EDUABDIMAS: Jurnal Edukasi Pengabdian Masyarakat *(p-ISSN. 2222-2222)*
Vol. 1 No.1, Oktober 2022 *(P-ISSN. 2222-2222)*

SOSIALISASI BAHAYA *GAME* ONLINE TERHADAP PRESTASI SISWA

Wafiyatu Maslahah[1], Lailatul Rofiah[2]

[1]Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: wafiya.maslahah@gmail.com
[2]Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Email: lailatulrofiah14@gmail.com

Corresponding author:
Wafiyatu Maslahah
Universitas Islam Raden Rahmat
Wafiya.maslahah@gmail.com

ABSTRACT

This community service activity began with a problem regarding the decline in student achievement at MTs AL-Huda Wajak caused by online Game addiction. Students spend their time playing online Games. This makes students decline in achievement. The purpose of this community service activity is so that students know about the dangers that occur when experiencing online Game addiction, especially on achievement. The method used is by; 1.) conducting interviews with the madrasah regarding the problems that occur in the madrasa. 2.) discuss the solutions that are carried out to educate students, 3.) form a committee for socialization activities, 4.) hold socialization activities, 5.) provide feedback to explore students' understanding with the socialization. The results obtained are that students do not understand the impact of online Game addiction. Students become more aware of how to manage the time between playing Games and their obligation to study so that achievement remains good and good.

Keywords: *Danger, Online Game, Achievement*

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bermula dari adanya permasalahan mengenai menurunnya prestasi siswa di MTs AL-Huda Wajak yang disebabkan oleh adanya kecanduan Game online. Siswa menghabiskan waktunya untuk bermain Game online. Hal ini menjadikan siswa menurun dalam prestasi. Tujuan dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat ini supaya siswa mengetahui mengenai bahaya yang terjadi ketika mengalami kecanduan Game online, khususnya terhadap prestasi. Metode yang dilakukan yakni dengan cara;1.) mengadakan kegiatan wawancara terhadap pihak madrasah mengenai permasalahan yang terjadi di madrasah. 2.) membahas mengenai solusi yang dilakukan untuk mengedukasi siswa, 3.) membentuk panitia kegiatan sosialisasi, 4.) mengadakan kegiatan sosialisasi, 5.) memberikan umpan balik untuk menggali pemahaman siswa dengan adanya sosialisasi tersebut. Hasil yang diperoleh yakni siswa menjadi lebih memahami cara mengatur waktu antara bermain Game dengan kewajiban mereka belajar sehingga prestasi tetap baik.

Kata Kunci: *Bahaya, Game Online, Prestasi*

PENDAHULUAN

Pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) menjadikan munculnya berbagai produk-produk teknologi. Salah satu produk tersebut yakni *game online* yang merupakan permainan yang dapat dimainkan banyak orang diberbagai penjuru dunia melalui akses jaringan internet. Produk tersebut memberikan fasilitas permainan yang dilakukan secara online. Permainan *game* yang dilakukan secara online dapat dilakukan bersama dengan pemain diseluruh dunia. Permainan *game online* mudah diakses dan populer sejak kemunculannya (Novrialdy, 2019).

Siswa sebagai bagian dari masyarakat yang memiliki kemudahan dalam mengakses *Game* online perlu diberikan filter supaya bijak dalam menggunakannya. Saat ini banyak sekali siswa yang mendapatkan dampak positif maupun negatif dengan adanya kemudahan dalam mengakses *game online* (Arianto, 2016). Pada dampak negatif adanya perkembangan IPTEK salah satunya yakni menjadikan siswa kecanduan teknologi yang berupa *game*.

Mengambil hasil penelitian yang dilakukan oleh (Syahran, 2015) bahwa kecanduan teknologi khususnya *game online* pada siswa disebabkan kurang adanya filter yang diberikan. Siswa dengan mudah mengakses internet dan memainkan *game online* diberbagai waktu dan kesempatan. Fasilitas bermain *game* tersedia dalam gegaman siswa.

MTs Al-Huda memiliki siswa yang dalam kehidupan sehari-hari berkaitan erat dengan penggunaan teknologi. Berdasarkan wawancara awal dengan Kepala Madrasah diperoleh data siswa di MTs Al-Huda bahwa siswa terdampak negatif dengan adanya *game online* yang menjadikan menurunnya prestasi belajar. Siswa tidak mengerjakan tugas dan menggunakan *smartphone* mereka untuk kegiatan *game online*. Perlu diberikan arahan kepada siswa MTs Al-Huda supaya tidak mudah terjerat *game online* yang dapat berpengaruh terhadap meningkatnya prestasi belajar. Kegiatan yang dilakukan untuk memberikan arahan kepada siswa yakni melalui sosialisasi di MTs Al-Huda tentang "Bahaya *game online* terhadap Prestasi Siswa".

