Vol. 4, No. 2, Juni 2025
e-ISSN: 2964-1322
p-ISSN: 2964-9595

JIPOSSTER: Jurnal Ilmu Politik dan Studi Sosial Terapan

Perubahan Sosial Akibat Game Online Pada Anak-Anak Kota Palangka Raya (Studi Komparatif Anak-Anak Dikawasan G. Obos Dan Flamboyan Bawah)

Afri Ananta[(1)*], Muhammad Hayyan Akbar[(2)], Zuwariyah Kartini[(3)], Elia Damayanti[(4)], Muhammad Zusanri Batubara[(5)], Saputra Adiwijaya[(6)]
Sosiologi, Universitas Palangka Raya, Palangka Raya, 73112, Indonesia Email : afrianantaa@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat perubahan sosial yang terjadi pada anak-anak yang terpengaruh game online di Palangka Raya, khususnya daerah G Obos dan Flamboyan Bawah. Perkembangan sosial pada anak-anak sangat terpengaruh oleh orang tua dan lingkungan sekitar mereka. Dengan melihat perkembangan gedget yang tersebar luas di masyarakat sekitar, tentu banyak kalangan yang mendapatkan dampak postif dan negatif terkhusus lagi pada anak yang haus akan pengetahuan. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif guna menganalisis dampak erubahan sosial yang terjadi pada anak-anak usia 6-12 tahun yang lenih memilih bermain game online dibandingkan dengan bermain dan berinteraksi secara langsung. Hasil penelitian ini menunjukan perbedaan yang signifikan antara anak-anak-anak G obos dan Flamboyan Bawah. Tujuan penelitiam ini untuk memahami bagaimana dampak modernisasi dan respon orang tua terhadap kemajuan teknologi yang terjadi terhadap perkembangan anak.

Kata kunci: Perubahan Sosial, Game Online, Anak-Anak.

ABSTRACT

This study aims to see the social changes that occur in children who are influenced by online games in Palangka Raya, especially in the areas of G Obos and Flamboyan Bawah. Social development in children is greatly influenced by their parents and their surroundings. By looking at the development of gadgets that are widespread in the surrounding community, of course many people get positive and negative impacts, especially children who are thirsty for knowledge. This study uses a descriptive quantitative method to analyze the impact of social changes that occur in children aged 6-12 years who prefer to play online games compared to playing and interacting directly. The results of this study show significant differences between children in G obos and Flamboyan Bawah. The purpose of this study is to understand how the impact of modernization and parental responses to technological advances that occur on child development.

Keywords: *Social Change, Online Games, Children.*

Submit:	Revised:	Accepted:	Available online:
31.05.2025	31.05.2025	29.06.2025	30.06.2025

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Individu anak, peran orang tua, lingkungan masyarakat, dan taman kanak-kanak sangat memengaruhi perkembangan sosial anak. Untuk memiliki kehidupan yang sukses dan menyenangkan di masa depan, penting untuk menerima lingkungan dan pengalaman positif lainnya dari berpartisipasi dalam aktivitas sosial. Apa yang ditanamkan pada anak-anak mereka saat mereka masih kecil akan berbuah di masa dewasa. Orang tua tidak hanya harus mendidik dan mengajarkan anak bagaimana bergaul dengan baik, tetapi mereka juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak-anak mereka. Ini karena anak-anak usia dini senang meniru apa yang dilakukan orang tua mereka, termasuk cara mereka bergaul di luar rumah. Orang tua tidak hanya memberikan kepercayaan dan kesempatan kepada anak mereka, mereka juga berperan dalam membangun keterampilan bergaul mereka, orang tua juga diharapkan memberi penguatan lewat pemberian rangsangan ganjaran atau hadiah jika anak bertingkah laku positif atau hukuman pada saat anak melakukan kesalahan (Mayar n.d.). Anak-anak biasanya mulai membentuk karakteristiknya pada saat mulai dalam proses belajar mengajar hingga seterusnya dimana anak-anak mulai menemukan jati dirinya kemana mereka akan berjalan dan menentukan arah kemana arah jalan baik maupun jalan yang buruk.

Dunia teknologi semakin canggih karena masyarakat menggunakannya. Teknologi awalnya dibuat untuk mempermudah kegiatan manusia. Ini berasal dari pemikiran manusia yang berusaha untuk mempermudah kegiatan-kegiatannya, yang kemudian digunakan dalam kehidupan. Sekarang semua orang berlomba-lomba untuk bisa memiliki gadget karena gadget pada masa kini bukan hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, namun sekaligus sebagai lifestyle (gaya hidup), tren, maupun prestise bagi beberapa orang. Gadget telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Banyak anak usia dini bahkan memiliki gadget mereka sendiri. Meskipun gadget memiliki banyak manfaat, jika tidak dikontrol, mereka dapat menjadi gerbang bagi anak-anak usia dini untuk mengakses banyak hal. Ini dapat berdampak negatif karena anak-anak usia dini belum memiliki kemampuan untuk memahami dan menyaring informasi yang mereka terima, yang dapat mengganggu perkembangan mereka (Hidayat and Maesyaroh 2022).

