



## PENYULUHAN TENTANG DAMPAK BERMAIN GAME ONLINE

**Nurnainah**

Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Gunung Sari, Jl. Sultan Alauddin No.293, Gn. Sari, Kec. Rappocini, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia 90221

[nurnaina767@yahoo.com](mailto:nurnaina767@yahoo.com)

### ABSTRAK

Era globalisasi sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan modern. Hal tersebut dikarenakan permainan modern jauh lebih asik dan menyenangkan. Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu game online. Penyuluhan tentang dampak bermain game online perlu diberikan pada remaja dengan tujuan untuk menekan jumlah anak dalam bermain game online di Indonesia. Penyuluhan telah dilaksanakan pada tanggal 07 Februari 2020 di Sekolah Islam AR-RAFI Makassar. Penyuluhan ini dilaksanakan dengan jumlah peserta yang hadir sebanyak 40 orang yang terdiri dari Siswa-siswi SMP Sekolah Islam AR-RAFI. Kegiatan ini terdiri dari 2 sesi dan berjalan dengan lancar.

Kata kunci: gadget; game online; siswa-siswi

## COUNTERING ABOUT THE IMPACT OF PLAYING ONLINE GAMES

### ABSTRACT

*In the current era of globalization, many children, especially teenagers, are starting to leave traditional games and prefer modern games. This is because modern games are much more fun and enjoyable. One of the modern era games is online games. Counseling about the impact of playing online games needs to be given to adolescents with the aim of reducing the number of children playing online games in Indonesia. The counseling was held on February 7, 2020 at the AR-RAFI Islamic School in Makassar. This counseling was carried out with a total of 40 participants who attended, consisting of AR-RAFI Islamic Junior High School students. This activity consisted of 2 sessions and went well.*

*Keywords: gadget; online game; students*

### PENDAHULUAN

Perkembangan era globalisasi pada saat ini memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Melalui adanya era globalisasi, individu dituntut untuk terus berkembang serta memiliki kualitas agar mampu bersaing dengan individu yang lain. Hal tersebut membuat peradaban manusia semakin maju sehingga banyak individu berlomba-lomba menunjukkan eksistensinya agar tidak kalah dengan yang lain. Era globalisasi merupakan bagian dari perkembangan zaman. Terdapat berbagai segi pada kehidupan manusia yang terpengaruh dengan adanya perkembangan zaman tersebut. Salah satu yang paling nampak yaitu mulai tergantikannya permainan tradisional oleh permainan moderen. Pada era sekarang ini, banyak anak-anak khususnya remaja yang mulai meninggalkan permainan tradisional dan lebih memilih permainan moderen. Hal tersebut dikarenakan

permainan moderen jauh lebih asik dan menyenangkan. Salah satu permainan era moderen saat ini yaitu game online. Game online merupakan permainan yang dioperasikan menggunakan koneksi internet (Kurniawan. 2017).

Hasi survey yang dirilis Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan bahwa jumlah pengguna internet tahun 2012 mencapai 63 juta orang atau 24,23% dari total populasi masyarakat Indonesia. Dan tahun 2013 akan diprediksi naik sekitar 30% jadi 82 juta pengguna dan terus tumbuh menjadi 88,1 juta pada tahun 2014 maka terjadi kenaikan sebesar 44,6 juta dalam waktu 2 tahun. Pada tahun 2016 adalah 132,7 juta atau 51,5%. Tumbuh tipis hampir 8 persen menjadi 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. Jumlah pengguna internet dari tahun ke tahun terus meningkat.