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan pada MTs Al-Huda Wajak Kabupaten Malang. Waktu pelaksanaan kegiatan yakni mulai tanggal 3 September 2022 hingga 10 September 2022. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan kegiatan ini sebagai berikut:

1. Koordinasi awal untuk menggali infomasi mengenai dampak adanya teknologi bagi siswa. Waktu pelaksanaan koordinasi yakni tanggal 3 September 2022.

Gambar 1. Kegiatan koordinasi awal dengan pihak madrasah

2. Mengadakan group diskusi pada tanggal 06 September 2022 antara pihak sekolah dengan tim pengabdian masyarakat dengan Universitas Islam Raden Rahmat Malang untuk menemukan solusi dari permasalahan.

Gambar 2. Melakukan kegiatan group diskusi dengan pihak madrasah

3. Menyusun agenda sosialisasi dengan menentukan waktu dan membentuk panitia. Dilaksanakan pada tanggal 08 September 2022.

Gambar 3. Melakukan kegiatan pembentukan panitia

4. Melaksanakan kegiatan sosialisasi. Sosialisasi dilakukan pada tanggal 10 September 2022.

Gambar 4. Melakukan kegiatan sosialisasi

5. Mengadakan umpan balik kepada siswa sebagai peserta sosialisasi

Gambar 5. Melakukan kegiatan pemaparan materi sosialisasi oleh pemateri pertama

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada MTs Al-Huda Wajak memperoleh hasil berupa kegiatan sosialisasi yang memperdalam wawasan siswa mengenai bahaya yang diakibatkan dari *Game* online terhadap prestasi. Siswa menjadi memiliki prestasi yang baik dan terarah dalam proses penggunaan teknologi serta mampu mengatur waktu antara bermain *Game* dan belajar. Pada kegiatan sosialisasi dimulai dengan agenda pembukaan.

Pembukaan pada kegiatan sosialisasi dilakukan oleh mahasiswa semester enam yakni Revi Novita Ratnasari. Pada kegiatan pembukaan diawali dengan salam dan membaca do'a bersama. Selanjutnya diberikan penjelasan mengenai pentingnya kegiatan ini bagi siswa. Diperjelas pula tujuan yang diinginkan dari adanya kegiatan sosialisasi yakni dapat

meningkatkan prestasi siswa. Kegiatan pembukaan dilakukan untuk membangun suasana menyenangkan, aktif dan interaktif.

Gambar 6. Kegiatan pembukaan sosialisasi

Agenda selanjutnya yakni pemaparan materi yang dilakukan oleh Wafiyatu Maslahah, S.Pd., M.Pd. Pada kegiatan pemaparan dimulai dengan kegiatan interaktif dengan menggali pemahaman siswa mengenai *game online*. Hal demikian dipahami dengan baik oleh seluruh peserta dan bahkan akrab dalam keseharian mereka. *Game online* menjadi sarana bermain siswa yang ada didalam genggaman mereka pada kehidupan sehari-hari. Siswa menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang akrab dan dimainkan serta mudah diakses.

Pemateri menjelaskan bahwa *game online* merupakan permainan yang memanfaatkan jaringan internet atau wifi. *Game* yang dimainkan secara online dengan memanfaatkan wifi atau paket data yang dapat dilakukan pengaksesan diberbagai waktu dan kesempatan. Perkembangan *game online* juga dijelaskan lebih lanjut bahwa perkembangannya dimulai sejak tahun 2001 di Indonesia. Pemaparan dilanjutkan dengan menjelaskan berbagai macam *game online* antara lain; PUBG, Mobile Legends, Age of Empire Online dan lain-lain.

Penjelasan materi dengan memberikan wawasan kepada siswa mengenai perbedaan *game* yang dimainkan meliputi *First person shooter (FPS), Real-Time Strategy, Cross-Platform Online, Browser Game, Massive Multiplayer Online Game*. Dan *First person shooter (FPS)* yakni *Game* tunggal dengan pemain seolah sebagai pelaku yang menjalankan permainan tersebut, kebanyakan mengambil tema mengenai peperangan dengan senjata-senjata militer. *Real-Time Strategy,* merupakan permainan yang menekankan pada kehebatan strategi pemainnya. Pemain biasanya memainkan beberapa peran dalam satu waktu. *Cross-Platform Online* pada *game* ini membutuhkan jaringan internet untuk dapat bermain dan menjalankannya. *Browser Game* merupakan permainan yang digunakan dengan menggunakan *browser* seperti *mozila, firefox, opera,* dan *IE. Browser* yang dipakai yakni mendukung javascript, php maupun flash. *Masive player* yakni *game* yang dapat dimainkan secara online dengan orang-orang seluruh dunia, dapat interaksi dengan pemain lain layaknya di dunia nyata.