Dalam keadaan seperti ini, sangat penting bagi orang tua untuk menemukan keseimbangan antara menetapkan batas untuk anak-anak Gen-Alpha dan membiarkan mereka mengeksplorasi. Oleh karena itu, orang tua perlu dengan cermat mengelola pendidikan teknologi di usia dini. Mengajarkan kemampuan literasi dan keterampilan digital dapat membantu mempertahankan ikatan emosional dengan dunia nyata. Di samping itu, menanamkan dasar etika dan moral yang kukuh harus menjadi fokus utama dalam membentuk karakter anak-anak Gen-Alpha. Menggunakan pendekatan pengasuhan yang menyeluruh sambil memperhatikan kebutuhan perkembangan anak-anak di zaman sekarang sangat penting untuk menentukan cara pengasuhan yang paling tepat bagi Gen-Alpha, yang merupakan kunci dalam membangun fondasi yang kuat untuk pertumbuhan mereka yang sehat (Sari et al. 2023). Anak- anak yang terlampau terlibat dengan permainan online bisa menghabiskan waktu berharga, yang mengakibatkan berkurangnya perhatian terhadap pendidikan mereka, yang pada akhirnya bisa menimbulkan masalah bagi mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Winsen Sanditaria bahwa para pemain yang kurang tidur akibat bermain game secara berlebihan atau mengabaikan tanggung jawab penting lainnya mengalami kesulitan (Angela 2013).

Bermain game online dapat memberikan efek buruk terhadap konsentrasi belajar baik di rumah maupun di sekolah. Sering terlibat dengan permainan daring dapat menimbulkan ketergantungan akibat daya tarik visual dan animasinya. Anak-anak yang sering bermain game online cenderung memiliki sistem imun yang melemah karena mereka lebih memilih untuk tidak berolahraga, duduk dalam waktu lama, makan di malam hari, dan terpapar radiasi dari layar serta

perangkat elektronik. Penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan pada permainan daring semakin meningkat di masyarakat saat ini. Beberapa adegan dalam permainan online dapat memicu perilaku kriminal atau kekerasan, sementara game lain mendorong pengeluaran berlebihan karena mereka meminta pembelian item untuk mendapatkan fitur- fitur yang lebih menarik (Wiguna et al. 2020).

Tidak bisa dipungkiri di era digital sekarang kemajuan teknologi komunikasi dan informasi sedang berkembang pesat. Teknologi komunikasi dan informasi saat ini selalu bersinggungan dengan aktivitas masyarakat. Penggunaan gawai atau smartphone merupakan kemajuan dari teknologi komunikasi informasi. Dari penggunaan gawai tersebutlah yang ingin kami kaji mengenai dampaknya kepada anak-anak di kawasan Flamboyan Bawah dan G. Obos 12 Kota Palangka Raya. Melihat dari maraknya dampak yang terjadi akibat dari digitalisme khususnya pada pola interaksi sosial mereka dengan temannya, terlihat perbedaan antara anak-anak yang yang bermain langsung bersama teman-temannya dibanding dengan yang bermain gawai. Penggunaan gawai pada anak banyak menciptakan dampak negatif seperti membuat anak menjadi menutup diri dalam sosial atau pola interaksi yang tidak mau bersosialisasi. Dengan ini kami menulis kajian ini guna mendapatkan perbandingan 15:15 antara keduanya yang membuat penemuan baru serta menegetahui sikap yang ideal untuk anak-anak di era digital yang sedang berkembang secara pesat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif. Penelitian ini menyajikan keaslian dengan memanfaatkan metode One-Group Pretest-Posttest Design untuk mengevaluasi seberapa efektif data yang digunakan. Cara ini memungkinkan pengukuran angka terhadap perubahan sosial yang terjadi pada anak-anak. Maksud dari metode ini adalah untuk mengevaluasi keberhasilan. Penelitian ini menyajikan keaslian dengan memanfaatkan metode One-Group Pretest-Posttest Design untuk mengevaluasi seberapa efektif. Cara ini memungkinkan pengukuran angka terhadap perubahan sosial yang terjadi pada anak-anak. Maksud dari metode ini adalah untuk mengevaluasi keberhasilan (Ahmad Robi Ul'zikri 2024). Metode ini digunakan untuk meneliti fenomena sosial yang terjadi pada anak-anak dengan umur <12 tahun yang lebih berminat bermain game online daripada bermain bersama- sama secara langsung dengan anak-anak yang lain. Lokasi penelitian bertempat di kawasan Flamboyan Bawah dan G. Obos 12 Kota Palangka Raya, Provinsi Kalimantan Tengah.

Jumlah Informan yang akan diwawancara

1. anak-anak umur <12 tahun daerah flamboyan bawah sebanyak 15 anak-anak.
2. anak-anak umur <12 tahun daerah g obos 12 sebanyak 15 anak-anak.
3. Masyarakat sekitar yang terkena dampak perubahan sosial game online pada anak-anak daerah flamboyan bawah sebanyak 1 orang
4. Masyarakat sekitar yang terkena dampak perubahan sosial game online pada anak-anak daerah g obos 12 sebanyak 1 orang.