Menurut riset dari Newzoo tahun 2017, pemain game online di Asia Tenggara sebanyak 1,4 miliar (Rp18,7 triliun). Angka tersebut diprediksi akan terus berkembang pesat mencapai USD 4 miliar (Rp53,6 triliun) pada tahun 2019 (Utomo, 2017). Maraknya game online menyebabkan pemain menjadi kecanduan terhadap permainan tersebut. Fase kecanduan bermain game merupakan dimana seorang pemain sulit melepaskan diri dari kecanduan game online dan mengalami kesulitan untuk mengarahkan waktu dan energinya untuk kegiatan-kegiatan yang lebih positif dan menguntungkan. Terdapat beberapa gejala yang menyebabkan game online sulit melepaskan bermain antara lain ketidakmampuan pemain untuk melepaskan diri dari memikirkan game online terus menerus, pengguna yang berlebihan yang dikaitkan dengan kebutuhan-kebutuhan dasar karena pengguna waktu yang berlebihan dalam bermain game online, pengabaian pekerjaan yang menimbulkan penurunan produktivitas karena lebih memprioritaskan game online yang dimainkannya, antisipasi terhadap masalah sehari-hari dan mengalihkan melalui bermain game, pengabaian akan kehidupan sosial demi mendapatkan waktu bermain, dan yang terakhir adanya ketidakmampuan mengontrol diri atau *lock of control* yang menimbulkan dan waktu bermain yang semakin banyak (Murtanto, 2014)

Game online membawa dampak besar terutama pada perkembangan anak maupun mental mereka, biasanya yang memainkan game online ini adalah kalangan pelajar yaitu SD, SMP, dan SMA bahkan sampai kalangan mahasiswa atau anak kuliah. Pelajar yang sering memainkan game online ini pastinya menjadi ketagihan yang membuat mereka sampai lupa waktu dan bahkan jika mereka terlalu antusias dengan game online ini ada yang sampai lupa makan. Melihat begitu banyak problematika di kalangan usia anak sekolah yang mengalami kecanduan dengan permainan game online. di mana umur tersebut seseorang banyak bolos sekolah bahkan malas untuk belajar. Peningkatan pengetahuan anak dan remaja sangat penting dalam menentukan kehidupan masa depan serta dampak yang ditimbulkan game online. Berdasarkan fenomena yang ada sehingga STIKES Gunung Sari bekerja sama dengan pihak Sekolah Islam AR-RAFI akan mengadakan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan dengan tujuan untuk Menambah pengetahuan siswa/i tentang dampak negatif game online dan Mencegah terjadinya peningkatan angka pengguna game online kalangan pelajar.

## **METODE**

Proposal pengabdian masyarakat yang diusulkan oleh pengusul merupakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bersifat memecahkan masalah yaitu masalah ketertarikan anak remaja sekolah terhadap permainan game online. Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan mengingatkan kembali kepada siswa siswi tentang dampak penggunaan game online sehingga terjadi penurunan angka pengguna game online. Sasaran (mitra) dalam proposal ini yaitu siswa dan siswi di kalangan Sekolah Islam AR-RAFI khususnya siswa atau siswi yang bermain game online. Tujuan utama yaitu meningkatkan pengetahuan, kesadaran siswa/i terkait dampak maupun efek negative yang di timbulkan akibat kecnduan bermain game online dengan cara memberikan edukasi langsung kepada siswa/i di kalangan Sekolah Islam AR-RAFI.

Kegiatan edukasi dampak penggunaan gadget dalam bermain game online akan dilakukan adalah sebagai berikut : Tahap awal Perkenalan diri kepada para peserta pengabdian masyarakat. Jumlah peserta pada adalah 25 orang. Siswa/i dikumpulkan di aula. Tahap Kedua dilakukan Pre Test untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget dalam bermain game online sebelum dilakukan penyampaian informasi. Tahap ketiga melakukan penyampaian informasi melalui media promosi kesehatan. Informasi yang diberikan adalah tentang dampak gadget pada anak-anak. Informasi ini terdiri dari dampak positif dan negatif gadget serta upaya-upaya untuk mencegah dampak negatif tersebut. Tahap ke empat dilakukan Post tes untuk mengetahui pengetahuan peserta akan dampak gadget setelah dilakukan penyampaian informasi. Kegiatan terakhir akan ada sesi Tanya jawab berhadiah bagi peserta yang menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh pemateri.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Media promosi kesehatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat adalah tampilan slide bergambar animasi dan juga di lakukan pembagian buku yang berisi gambar animasi yang dibuat megikuti model isi komik sebanyak 10 halaman. Penyuluhan dengan memakai gamabr animasi dilakukan sebagai media promosi karena anak akan tertarik dengan adanya gambar animasi di sertai dengan percakapan – percakapan yang di buat dengan bahasa sehari – hari yang mudah mereka pahami. Pembagian isi materi edukasi dalam bentuk buku dipilih karena merupakan salah satu upaya untuk menghindari dampak negatif gadget yaitu dengan membudidayakan minat baca buku kepada anak