Selanjutnya dipaparkan oleh pemateri yakni meskipun demikian perlu diwaspadai oleh siswa dengan adanya *game online* yang mengandung hal negatif dan berbahaya. Dampak negatif yang terjadi dengan bermain *game online* yakni, 1.) membuang waktu, 2.) lupa jam tidur, 3.) kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial, 3.) lupa makan teratur, 4.) pusing, 5.) kerusakan saraf otak, 6.) kerusakan mata, 7.) mudah marah, 8.) menghabiskan paket data,

9.) kejahatan/kriminal, 10.) kematian, 11.) gangguan jiwa/mental. Pemaparan mengenai dampak negatif dijelaskan contoh-contoh yang konkrit oleh pemateri. Selain dampak negatif diberikan penjelasan mengenai dampak positif yakni antara lain, 1.) hiburan, 2.) wawasan, dan 3.) dapat menjadi kegiatan untuk mengurangi pengangguran jika dapat dimainkan dengan baik dan bijak.

Pemateri kedua yakni Lailatul Rofiah, S.Pd.,M.Pd. Pemateri kedua ini menjelaskan mengenai tips dan trik mengenai sukses belajar dan berprestasi.

Gambar 7. Pemateri kedua memaparkan materi

Pada pemaparan materi oleh pemateri kedua dijelaskan mengenai tata cara belajar yang baik menurut agama sesuai kitab *ta'limul muta'alim*. Selanjutnya diberikan pengarahan mengenai cara membagi waktu antara bermain dan belajar dengan membuat jadwal kegiatan sehari-hari. Diberikan penjelasan mengenai tugas dan kewajiban sebagai pelajar supaya menjadi orang yang sukses serta memiliki ilmu yang bermanfaat. Agenda selanjutnya yakni kegiatan tanya jawab dengan seluruh siswa. Antusiasme siswa dalam kegiatan tanya jawab sangat tinggi. Kegiatan tanya jawab diberikan apresiasi yang dengan dibagikan hadiah kepada siswa yang berani bertanya dan menanggapi pertanyaan.

Gambar 8. Suasana ketika tanya jawab dengan diberikan hadiah kepada siswa yang berani bertanya dan menanggapi pertanyaan

Pembahasan

Game online memiliki dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan baik dan bijak maka diperoleh hal positif dalam diri individu. Bagi

pengguna yang tidak bijak maka akan memperoleh dampak negatif yakni keuangan menjadi bermasalah dan cenderung boros, membuang waktu, semangat belajar menurun , kesehatan menjadi terganggu dan kemampuan sosial yang hilang. Dampak negatif dari *Game* online menjadikan pertumbuhan pada remaja buruk dan menghancurkan cita-cita generasi bangsa di kemudian hari (Surbakti, 2017).

Dampak negatif bagi pengguna apabila permainan *Game online* dimainkan secara berlebihan yakni siswa tidak mengerjakan tugas sekolah, menurunnya konsentrasi dalam belajar, bolos sekolah dan menggunakan uang SPP untuk bermain *Game*. Seperti pada kasus di MTs Al Huda Wajak siswa menjadi menurun dalam prestasi dan tidak mengerjakan tugas sekolah. Hal ini terjadi karena kurangnya kontrol pada diri siswa. Berdasarkan pendapat (Sri et al., 2017) bahwa mengatasi dampak negatif yang terjadi akibat kecanduan *game online* maka diperlukan kerjasama dan pencegahan oleh pihak sekolah khusunya guru dan bimbingan konseling serta diperlukan kerjasama serta komunikasi dengan pihak keluarga siswa. Kerjasama yang baik antara pihak sekolah dengan keluarga menjadikan upaya penanggulangan dampak negatif dapat dilakukan. Pada MTs Al-Huda upaya yang dilakukan yakni kegiatan sosialiasi kepada siswa untuk menjelaskan mengenai bahaya *game online* terhadap prestasi serta diberikan tips belajar yang baik.

Bermain *game* dapat menjadikan berkurangnya aktifitas positif yang seharusnya dilakukan oleh siswa sesuai dengan usia perkembangannya. Banyak kasus kecanduan *Game* online seperti pada siswa MTs Al-Huda Wajak. Memakai pendapat (Pande & Marheni, 2015) bahwa kecanduan *game online* pada anak usai SMP yang masih labil serta sulit dalam mengendalikan egonya menjadikan berkurangnya waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya sehingga memicu siswa menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peduli dengan lingkungan dan minimnya adaptasi dengan lingkungan sekitar. Kasus kecanduan *Game online* yang menyebabkan siswa tidak dapat berinteraksi baik dengan lingkungan sosial menjadikan sikap apatis.