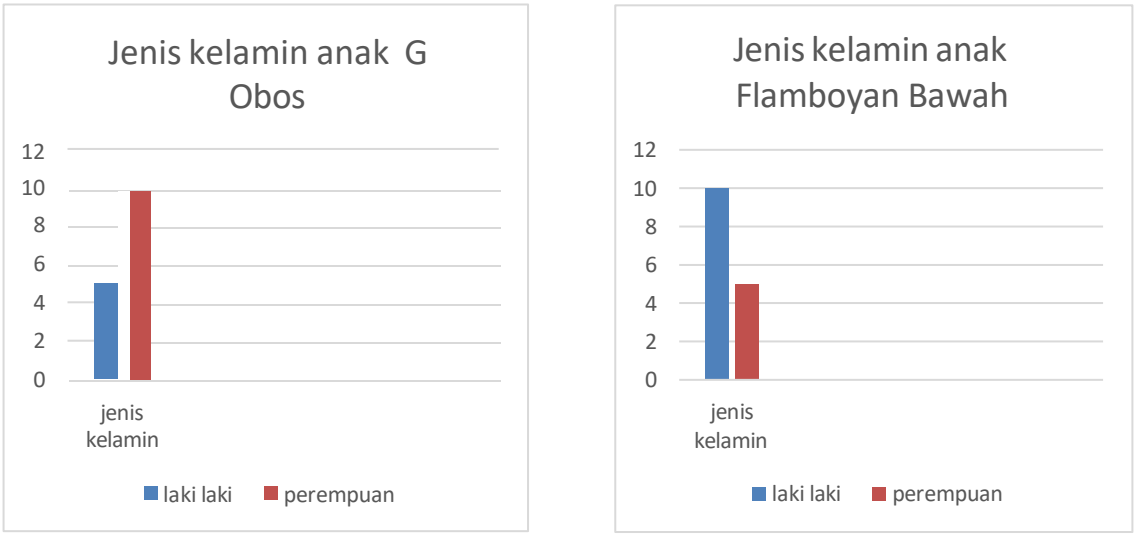
Panduan Wawancara

Wawancara kuantitatif biasanya terstruktur dengan pertanyaan tertutup dengan opsi jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Hal ini menjamin kemampuan untuk mengukur dan menganalisis data statistik yang dikumpulkan. Tujuan wawancara adalah untuk mendapatkan data khusus dari responden yang relevan dengan variabel penelitian. memastikan bahwa hasil wawancara dapat dibandingkan karena formatnya seragam.

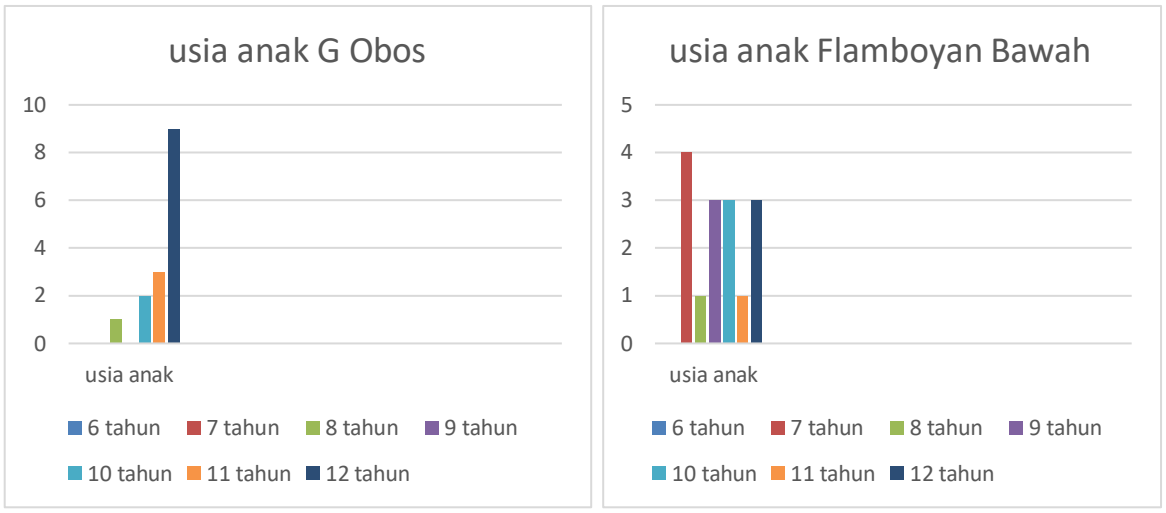
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian



Gambar 1. Tabel Distribusi balok (Jenis Kelamin anak)
Sumber: Data Diolah Penulis (2025)



Gambar 2. Tabel distribusi balok (usia anak)
Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

