak dapat berhenti bermain atau mengurangi waktu yang dihabiskan untuk bermain game, menyebabkan banyak masalah seperti buang-buang waktu, uang, prestasi yang buruk di sekolah, kurang tidur, dan hubungan negatif dalam keluarga dan mempengaruhi kesehatan seperti obesitas, nyeri pinggang ⁶. Selain itu game online menyebabkan beberapa gejala lain seperti impulsif, agresi, depresi, harga diri rendah, kontrol diri rendah, dan kecemasan ⁸.

Anak dianggap lebih sering dan rentan terhadap penggunaan permainan game online daripada orang dewasa, tingkat prevalensi tertinggi di negara-negara Asia Timur, dan Anak laki-laki usia 12 tahun sampai dengan 20 tahun. Banyak Anak yang menyisihkan uang jajan mereka demi bisa bermain game online. Peneliti di Universitas Nottingham di Inggris melakukan survey pada 700 gamer dan 31 menemukan 12% dari tingkat kecanduan berdasarkan kriteria WHO. Beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kecanduan game online pada Anak diantaranya kepribadian, kecemasan, serta keterlibatan olahraga luar

ruangan. Namun, Anak ditemukan memiliki pengaruh terkuat dari kecanduan game online yaitu dukungan orang tua yang rendah, peningkatan penggunaan video game oleh orang tua, perceraian, atau perpisahan orang tua dan keluarga orang tua tunggal ¹.

Peranan orang tua maupun guru sangat dibutuhkan bagi Anak utamanya dalam melakukan pendampingan agar mereka mampu menghadapi hambatannya atau menemukan cara yang efektif dalam mengatur waktu dan energi khususnya dalam memenuhi tuntutan belajar ⁹. Anak yang berada pada fase pencarian identitas, membutuhkan arahan yang tepat dari figure maupun sosok yang mampu menerima dan memahami kebutuhan mereka ¹⁰. Untuk itu dibutuhkan pemahaman maupun kemampuan yang secara khusus perlu dilatih atau diarahkan bagi orang tua dan guru agar mampu mendampingi Anak dalam menemukan solusi terbaik khususnya penanganan masalah perilaku adiksi yang mereka alami.

Berbagai aktifitas bermain game online juga menjadi masalah atau isu yang muncul di salah satu sekolah swasta terkemuka di Kota Bandung yaitu SD Baitul Hikmah. SD Baitul Hikmah merupakan salah satu sekolah swasta berbasis islam yang banyak diminati masyarakat khususnya di area Bandung Barat. Animo pendaftar sangat tinggi hingga melebihi daya tampung sekolah. Hal ini membuat SD Baitul Hikmah cukup ketat dalam melakukan penyeleksian bagi siswa yang akan belajar di sekolah tersebut. Dalam menerapkan proses pembelajaran, SD Baitul Hikmah berfokus pada bagaimana orang tua dan guru bisa memahami perbedaan keunikan pada sang anak, sehingga metode belajar yang digunakan lebih mengedepankan pada keaktifan dan minat siswa. Mengacu pada penjabaran sebelumnya mengenai masalah aktifitas bermain game online juga menjadi isu atau masalah yang dikeluhkan oleh orang tua dan guru. Hal ini dikarenakan kegiatan tersebut dinilai memberikan dampak negatif bagi siswa.

Upaya dari pihak sekolah untuk mengatasi dampak negatif ini adalah dengan melarang siswa untuk membawa gawai ke lingkungan sekolah. Namun, upaya tersebut masih terbilang belum efektif karena pihak sekolah masih mengalami kendala akibat dari belum efektifnya penerapan dalam mengelola waktu antara belajar dan bermain. Pihak sekolah dan mitra edukasi keluarga yang telah bersepakat bekerjasama merancang program edukasi bagi Anak, orang tua dan guru ini berharap mampu menemukan solusi dalam mencegah atau mengurangi dampak negatif dari game online yang menyita waktu siswa-siswa di lingkup SD Baitul Hikmah.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian menjelaskan tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra, yang memuat hal-hal berikut ini:

