

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji tentang penyebab lato-lato bisa menjadi pengganti *game online* di era *game* digital dan dampak pendidikan, kesehatan dan sosial pada permainan lato-lato terhadap anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda. Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi menurut Alferd Schutz. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penyebab lato-lato bisa menjadi pengganti *game online* di era *game* digital di Gampong Meunasah Mesjid Cunda adalah (a) mengikuti tren sebab permainan ini sedang viral di media sosial dan temannya sudah ikut-ikutan bermain lato-lato sehingga anak mengikutinya karena ada rasa penasaran ingin mencoba permainan baru; (b) pengaruh teman pergaulan yang mengajak bermain lato-lato bersama, sehingga anak ikut-ikutan agar memiliki teman bermain, dan jika tidak bermain lato-lato maka mereka tidak memiliki teman; dan (c) tertarik mengikuti perlombaan agar bisa memenangkan perlombaan dan memperoleh hadiah yang disukai. Dampak permainan lato-lato pada anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda yaitu (a) dampak pendidikan seperti anak menjadi lalai dan sering menghabiskan waktu bermain lato-lato, sehingga kurang meluangkan waktu belajar, mengerjakan tugas sekolah bahkan berperilaku menyimpang dengan membawa lato-lato ke sekolah yang dilarang oleh guru; (b) dampak kesehatan seperti kesakitan pada tangan, bengkak, merah hingga terkilir karena keseringan bermain lato-lato, bahkan mengalami benjolan di kepala akibat terkena bola lato-lato; dan (c) dampak sosial yaitu anak-anak mulai suka berkumpul bersama temannya, dan sudah jarang berada di rumah, pola interaksi sosial sesama anak semakin meningkat dan memberikan hiburan baru bagi masyarakat, sekaligus menimbulkan konflik sesama anak saat bola lato-lato mengenai temannya

*Kata Kunci: Dampak, Lato-Lato, Anak di Gampong Meunasah Mesjid Cunda*