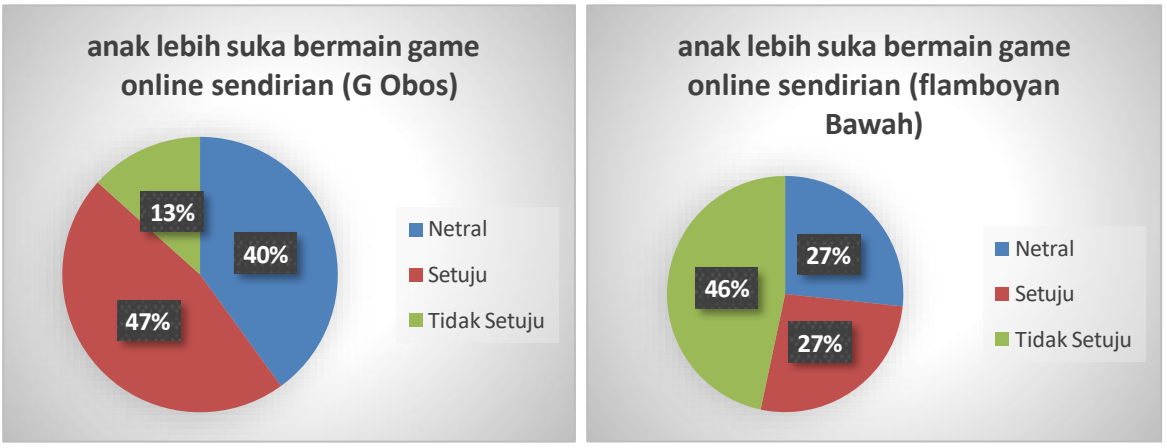
Hasil penelitian yang sudah dilakukan menunjukan bahwa responden dengan jenis kelamin anak laki-laki G Obos sebanyak 5 anak dan anak perempuan 10 anak. Berbanding terbalik dengan anak G Obos, anak Flamboyan Bawah lebih banyak anak laki-laki dengan sebanyak 10 anak laki-laki dan 5 anak perempuan yang menjadi responden penelitian ini. Yang kemudian dihitung dengan usia anak rata-rata dari kedua wilayah tersebut dengan anak usia 12 tahun lebih banyak berada di g Obos, sedangkan anak dengan usia 7 tahun yang banyak terdapat pada daerah Flamboyan bawah. Hal ini akan mempengaruhi pemilihan game online dan pengaruh tingkah laku pada anak dengan berdasarkan jenis kelamin dan usia anak tersebut.

Pembahasan

Perubahan Sosial

Perubahan sosial merujuk pada cara individu bertindak saat berinteraksi dengan orang lain, kelompok, atau komunitas terkait norma-norma dan nilai-nilai yang sudah ada, sebuah fenomena yang disebut perubahan sosial budaya. Hal ini terjadi karena manusia adalah makhluk sosial yang mampu melampaui batasan budaya yang dimilikinya. Ketika membahas mengenai struktur ekonomi, Karl Marx berpendapat bahwa penyebab utama perubahan berasal dari transformasi sosial dan kondisi ekonomi yang menjadi landasan seluruh aktivitas masyarakat. Sementara itu, Max Weber menekankan bahwa pemikiran rasional dan ambisi individu yang terlibat merupakan elemen kunci dalam tindakan atau perilaku sosial (Goa 2017).

Seperti yang dikatakan Heraklitus bahwa tidak ada yang pasti kecuali perubahan itu sendiri, perubahan sosial adalah proses alamiah yang bersifat pasti. Manusia selalu menghadapi perubahan sosial. Seperti yang disebutkan oleh Koenig sebelumnya, perubahan sosial terjadi pada sistem sosial desa dan struktur kelembagaan. Kehidupan masyarakat desa menjadi lebih dinamis, berkembang, dan berkembang sebagai organisme sosial (Marius 2006).



Gambar 3. Tabel distribusi pie (anak yang suka bermain game online sendirian)

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Dari hasil penelitian dengan pertanyaan "saya lebih suka bermain game online sendirian" menunjukan bahwa daerah G obos lebih cenderung sendirian pada saat bermain game online dibandingkan dengan daerah Flamboyan Bawah yang lebih memilih "tidak setuju" dikarenakan lebih senang bermain bersama-sama. Mereka memang merasa lelah saat bermain game online, tetapi karena kenikmatan memainkan game tersebut, mereka tidak merasa lelah. Mereka merasakan keletihan saat bermain game daring, tetapi kesenangan yang diperoleh dari permainan itu dapat mengatasi rasa lelah yang mereka alami. Bahkan di saat timbulnya kelelahan, mereka tetap menemukan kebahagiaan dalam bermain. Permainan daring berperan sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, membantu mereka untuk bersantai dari tuntutan belajar dan memberikan kepuasan tersendiri. Inilah yang membuat anak-anak sangat menyukai permainan online (Santoso 2022).