1. Pre test dan post test pengetahuan orang tua, guru dan siswa mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiksi bermain game online pada Anak serta penyelesaian masalahnya
2. Memberikan edukasi perilaku adiksi bermain game online pada Anak serta penyelesaian masalahnya
3. Melakukan konseling sebagai bentuk pengobatan dan pencegahan bertambahnya dampak negatif akibat bermain game online
4. Menindaklanjuti serata memonitoring ketercapaian seluruh kegiatan yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dengan melakukan pemeriksaan/screening adiksi gadget pada responden siswa/i di SD Baitul Hikmah,

pemberian edukasi perilaku adiksi bermain game online pada anak serta penyelesaian masalahnya yang dilakukan pada tanggal 3 Desember 2022 melalui platform zoom diikuti oleh 42 responden siswa/i serta orangtua. Selanjutnya memberikan konseling sebagai bentuk pengobatan dan pencegahan bertambahnya dampak negatif akibat bermain game online pada tanggal 7 Desember 2022 yang diikuti oleh 13 orangtua siswa/i, serta menindaklanjuti dan memonitoring ketercapaian seluruh kegiatan yang telah dilakukan. Berikut adalah hasil yang diperoleh:

Pemeriksaan / Screening Adiksi Gadget Pengabdian masyarakat ini melibatkan 42 siswa/i dari SD Baitul Hikmah mulai dari kelas 2 (dua) sampai kelas 6 (enam). Berikut adalah data karakteristik dari responden:

Tabel 1. Data karakteristik responden

No	Karakteristik	Jumlah n (%)
1	Kelas	
	2 A	3 (7,1%)
	2 B	5 (12%)
	3 A	0 (0%)
	3 B	9 (21%)
	4 A	10 (24%)
	4 B	1 (2,4%)
	5 A	8 (19%)
	5 B	4 (9,5%)
	6 A	1 (2,4%)
	6 B	1 (2,4%)
2	Jenis Kelamin	
	Laki-laki	23 (54,8%)
	Perempuan	19 (45,2%)
3	Usia (tahun)	
	8	9 (21%)
	9	8 (19%)
	10	12 (29%)
	11	9 (21%)
	12	1 (2,4%)
	13	1 (2,4%)
	Unknown	2 (4,8%)

Berdasarkan data di atas jumlah responden yang ikut serta dalam screening adiksi gadget ini lebih banyak laki-laki dibandingkan perempuan dengan selisih 9,6%.

Tabel 2. Interpretasi Adiksi Game

No	Interpretasi Adiksi Game	Hasil Persentase
1	Adiksi	52%
2	Tidak adiksi	48%

Berdasarkan data di atas siswa/i yang mengalami adiksi game lebih banyak dibandingkan yang tidak adiksi game dengan selisih 4%.

Berikut adalah hasil evaluasi pengetahuan responden mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiksi bermain *game online* pada anak setelah mengikuti penyuluhan:

Tabel 4. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

No	Pertanyaan	Persentase Responden dengan Jawaban Benar	
		Pre Test	Post Test
1	Apa alasan menetapkan Batasan penggunaan gadget menjadi hal yang penting dilakukan orang tua? a. Mudah mengatur kegiatan anak b. Mudah mengendalikan keinginan anak c. Mudah memahami kebutuhan anak d. Mudah menguasai kebutuhan anak	31 %	100 %
2	Berikut ini adalah hal penting yang bisa menjadi acuan dalam menetapkan Batasan penggunaan gadget, kecuali? a. Waktu b. Gadget c. Durasi d. Konsekuensi	75 %	100 %
3	Contoh penggunaan <i>i-message</i> yang benar adalah? a. Ibu merasa sedih saat tadi pagi kakak melanggar kesepakatan kita b. Ibu merasa kakak sudah mulai curang dengan melanggar aturan kita c. Ibu marah banget, siniin hapenya sekarang sebagai hukuman d. Ibu khawatir sih kakak main hape kelamaan, ya terserah kaka aja deh	81 %	100 %
4	Contoh peran dari orang tua yang menghambat pengendalian anak dalam menggunakan gadget adalah? a. Monitoring b. Affection c. Reasoning d. Inconsistency	69 %	100 %
5	Seorang anak dikatakan berlebihan menggunakan gadget bila sehari menghabiskan waktu sebanyak... a. < 30 menit/hari b. 0- 2 jam/hari c. 10 jam/hari d. 2-4 jam/hari	31 %	0 %
6	Perilaku manakah yang menunjukkan adanya adiksi pada gadget? a. Bangun tidur langsung check HP b. Selalu memegang Gadget ketika berinteraksi dengan orang lain c. Tetap bermain gadget ketika berada di perjalanan d. Tidak punya minat lain disamping bermain gadget	44 %	100 %
7	Faktor Internal yang mempengaruhi munculnya adiksi adalah? a. Jenis Gadget b. Depresi & Anxiety c. Budaya d. Pola Asuh	38 %	100 %