Buku yang dibagikan berisikan informasi percakapan mengenai pengertian gadget, jenis-jenis gadget serta dampak gadget, baik dampak positif maupun dampak negatif gadget, serta tips bagaimana agar kita terhindar dari dampak negatif gadget. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada Jumat 07 Februari 2020. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di Sekolah Islam AR-RAFI. Peserta pengabdian masyarakat terdiri dari siswa SMP. Peserta dikumpulkan di satu aula pada jam yang telah ditentukan oleh pihak sekolah. Adanya penambahan jumlah peserta pengabdian masyarakat yang awalnya 25 orang menjadi 40 orang dikarenakan antusias dari pihak sekolah yang tinggi terhadap kegiatan pengabdian masyarakat. Setelah kegiatan edukasi maka dilakukanlah post test untuk mengetahui peningkatan pengetahuan peserta setelah diberikan informasi mengenai gadget

serta dampak gadget. Setelah kegiatan sosialisasi selesai diadakan kuis berhadiah. Siswa sangat antusias dalam mengikuti kuis. tiga siswa yang berhasil menjawab pertanyaan kuis dengan benar mendapatkan hadiah. Di akhir kegiatan dilakukan penyerahan kenang-kenangan dari tim pada sekolah.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan dengan baik. Terlihat dari penerimaan pihak sekolah yang baik dan antusias dari siswa-siswa sekolah dasar tersebut dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat. Ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan dari kondisi pengetahuan sebelum mengikuti penyuluhan dengan kondisi setelah mengikuti penyuluhan. Terdapat penambahan pengetahuan yang cukup berarti pada diri peserta mengenai pengaruh penggunaan gadget yang terlalu lama dalam bermain game. Penambahan pengetahuan ini diharapkan dapat menjadi bekal bagi para siswa ketika mengakses media televisi dan bermain game. Dengan demikian mereka akan memiliki kontrol pribadi terhadap tayangan yang tidak aman bagi mereka, tanpa harus menggantungkan seluruhnya pada bimbingan orang tua.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada pemerintah setempat dan dinas kesehatan yang telah memfasilitasi agar kegiatan ini berjalan dengan lancar.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Hikmah. (2015). *Kecanduan game Online*. Diakses tanggal 04 Februari 2020. Dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/905/6/09410091%20Bab%202.pdf>
- Kurniawan. (2017). *Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling Universitas Pgri Yogyakarta*. Program Studi Bimbingan dan Konseling: Universitas PGRI Yogyakarta .
- Murtanto, A. (2014). *Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau Dari Kesepian Dan Penerimaan Teman Sebaya Pada Remaja Di Kelurahan Jebres Surakarta*. [Skripsi]. Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran: Universitas Sebelah Maret Surakarta.
- Sulistyo, Evanytha & Vinaya, (2015). *Hubungan Problematic Online Game Use Dengan Pola Asuh Pada Remaja*. Fakultas Psikologi : Universitas Pancasila.
- Syahrani. (2015). *Ketergantungan online game dan penanganannya*. Bimbingan dan konseling: Universitas Tadulako.
- Utomo, R.M. (2017). *Pasar Game Indonesia Salah Satu Tertinggi Sedunia*. Diakses tanggal 04 Februari 2020. Dari <http://teknologi.metrotvnews.com/read/2017/01/22/646464/pasar-game-indonesia-salah-satu-tertinggi-sedunia>.