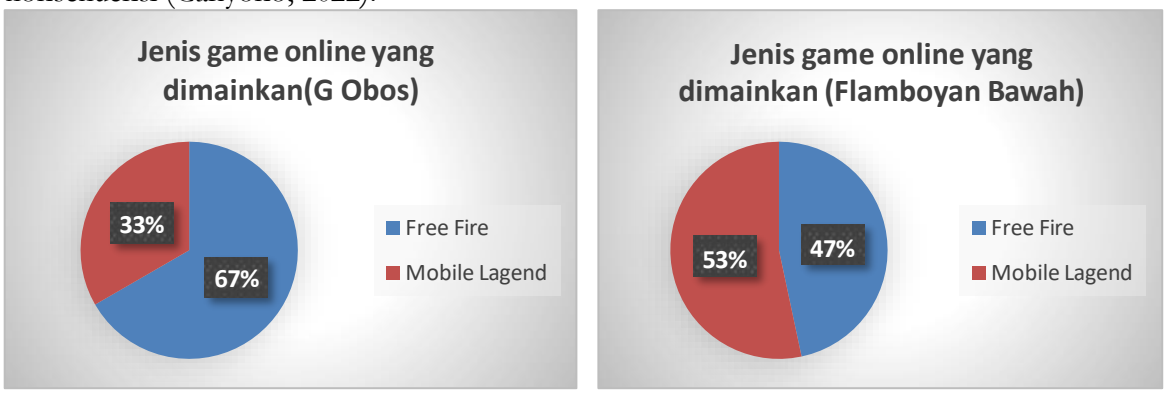
hasil penelitian menujukan bahwa anak G obos lebih senang bermain game online dibandingkan bermain offline/secara langsung, yang mana pada hal ini berbanding terbalik dengan anak yang berada di Flamboyan Bawah yang lebih suka bermain game offline setiap harinya. Hal ini terbukti pada saat peneliti melakukan penelitian dimana anak-anak di Flamboyan Bawah bermain bola dan lain sebagainya untuk mengisi waktu luang. Dengan hasil penelitian anak G Obos 53% lebih suka pada game online dibandingkan game offline,

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

sedangkan anak Flamboyan bawah tidak setuju dengan bermain game online dengan 80% anak flamboyan lebih suka bermain game offline dengan teman sebaya.

Pengaruh Game Online

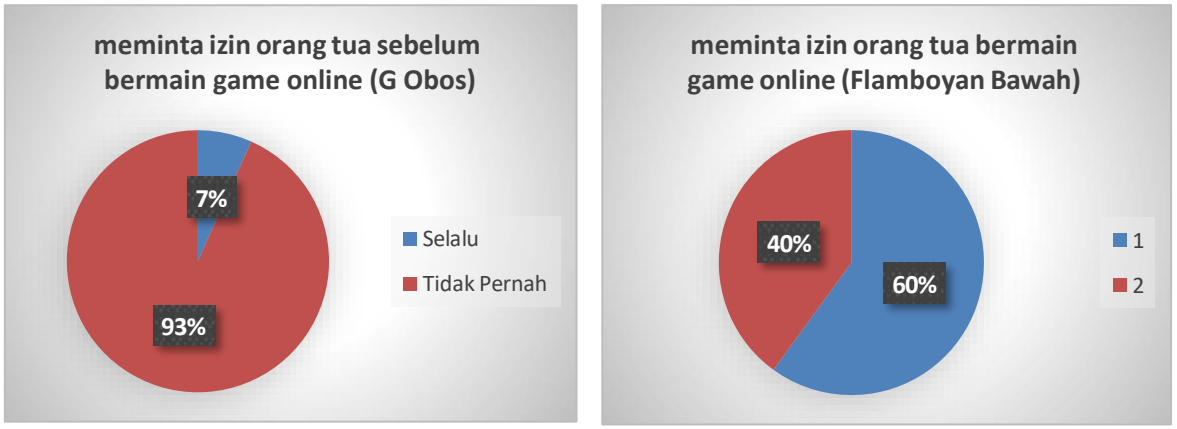
Pengaruh adalah keadaan di mana ada hubungan timbal balik, atau sebab akibat, antara apa yang dipengaruhi dan apa yang dipengaruhi. Kami harus menemukan hubungan antara dua hal ini. Pengaruh, di sisi lain, adalah kekuatan yang memiliki kemampuan untuk mendorong sesuatu untuk berubah, yang berarti bahwa perubahan tersebut akan menghasilkan konsekuensi (Cahyono, 2022).



Gambar 4. Tabel distribusi pie (jenis game online yang dimainkan)

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Banyak siswa menghabiskan waktu libur sekolah untuk bermain game online. Mereka biasanya bermain game online selama dua hingga tiga jam, atau bahkan lebih lama. Game online menjadi gaya hidup di berbagai belahan dunia saat ini sangat mengejutkan. Berbagai pendapat tentang dampak dari permainan online ini muncul sebagai akibat dari banyaknya permainan online ini. Meskipun ada beberapa orang yang berpendapat bahwa permainan online dapat membahayakan anak-anak dan remaja, ada juga yang mengatakan bahwa para penggemar dapat memperoleh manfaat dari permainan online (Henukh, Abolladaka, and Br Simanungkalit 2022).



Gambar 5. Tabel distribusi pie(meminta izin orang tua sebelum main game)

Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Free Fire merupakan permainan online yang memungkinkan pemain berkolaborasi dari berbagai tempat dan waktu. Komunikasi yang baik antara para pemain sangat penting untuk menyelesaikan misi permainan dengan sukses. Dalam Free Fire, terdapat fitur pesan suara yang

memungkinkan pemain berdiskusi dan bertukar informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan mereka. Kesuksesan dalam permainan ini sangat tergantung pada seberapa efektif para pemain dapat berkolaborasi. Kolaborasi tim ini dapat ditingkatkan melalui penggunaan pesan suara (Fathurrijal et al. 2023). Berbagai faktor turut menyumbang pada daya tarik permainan Mobile Legend, seperti variasi hero yang tersedia, gameplay yang seru, desain karakter yang menarik, dan sistem peringkat yang teratur. Semua aspek ini menarik minat pemain muda, membuat mereka terus berpartisipasi dalam permainan tanpa merasa bosan (Usoh, Buanasari, and Wowiling 2022). Dari hasil penelitian menunjukan jenis game online yang diminati anak-anak dimana pada daerah G Obos lebih ke Free Fire, sedangkan anak Flamboyan Bawah lebih ke Mobile Legend. Dimana anak yang bermain game online Free Fire lebih suka bermain dengan cara voice note pada saat ingin bekerjasama pada tim, sedangkan anak yang suka bermain game Mobile Legend lebih senang pada skin hero yang digunakan.