8	Faktor Eksternal yang mempengaruhi munculnya adiksi adalah?		
	a. Gender	6 %	0 %
	b. Peer Influence		
	c. Kepribadian		
	d. Kepercayaan diri		
9	Tindakan yang perlu dilakukan berkaitan dengan pencegahan adiksi adalah?		
	a. <i>Self Assesment</i>	44 %	100 %
	b. <i>Self Healing</i>		
	c. <i>Self Diagnosis</i>		
	d. <i>Self Awareness</i>		
10	Tindakan yang perlu dilakukan berkaitan dengan penanganan adiksi adalah?		
	a. <i>Digital welbeing</i>	19 %	0 %
	b. <i>Self Diagnosis</i>		
	c. <i>Reward and Punishment</i>		
	d. <i>Overexpectation</i>		

Berdasarkan data di atas, hasil evaluasi pengetahuan responden di SD Baitul Hikmah terdapat peningkatan pengetahuan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiksi bermain *game online* pada anak setelah mengikuti penyuluhan.

Berikut adalah modul konseling yang digunakan dalam tahapan pemberian Konseling kepada orangtua, guru dan siswa terkait perilaku adiksi:

Tahap I: Building Relationship	
Entry: Kesiapan konseli dan membuka hubungan antara konseli dan konselor. Membangun kepercayaan dan kenyamanan	1. Membangun kepercayaan konseli pada hubungan konseling 2. Memastikan tujuan atau harapan konseling 3. Sikap konselor yang santai dapat membantu konsel mengungkapkan harapannya pada proses konseling Building good rapport: <i>Selamat siang, apa kabar? (posisi tubuh nyaman) Baiklah, perkenalkan saya Dosen program studi Universitas Bhakti Kencana.</i> <i>Benar ini dengan (Sebutkan nama lengkapnya sesuai yang tertera di form konseling)?</i> <i>Anda biasanya atau enaknya dipanggilnya siapa? (Sebut nama konseli) tadi perjalanan ke sini apakah lancar? Saat ini sedang sibuk kegiatan apa?</i> <i>Saya di sini berperan sebagai konselor untuk kita sama- sama menyelesaikan permasalahan Anda. Dalam hal ini mungkin saya dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan, namun di sini tetap terjalin kerjasama karena yang lebih paham mengenai diri Anda adalah Anda sendiri.</i>
Clarification: Menyatakan permasalahan atau hal yang merisaukan dan alasan mencari bantuan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengklarifikasi pernyataan <i>helpee</i> tentang “mengapa mereka membutuhkan bantuan?”	Microskills yang digunakan: Understanding/Attending a. Questioning 1. <i>Sejauh ini setelah mendengar penjelasan dari saya, apa yang Anda harapkan dari proses konseling ini?/Apa tujuan yang ingin Anda capai dari konseling ini?</i> 2. <i>Ketika datang ke saya, ada situasi apa yang anda harapkan berubah?</i>

	b. Active Listening c. Perception Checking d. Paraphrase: <i>Jadi Anda berkeinginan.....</i> Output: Ownership of problems
Structure: Memformulasikan kontrak dan struktur	1. Kita akan melakukan konseling yang berdurasi selama 60 menit, jadi marilah kita maksimalkan waktu ini sehingga dapat membantu Anda menyelesaikan permasalahan yang sedang dirasakan. Mungkin saja kita membutuhkan lebih dari satu sesi sampai kita dapat merumuskan solusi untuk permasalahan Anda. 2. Kita akan membahas mengenai masalah yang Anda rasakan sehingga kita bisa menangkap inti dari permasalahan dan nanti dapat membantu untuk penyelesaiannya. <i>Di sini posisi saya adalah untuk membantu Anda menyelesaikan masalah Anda sendiri, jadi diharapkan kerja sama Anda pada proses konseling ini</i>
Relationship:	Output : Terjalin kepercayaan antara konselor dan konseli <i>Apakah ada yang ingin ditanyakan mengenai proses konseling ini? (Tunggu sebentar untuk menunggu respon dari konseli)</i> <i>Jika tidak ada, apakah kita bisa mulai konseling hari ini?</i> Amati kesiapan konseli untuk memulai bercerita
Tahap II: Facilitating Positive Action	
Exploration	<i>Bisa Anda ceritakan hal apa yang mengganggu pikiran Anda akhir-akhir ini atau mungkin kesulitan yang Anda alami saat ini? / apa yang dapat saya bantu?</i>
Mengeksplorasi masalah konseli, mengumpulkan fakta, mengekspresikan perasaan.	Microskill:
	Active Listening
	Questioning (what and how; pikiran, perasaan, perilaku)
	● <i>Apa yang mengawali permasalahan/kesulitan yang Anda hadapi?</i> ● <i>Apa yang dipikirkan/ dirasakan ketika.</i> <i>?</i> ● <i>Sejauh ini seberapa sering Anda terpikir/merasa/melakukan...?</i> ● <i>Bagaimana situasi mempengaruhi Anda?</i> ● <i>Sejauh ini, bagaimana anda mengatasi permasalahan tersebut?</i>
	Catatan: Pertanyaan dapat diprobing berdasarkan cerita konseli.
	Reflecting
	● <i>Baiklah jadi Anda merasa. dengan keadaan/karena. ”</i> <i>“Dari skala 1-10, bolehkan Anda tunjukkan kira- kira di posisi sejauh mana Anda merasa. ”</i>

