

DAMPAK GAME ONLINE ANTARA HIBURAN, EDUKASI, DAN KECANDUAN

Suhanda Saputra¹, Fadly Ariadi², Anggreita Tiara Putri³

^{1,2,3} Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No.10 Serpong –Tangerang Selatan,
Indonesia, 15310

e-mail: dosen02393@unpam.ac.id, dosen02389@unpam.ac, dosen02384@unpam.ac.id

Abstract

Online games have become a global phenomenon that influences various groups, especially the younger generation. On one hand, online games offer enjoyable entertainment and serve as a form of digital recreation; on the other hand, they also hold potential as interactive and engaging learning media. However, excessive and uncontrolled use of games can have negative impacts, particularly triggering addiction that may affect the mental health, social life, and academic performance of children and adolescents. This community service activity was carried out by a team of lecturers and students from Pamulang University at MTS Mathlaul Anwar, Pamulang, South Tangerang. The aim of this activity was to educate students about both the positive and negative impacts of online games, as well as to foster critical awareness in using digital technology wisely. The methods used included interactive lectures, open discussions, quizzes, and simulations of educational game usage. A participatory approach was also applied to actively involve participants in the learning process. The results showed that most participants initially perceived games merely as a form of entertainment. After the activity, their understanding broadened to include the potential risks of addiction as well as the educational value of games. Participants also showed interest in educational games and began to recognize the importance of time management in gaming. Through this program, students are expected to balance their digital activities and be able to choose games that are beneficial for personal development. This community service initiative makes a tangible contribution to building digital literacy and enhancing critical awareness among students regarding the use of entertainment-based technology. Future recommendations include the need for continued training involving parents and teachers in supervising and guiding the positive use of online games.

Keywords: *Online games, entertainment, education, addiction, digital literacy, students*

Abstrak

Game online saat ini telah menjadi fenomena global yang memengaruhi berbagai kalangan, terutama generasi muda. Di satu sisi, game online dapat memberikan hiburan yang menyenangkan dan menjadi sarana rekreasi digital; di sisi lain, game juga memiliki potensi untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun demikian, penggunaan game secara berlebihan tanpa kontrol dapat berdampak negatif, terutama memicu kecanduan yang berpotensi mengganggu kesehatan mental, sosial, dan prestasi akademik anak-anak dan remaja. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Pamulang di MTS Mathlaul Anwar, Pamulang, Tangerang Selatan. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan edukasi kepada siswa-siswi mengenai dampak positif dan negatif dari game online, serta membentuk kesadaran kritis dalam menggunakan teknologi digital secara bijak. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan meliputi ceramah interaktif, diskusi terbuka, kuis, dan simulasi pemanfaatan game edukatif. Selain itu, pendekatan partisipatif diterapkan agar peserta aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki pemahaman awal bahwa game hanya sebatas hiburan. Setelah pelaksanaan kegiatan, terjadi peningkatan pemahaman terhadap dampak game secara lebih luas, termasuk risiko

kecanduan dan potensi edukatifnya. Peserta juga menunjukkan ketertarikan terhadap game-game yang bersifat mendidik dan mulai menyadari pentingnya manajemen waktu dalam bermain. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat menyeimbangkan aktivitas digital mereka serta mampu memilih konten game yang bermanfaat untuk pengembangan diri. Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam membangun literasi digital dan meningkatkan kesadaran kritis di kalangan pelajar terhadap penggunaan teknologi berbasis hiburan. Rekomendasi ke depan adalah perlunya pelatihan lanjutan yang melibatkan orang tua dan guru dalam mengawasi serta membimbing penggunaan game online secara positif.

Kata kunci: Game online, hiburan, edukasi, kecanduan, literasi digital, pelajar

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa berbagai kemudahan dan inovasi dalam kehidupan sehari-hari, salah satunya adalah hadirnya game online. Game online kini tidak hanya menjadi sarana hiburan yang diminati oleh berbagai kalangan, tetapi juga telah menjadi budaya populer khususnya di kalangan remaja dan anak-anak sekolah. Fenomena ini semakin meluas seiring dengan meningkatnya akses terhadap perangkat digital seperti *smartphone*, tablet, dan komputer, serta jaringan internet yang semakin mudah dijangkau.