Seperti yang kita tahu bahwa peran orang tua dalam tumbuh kembang anak sangat penting dalam pertumbuhan anak tersebut yang membuat anak tersebut berada diluar jangkauan orang tuanya, dari penelitian anak G Obos kurang komunikasinya terhadap orang tua dengan bermain game tidak izin terlebih dahulu karena orang tua sudah memberikan gedget kepada anak. Menurut Ibu Endang "anak-anak yang tidak izin bermain game biasanya akan bermain hingga larut malam yang membuat anak tersebut menyendiri dikamar, anak tersebut lebih mengabaikan kesehatan, orang sekitar, dan kewajibannya sebagai anak sekolah. Hal ini yang menyebabkan anak-anak lebih memilih tidak izin sebelum main game online karena candu saat bermain game online membuat anak tersebut lupa segalanya. sedangkan jika anak tersebut tidak kita izinkan kadang dia menjadi anak yang tantrum karena sudah kecanduan bermain game online.

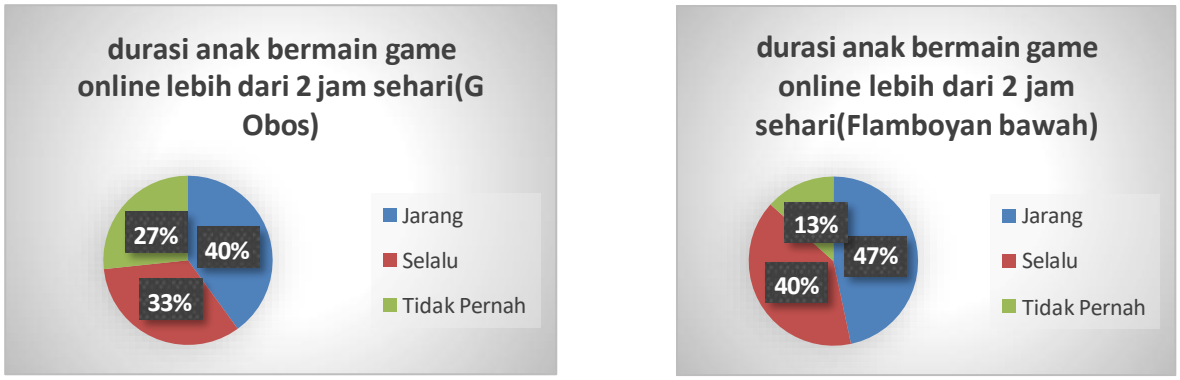
Perubahan Sosial Pada Anak-anak yang Bermain Game Online

Munculnya handphone yang berisi berbagai game. Fenomena ini menunjukkan betapa teknologi permainan telah masuk ke banyak bidang kehidupan. Aplikasi handphone dan media internet memungkinkan Anda memperoleh game dengan cepat. Game, yang menggunakan media elektronik sebagai media multimedia, dirancang dengan cara yang menarik agar pemain puas. Anak-anak yang banyak menghabiskan waktu dengan permainan selama masa pertumbuhan mereka mungkin akan mengurangi keterlibatan mereka dalam aktivitas positif seperti belajar dan bergaul. Karena permainan bisa membuat mereka terasing dari lingkungan sosial, anak-anak yang terlalu terikat pada permainan sering kali mengurangi waktu yang mereka gunakan untuk berinteraksi dengan teman- teman. Permainan yang sangat menarik perhatian dapat berdampak pada kesehatan mental anak- anak. Kecenderungan yang tinggi terhadap permainan online bisa mengakibatkan masalah seperti penghindaran (Ulya, Sucipto, and Fathurohman 2021).

Salah satu kemajuan teknologi yang signifikan adalah munculnya permainan daring. Khususnya dalam hal pendidikan dan hubungan sosial, kecanduan permainan daring dapat mengakibatkan konsekuensi negatif. Meskipun permainan daring dapat memfasilitasi interaksi sosial dengan orang lain, permainan daring juga secara signifikan memengaruhi pertumbuhan dan karakter remaja dan individu. Meskipun demikian, permainan ini sering kali menyebabkan pemain kehilangan kontak dengan pengalaman sosial di dunia nyata. Demografi pemain gim daring biasanya mencakup siswa sekolah dasar, menengah, dan atas, serta mahasiswa dan bahkan orang dewasa. Efek kecanduan mengakibatkan anak-anak sering terlibat dalam aktivitas permainan yang mengurangi kegiatan yang bermanfaat, seperti belajar dan bersosialisasi dengan teman-teman. Ketika siswa menghabiskan waktu yang berlebihan untuk bermain gim daring, hal itu dapat menyebabkan perilaku kompulsif. Dampak permainan