	Perception Checking ● <i>Saya perlu memastikan apakah perilaku Anda itu selalu terjadi ketika</i> Clarifying ● <i>Saya sedikit bingung mengenai, bisakah Anda jelaskan kembali?</i> Paraphrase ● <i>Jadi Anda berpikir bahwa</i> Confronting ● <i>Saya merasakan adanya inkonsistensi dari (pikiran & perasaan, pikiran & perilaku, perasaan & perilaku, kombinasi)</i> Interpreting ● <i>Dari cerita Anda mengenai dan perilaku Anda tadi saya rasa Anda (interpretasi). bagaimana menurut Anda?</i>
Consolidation Output: kemungkinan kondisi lain yang berkorelasi dengan permasalahan yang ditentukan. menentukan inti masalah. Membuat mindmap agar lebih jelas dan dapat menjelaskan kembali pada konseli	Microskill: Summarizing & Questioning <i>Baiklah, tadi Anda membahas mengenai 1....., 2., 3..... Dari proses diskusi kita hari ini kita perlu menyimpulkan inti dari masalah yang saat ini sedang Anda alami. Setelah diskusi tadi, apa menurut Anda permasalahannya? (Tunggu jawaban konseli) Perjelas lagi dengan kalimat problem statement Baik, jadi permasalahan yang Anda hadapi yaitu.....</i>
Planning Mengembangkan rencana aksi menggunakan strategi untuk penyelesaian konflik, menurunkan perasaan menyakitkan, dan menggabungkan beberapa keterampilan atau perilaku untuk ditindaklanjuti pada kegiatan mandiri	Microskill: Questioning & Leading 1. <i>Sejauh ini, bagaimana Anda menghadapi masalah tersebut?</i> 2. <i>Apa saja pilihan dari solusi yang telah terpikirkan oleh Anda?</i> 3. <i>Apa saja konsekuensi dari solusi tersebut ?</i> 4. <i>Dari beberapa opsi solusi tersebut, kita akan pilih rencana mana yang paling sesuai untuk nantinya Anda lakukan. Menurut Anda cara mana yang paling sesuai untuk Anda lakukan dan mengapa?</i> 5. <i>Apakah Anda sudah membayangkan kapan kira- kira waktu yang tepat untuk melakukan solusi itu?</i> 6. <i>Bagaimana cara Anda dalam melakukan solusi itu?</i> Catatan: pada tahap ini dapat dilakukan dengan menuliskan di kertas bersama-sama dengan konseli agar tergambar jelas rencana aksi yang dapat dilakukan
Termination Evaluasi akhir dan mengakhiri hubungan	Microskill: Questioning <i>Selama proses konseling yang dilakukan ini, apa yang anda peroleh/dapatkan? Apakah sudah terlihat lebih jelas dimana letak sumber permasalahannya daripada sebelumnya?</i> Summarize

sejauh ini bisakah Anda merangkum apa saja bahasan kita pada pertemuan kali ini?