Kasus *Game online* juga terjadi pada kalangan siswa di lingkungan SMA. Hal ini menunjukkan bahwa remaja perlu diberikan filter dan upaya menanggulangi dampak negatifnya. Pada SMA Negeri 1 Bayang ditemukan dampak negatif yakni motivasi siswa menurun. Upaya yang dilakukan yakni dengan memberikan nasehat kepada siswa dan melakukan razia handphone di sekolah selain itu juga dilakukan kerjasama dengan guru (Ismi, 2020). Kasus demikian serupa dengan kasus di MTs Al-Huda tetapi upaya menanggulanginya dilakukan dengan cara sosialisasi dan belum diadakan razia handphone mengingat metode pembelajaran yang digunakan *hybrid learning.*

Game online memiliki dampak negatif terhadap motivasi belajar siswa jika sudah kecanduan. Motivasi belajar siswa yang kecanduan *Game* online menjadi terganggu yang akan mempengaruhi pula prestasi belajarnya (Nisrinafatin, 2020). Pada siswa MTs AL-Huda Wajak dampak negatif yang terjadi menurunnya prestasi yang terlihat pada hasil ulangan harian siswa. Hal demikian perlu dilakukan penguatan motivasi siswa. Kecanduang *Game* online yang sangat mendalam membutuhkan penanganan khusus dan perhatian yang lebih. Kegiatan sosialisasi yang diadakan pada sekolah tersebut merupakan wujud penanganan dan perhatian terhadap siswa untuk dapat meningkatkan prestasi.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi di MTs Al-Huda wajak merupakan upaya yang dilakukan untuk menanggulangi dampak negatif *Game online*. Adanya sosialisasi tersebut menjadi bekal pengetahuan siswa bijak serta dapat menggunakan *Game online* tanpa mengganggu prestasi belajar. Siswa menjadi dapat mengatur waktu antara belajar dengan bermain *Game online*. Pemberian materi terkait tips dan trik mengatur kegiatan belajar dan bermain menjadikan siswa lebih memahami penggunaan waktu dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terimakasih kepada Ketua Program Studi Pendidikan IPS telah menugaskan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di MTs Al-Huda Wajak. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah menyetujui kami untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Kepala LPPM Universitas Islam Raden Rahmad Malang yang telah memberikan pengesahan kegiatan yang kami lakukan. Kepala Madrasah Tsanawiyah Al-Huda Wajak yang telah memberikan ijin terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

Arianto, T. R. (2016). Dampak *Game* Online Terhadap Prestasi Belajar Pelajar. *JUTIM*, *01*(01), 45–50. http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1023335&val=13035&title=Dampak%20*Game*%20Online%20Terhadap%20Prestasi%20Belajar%20Pelajar

Ismi, N. (2020). Dampak *Game* online terhadap Perilaku Siswa di Lingkungan SMA Negeri 1 Bayang. In *Journal of Civic Education* (Vol. 3, Issue 1).

Nisrinafatin. (2020). Pengaruh *Game* Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Edukasi Nonformal*, 115–122. https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427/244

Novrialdy, E. (2019). Kecanduan *Game* Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, *27*(2), 148. https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402

Pande, N. P. A. M., & Marheni, A. (2015). Hubungan Kecanduan *Game* Online dengan Prestasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Kuta. *Junal Psikologi Udayana*, *02*(02), 163–171. http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1586041&val=4934&title=HUBUNGAN%20KECANDUAN%20*GAME*ONLINEDENGAN%20PRESTASI%20BELAJAR%20SISWA%20SMP%20NEGERI%201%20KUTA

Sri, •, Adiningtiyas, W., & Pd, M. (2017). PERAN GURU DALAM MENGATASI KECANDUAN *GAME* ONLINE (THE ROLE OF TEACHERS IN OVERCOMING ADDICTION TO ONLINE *GAME*S). In *Jurnal KOPASTA* (Vol. 4, Issue 1). www.journal.unrika.ac.idJurnalKOPASTA

Surbakti, K. (2017). PENGARUH *GAME* ONLINE TERHADAP REMAJA Oleh. *Jurnal Curere |*, *01*(01).

Syahran, R. (2015). KETERGANTUNGAN ONLINE *GAME* DAN PENANGANANNYA. *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, *1*, 84–92.