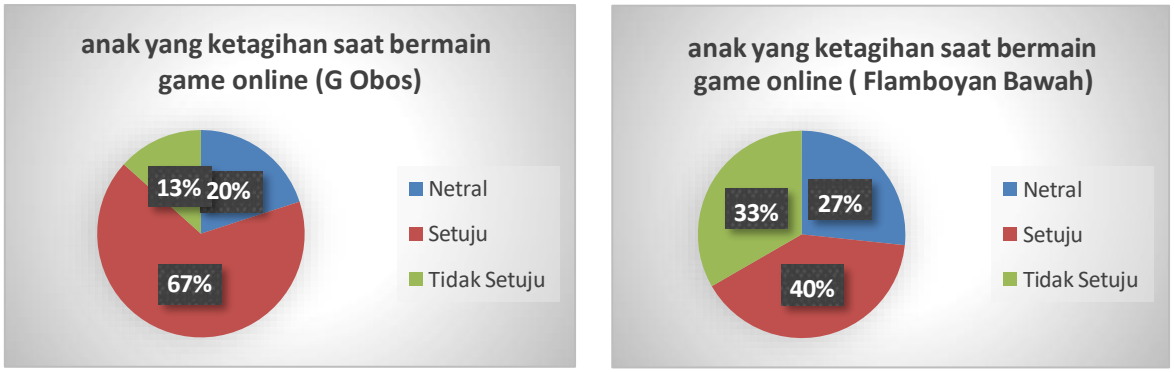
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

bervariasi bagi siswa sekolah dasar, khususnya selama tahap perkembangan mereka. (Cahyano, 2022).



Gambar 6. Tabel distribusi pie (durasi anak bermain game online lebih dari 2 jam sehari)
Sumber: Data Diolah Penulis (2025)

Dari hasil penelitian menunjukan jika anak Flamboyan bawah lebih sering menghabiskan waktu lebih dari 2 jam pada saat main game online, akantetapi jarang juga anak yang menghabiskan waktu luangnya bermain game online dikarenakan pada saat sore hari mereka lebih memilih bermain bersama dengan anak sebaya. Berbanding terbalik dengan anak G obos yang jarang memakai game online lebih dari 2 jam karena ada peran orang tua yang membatasi anaknya bermain game online. Menurut Ibu Silva (responden wawancara), game online menyebakan mereka tidak fokus lantaran kurang tidur dan tugas yang diberikan diabaikan. Kemudian juga secara perilaku sosialnya mereka akan menyendiri dan kurang komunikasinya dengan teman sebayanya, dan juga secara psikologis mereka lebih emosional, karena terbawa dari aktivitas bermain game onlinenya, bahkan juga dari pengalaman beliau pribadi, anak yang sedang bermain game biasanya tidak bisa diganggu. Secara kesehatan, rata-rata siswa beliau saat ini sudah mengenakan kacamata, dari hal ini tentu dapat kita lihat bagaimana dampak negatifnya dari game online yang dapat menyebabkan permasalah kesehatan mata dan mengingat mereka masih anak-anak. Dari hal tersebut beliau menjelaskan untuk perlunya peran orang tua dalam membatasi durasi bermain game online, selain durasi juga orang tua juga tentu perlu memantau dari kegiatan anak selama bermain game.



Gambar 7. Tabel distribusi pie (anak yang ketagihan saat bermain game online)

Permainan online merupakan kategori permainan visual yang dapat dimainkan di komputer atau perangkat lain yang terhubung ke jaringan, seperti internet atau melalui koneksi tanpa kabel. Dalam permainan ini, pemain akan menemui berbagai tantangan yang membuatnya

merasa terdorong untuk terus bermain. Ketika tantangan ini menjadi rutinitas, akan sulit untuk menghentikannya, yang mengakibatkan pemain kehilangan kesadaran akan waktu dan lingkungan di sekitarnya (Zahra 2022). Pengaruh game online terhadap perubahan individu sangat terlihat pada pertanyaan tersebut, dimana anak-anak G Obos lebih sering ketagihan pada saat main game online yang membuat mereka betah pada saat bermain game tersebut. Berbeda dengan anak Flamboyan bawah yang kurang berminat pada game online tersebut.