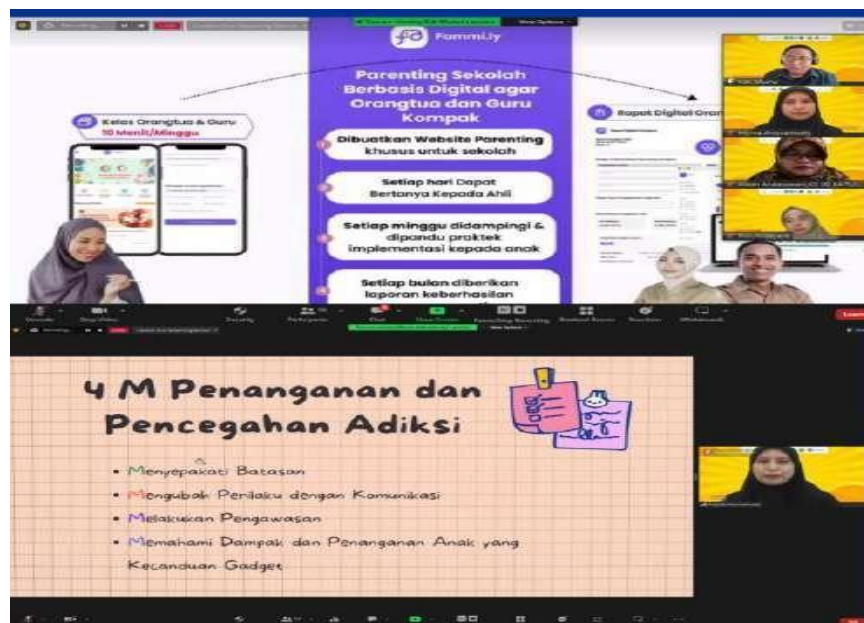
(tunggu respon dari konseli)

Baiklah, hari ini kita telah membahas mengenai.....

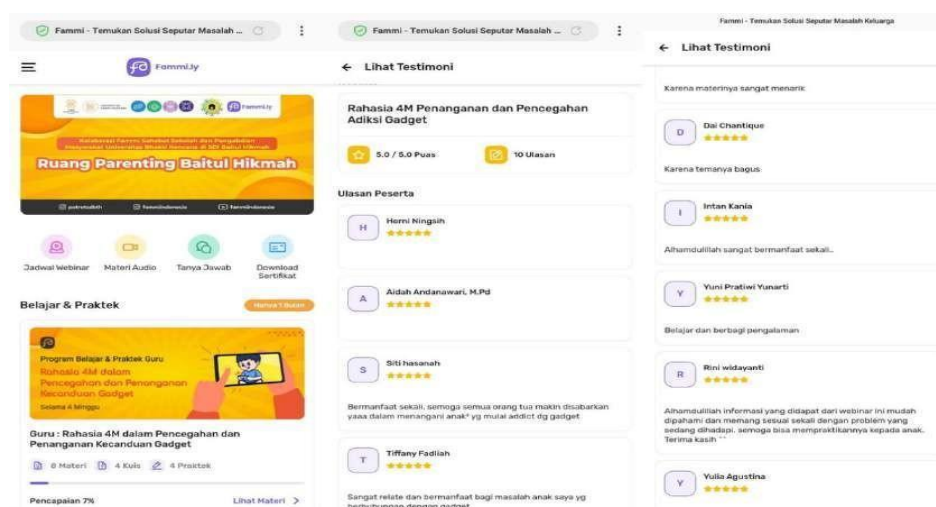
(Jika diperlukan sesi berikutnya maka dapat dikatakan “hasil ini akan kita simpan untuk sesi selanjutnya, untuk sesi selanjutnya kita akan membahas mengenai”).

Baiklah, kita akan mengakhiri sesi konseling hari ini. Semoga apa yang daritadi sudah dibicarakan dapat membuat Anda merasa lega dan tentunya bermanfaat bagi diri Anda.

Terimakasih atas waktu dan kerjasamanya. Semoga kegiatan selanjutnya yang Anda lakukan berjalan lancar. Selamat sore.



Gambar 1. Pretest, Screening Adiksi & Penyuluhan/edukasi mengenai Perilaku Adiksi Game Online



Gambar 2. Feedback yang diperoleh dari peserta melalui platform FAMMI



Gambar 3. Flyer Konseling kepada orangtua, guru dan siswa terkait perilaku adiksi



Gambar 4. Konseling kepada orangtua, guru dan siswa terkait perilaku adiksi



Gambar 5. Kelas Edukasi (Pelatihan pengelolaan *gadget*)

KESIMPULAN

Melalui pengabdian masyarakat ini dalam upaya meminimalisir dampak negatif akibat bermain *game online* di SD Baitul Hikmah maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Berdasarkan pemeriksaan/*screening* perilaku adiksi pada 42 anak khususnya di lingkup SD Baitul Hikmah terdapat 52% siswa/i yang adiksi terhadap *game online*.
2. Pemberian edukasi mengenai peranan orang tua dan guru untuk mendampingi anak bijak menggunakan *gadget* serta faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku adiksi bermain *game online* pada anak, terdapat peningkatan pengetahuan responden di SD Baitul Hikmah melalui *pre test* dan *post test*.
3. Konseling dan Psikoedukasi bagi siswa, orang tua dan guru untuk mengurangi dampak negatif dari bermain *game online* telah dilakukan. Namun, untuk mengetahui perubahan adiksi bermain *game online* anak masih perlu dimonitoring, hal ini difasilitasi dengan platform FAMMI.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Universitas Bhakti Kencana yang telah memberikan dana dalam pengabdian masyarakat ini dan juga platform FAMMI dan SD Baitul Hikmah yang telah bekerjasama dalam pelaksanaan kegiatan ini

DAFTAR PUSTAKA

1. Sachan P, Arya A, Singh S, Gupta Pk, Agarwal V. A Clinical Study Of Internet Gaming Disorder In Adolescents With Psychiatric Disorders. 2021 [Cited 2023 Jan 8]; Available From: <https://doi.org/10.21203/rs.3.rs-175108/v1>
2. Sanditaria W, Yuyun Rahayu Fitri S, Mardhiyah A. Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. Students E-Journal [Internet]. 2012 [Cited 2023 Jan 8];1(1):32. Available From: <http://journal.unpad.ac.id/ejournal/article/view/745>
3. Mihara S, Higuchi S. Cross-Sectional And Longitudinal Epidemiological Studies Of Internet Gaming Disorder: A Systematic Review Of The Literature. Psychiatry Clin Neurosci [Internet]. 2017 Jul 1 [Cited 2023 Jan 8];71(7):425–44. Available From: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/pcn.12532>
4. Kowert R, Domahidi E, Festl R, Quandt T. Social Gaming, Lonely Life? The Impact Of Digital Game Play On Adolescents' Social Circles. Comput Human Behav. 2014 Jul 1;36:385–90.
5. Milani L, La Torre G, Fiore M, Grumi S, Gentile Da, Ferrante M, Et Al. Internet Gaming Addiction In Adolescence: Risk Factors And Maladjustment Correlates. Int J Ment Health Addict [Internet]. 2018 Aug 1 [Cited 2023 Jan 8];16(4):888–904. Available From: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-017-9750-2>
6. Burleigh Tl, Stavropoulos V, Liew Lwl, Adams Blm, Griffiths Md. Depression, Internet Gaming Disorder, And The Moderating Effect Of The Gamer-Avatar Relationship: An Exploratory Longitudinal Study. Int J Ment Health Addict [Internet]. 2018 Feb 1 [Cited 2023 Jan 8];16(1):102–24. Available From: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-017-9806-3>
7. Pontes Hm, Schivinski B, Sindermann C, Li M, Becker B, Zhou M, Et Al. Measurement And Conceptualization Of Gaming Disorder According To The World Health Organization Framework: The Development Of The Gaming Disorder Test. Int

-
- J Ment Health Addict [Internet]. 2021 Apr 1 [Cited 2023 Jan 8];19(2):508–28. Available From: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-019-00088-z>
8. Seok Hj, Lee Jm, Park Cy, Park Jy. Understanding Internet Gaming Addiction Among South Korean Adolescents Through Photovoice. *Child Youth Serv Rev*. 2018 Nov 1;94:35–42.
 9. Saleh U, Al-Fitra Nf, Azizah Sn, M Mr, Nurfida, Ma'rufi Ha, Et Al. Optimization Of Learning During Pandemic: The Correlation Analysis Of Character Strengths And Self-Regulated Learning. *Proceedings Of The Interdisciplinary Conference Of Psychology, Health, And Social Science (Icphs 2021)* [Internet]. 2022 Feb 11 [Cited 2023 Jan 8];639:84–9. Available From: <https://www.atlantispress.com/proceedings/icphs-21/125970257>
 10. Azizah Fn, Wahyudin A, Suhandini P. Peran Self Regulation Dalam Memoderasi Pengaruh Pola Asuh Keluarga Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal Of Primary Education* [Internet]. 2017 May 29 [Cited 2023 Jan 8];6(1):65–70. Available From: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/14598>