Kita bisa menggunakan teknologi dalam sektor pendidikan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran digital melalui alat dan aplikasi, baik secara offline maupun online. Ini dirancang dengan cara yang teratur dan interaktif, bertujuan untuk mengubah cara mendapatkan dan menyebarkan informasi dengan memanfaatkan internet. Jadi, sangat jelas bahwa pendidikan online menekankan pemanfaatan teknologi internet sebagai sarana untuk menawarkan berbagai solusi yang dapat memperbaiki pemahaman dan keterampilan, sehingga memungkinkan pembelajaran materi pendidikan di mana saja dan kapan saja. Kita bisa menggunakan teknologi dalam sektor pendidikan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran digital melalui alat dan aplikasi, baik secara offline maupun online. Ini dirancang dengan cara yang teratur dan interaktif, bertujuan untuk mengubah cara mendapatkan dan menyebarkan informasi dengan memanfaatkan internet. Jadi, sangat jelas bahwa pendidikan online menekankan pemanfaatan teknologi internet sebagai sarana untuk menawarkan berbagai solusi yang dapat memperbaiki pemahaman dan keterampilan, sehingga memungkinkan pembelajaran materi pendidikan di mana saja dan kapan saja (Arifin et al. 2023).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukan bahwa game online memiliki dampak signifikan terhadap tumbuh kembang anak, khususnya pada perubahan sosial yang terjadi pada anak kota Palangka Raya (kawasan G Obos dan Flamboyan Bawah). Hasil penelitian ini menujukan anak-anak kawasan G obos lebih cenderung bermain game online dibandiingan anak-anak pada kawasan flamboyan bawah yang senang bermain bersama secara langsung. Penggunaan gedeget berdampak positif dan negatif, akantetapi anak yang haus akan pengetahuan mereka lebih menggali apa saja seperti website dan lain sebagainya untuk mengungkap rasa ingin tahu tersebut. Oleh karena itu, penting bagi orang tua membimbing anaknya untuk masa depan anak dengan membatasi penggunaan gedget yang bisa mengakses lebih luas dan mencegah anak agar lebih bijak dalam penggunaan gedget.

REFERENSI

Arifin, Muhammad Risal, Angelita, Nur Salmah, Ni Putu Indah Junita Lestari, and Saidi Naali. 2023. "Pemanfaatan DIGI-EDVOT (Digital Learning For Disabled Young Voters) Bagi Pemilih Disabilitas Di Pemilu 2024." *JIPOSSTER: Jurnal Ilmu Politik Dan Studi Sosial Terapan* 2(1):15–27.

Angela. 2013. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sdn 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir." *EJournal Ilmu Komunikasi* 1(2):532–44.

Cahyono, Anang Sugeng. 2022. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia." *Journal Marine Inside* 1(2):1–32. doi: 10.56943/ejmi.v1i2.9.

Fathurrijal, Fathurrijal, Hamudani Hamudani, Endang Rahmawati, Ishanan Ishanan, and M.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

Zaki Abdillah. 2023. "Dampak Negatif Game Online Free Fire Terhadap Perilaku Komunikasi Anak Pemain Game Online Free Fire Di Dusun Bile Tepung Lombok Barat." *SOSIO EDUKASI Jurnal Studi Masyarakat Dan Pendidikan* 6(2):74–83. doi: 10.29408/sosedu.v6i2.22128.

Goa, Lorentius. 2017. "Perubahan Sosial Dalam Kehidupan Bermasyarakat." *SAPA - Jurnal Kateketik Dan Pastoral* 2(2):53–67. doi: 10.53544/sapa.v2i2.40.

Henukh, Liti Remildo, Jacob Abolladaka, and Erika Feronika Br Simanungkalit. 2022. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Lobalain." *Journal Economic Education, Business and Accounting* 1(1):1–6. doi: 10.35508/jeeba.v1i1.6412.

Hidayat, Arief, and Syarah Siti Maesyaroh. 2022. "Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini." *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 1(5):356. doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.

Marius, Jelamu Ardu. 2006. "Perubahan Sosial." *Jurnal Penyuluhan* 2(2). doi: 10.25015/penyuluhan.v2i2.2190.

Mayar, Farida. n.d. *PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK USIA DINI SEBAGAI BIBIT UNTUK MASA DEPAN BANGSA*.

Santoso, Joko. 2022. "Ketertarikan Game Online Daripada Minat Membaca Bagi Anak." *Journal Of Elementary School Education (Jouese)* 2(2):105–10. doi: 10.52657/jouese.v2i2.1771.

Sari, Novita, Eha Julaeha, Endiyah Noventi, Ida Holida, Kamelia Anis Laudza, Siti Hadijah, Siti Nurhayati, Yuli Eka Sari, and Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. 2023. "Edukasi Pola Asuh Ideal Untuk Gen-Alpha." *Journal of Human And Education* 4(3):293–98.

Ulya, Latifatul, Sucipto Sucipto, and Irfai Fathurohman. 2021. "Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak." *Jurnal Educatio FKIP UNMA* 7(3):1112–19. doi: 10.31949/educatio.v7i3.1347.

Ul'zikri, Ahmad Robi. 2024. "Mini Reserach : Pendidikan Politik Dan Demokrasi Lokal Melalui Kelas Online Menggunakan Pendekatan Model One-Group Pretest-Posttest Design Pada Mahasiswa Kabupaten Murung Raya." 3(4):50–57.

Usoh, Trivena, Andi Buanasari, and Ferdinand Wowiling. 2022. "Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa." *Jurnal Keperawatan* 12(1):18–28.

Wiguna, Reza Indra, H. Menap, Deby Ayu Alandari, and Lalu Hersika Asmawariza. 2020. "Hubungan Kecanduan Bermain Game Online Dengan Motivasi Belajar Pada Anak Usia 10-12 Tahun." *Jurnal Surya Muda* 2(1):18–26. doi: 10.38102/jsm.v2i1.48.

Zahra, Annisa Dian. 2022. "DAMPAK PAPARAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA

DINI." *Title. Jurnal Pendidikan Edukasi Anak* 2(1):156–66.