Di sisi lain, kemudahan akses terhadap game online tanpa adanya kontrol dan pemahaman yang tepat telah menimbulkan berbagai permasalahan. Banyak siswa menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game, sehingga mengabaikan tanggung jawab akademik, aktivitas sosial, serta waktu istirahat yang cukup. Kondisi ini berisiko menimbulkan kecanduan game (*gaming disorder*) yang telah diakui sebagai gangguan mental oleh *World Health Organization* (WHO).

Tidak hanya menimbulkan efek negatif, game online sebenarnya juga memiliki potensi untuk dijadikan media edukatif jika digunakan secara bijak. Terdapat banyak game yang dirancang untuk mengasah keterampilan berpikir kritis, kerja sama tim, bahkan meningkatkan pengetahuan dalam bidang tertentu. Sayangnya, pemahaman masyarakat, khususnya di kalangan pelajar dan orang tua, terhadap sisi edukatif game masih sangat minim. Mereka cenderung melihat game hanya sebagai aktivitas yang mengganggu dan membuang waktu.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah mitra, yaitu MTS Mathloul Anwar di Pamulang, diketahui bahwa sebagian besar siswa aktif bermain game online hampir setiap hari. Namun, mereka belum memahami secara menyeluruh dampak dari kebiasaan tersebut, baik dari sisi positif maupun negatifnya. Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya edukasi yang sistematis kepada para siswa agar mereka dapat lebih bijak dalam memanfaatkan game online, sehingga tidak terjebak dalam kecanduan, melainkan mampu mengoptimalkannya sebagai sarana hiburan yang sehat dan edukatif.

2. METODE

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi:

- Ceramah Interaktif
Penyampaian materi dengan gaya yang komunikatif dan interaktif, diselingi dengan pertanyaan untuk menggugah partisipasi siswa.
- Diskusi dan Tanya Jawab
Memberi ruang bagi siswa untuk menyampaikan pandangan dan pengalaman mereka terkait game online.
- Kuis dan Simulasi Game Edukatif
Penggunaan kuis sederhana berbasis visual untuk memperkuat materi serta simulasi game edukatif agar siswa memiliki pengalaman langsung.
- Refleksi Bersama
Melalui refleksi akhir, siswa diajak merangkum sendiri hal-hal yang telah dipelajari dan bagaimana mereka akan mengubah kebiasaan bermain game.

3. HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Dampak Game Online: Antara Hiburan, Edukasi, dan Kecanduan” telah terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Adapun hasil-hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Partisipasi Peserta yang Tinggi
Kegiatan diikuti oleh lebih dari 60 siswa MTS Mathlaul Anwar dari kelas VII hingga IX. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama sesi penyuluhan, diskusi, dan kuis berlangsung.
2. Peningkatan Pemahaman Siswa
Berdasarkan hasil pre-test dan post-test sederhana yang dilakukan sebelum dan sesudah penyuluhan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi dampak game online, khususnya dalam membedakan game edukatif dan non-edukatif, serta risiko kecanduan.
3. Respons Positif terhadap Game Edukatif
Siswa menunjukkan ketertarikan terhadap game edukatif yang diperkenalkan. Beberapa siswa bahkan mengajukan pertanyaan terkait bagaimana cara mendapatkan dan memainkan game-game tersebut.
4. Peningkatan Kesadaran akan Manajemen Waktu
Melalui refleksi akhir, mayoritas siswa menyadari pentingnya mengatur waktu bermain game dan memprioritaskan kegiatan belajar, ibadah, dan interaksi sosial secara seimbang.
5. Dukungan dari Pihak Sekolah
Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini dan menyampaikan bahwa topik yang dibawakan sangat relevan dengan permasalahan yang sedang dihadapi siswa. Sekolah juga mengusulkan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala atau diperluas ke materi digital lainnya.

4. PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap dunia game, namun sebagian besar belum memiliki kesadaran kritis terhadap dampaknya. Sebelum kegiatan berlangsung, banyak siswa yang belum memahami bahwa game juga bisa menjadi sumber pembelajaran yang efektif, bukan hanya sekadar hiburan.

Setelah kegiatan, terjadi pergeseran cara pandang siswa terhadap game. Mereka mulai menyadari bahwa game dapat membawa manfaat maupun mudarat tergantung pada cara penggunaannya. Hal ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa pendekatan edukatif yang tepat dapat membentuk perilaku digital yang sehat (Granic et al., 2014; Gee, 2003).

Pembahasan juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara sekolah, orang tua, dan lingkungan sosial dalam mengontrol dan mengarahkan kebiasaan digital siswa. Tanpa dukungan dari lingkungan sekitar, penyuluhan semacam ini hanya akan berdampak jangka pendek. Oleh karena itu, perlu dilakukan pendekatan yang lebih menyeluruh dan berkelanjutan dalam upaya membangun literasi digital pelajar.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Dampak Game Online: Antara Hiburan, Edukasi, dan Kecanduan” telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kesadaran digital di kalangan siswa MTS Mathlaul Anwar. Berdasarkan pelaksanaan dan hasil evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Game online memiliki dua sisi utama: sebagai sarana hiburan yang menyenangkan dan sebagai potensi media pembelajaran yang efektif, namun juga menyimpan risiko kecanduan apabila tidak digunakan secara bijak.
2. Siswa pada umumnya belum memiliki pemahaman yang seimbang mengenai dampak game online. Melalui kegiatan ini, mereka mulai menyadari pentingnya mengatur waktu bermain dan memilih jenis game yang bermanfaat.

3. Penyuluhan interaktif dan pendekatan partisipatif terbukti efektif dalam menyampaikan pesan edukatif. Siswa menjadi lebih terbuka untuk berdiskusi, merefleksikan kebiasaan mereka, dan menerima informasi baru.
4. Sekolah sebagai institusi pendidikan formal sangat mendukung kegiatan ini, dan melihatnya sebagai upaya preventif yang sejalan dengan pembinaan karakter siswa di era digital.

Saran

Agar kegiatan serupa dapat memberikan dampak jangka panjang dan berkelanjutan, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pihak sekolah dan guru BK disarankan untuk menyusun program literasi digital secara berkala, termasuk topik penggunaan game, media sosial, dan etika digital bagi siswa.
2. Orang tua perlu dilibatkan dalam kegiatan pendampingan digital anak, melalui sosialisasi, pelatihan, atau forum komunikasi agar dapat memantau dan mengarahkan aktivitas digital anak di rumah.
3. Pengabdian kepada masyarakat dengan topik serupa sebaiknya diperluas cakupannya, mencakup pelatihan langsung pemanfaatan game edukatif dan workshop untuk guru maupun orang tua.
5. Lembaga pendidikan tinggi perlu terus mendorong sinergi dengan sekolah-sekolah, guna memperkuat peran aktif dosen dan mahasiswa dalam mengatasi isu-isu digital yang aktual di masyarakat.

6. UCAPAN TERIMAKASIH

Kegiatan ini telah terlaksana pada tanggal 15 Mei 2025 berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini perkenankanlah kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Pranoto, S. E., M.M selaku Ketua Yayasan Sasmita Jaya
2. Bapak Yan Mitha Djaksana, S. Kom., M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Dr. Susanto, S.H., M.M., M.H, selaku Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Pamulang.
4. Bapak Dr. Eng Ahmad Musyafa, S. Kom., M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
5. Bapak Komarudin, S.Th.I., M.Pd selaku Pimpinan Sekolah Madrasah Tsanawiyah Mathlaul Anwar

7. DOKUMENTASI KEGIATAN

Berikut ini dokumentasi beberapa gambar kegiatan PKM yang dilakukan:



Gbr 1. Proses Serah Terima Sertifikat dengan Kepala Sekolah



Gbr 2. Pemaparan Materi

8. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>
- [2] APJII. (2023). Laporan Survei Internet APJII Tahun 2023. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. <https://apjii.or.id>
- [3] Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmillan.
- [4] Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- [5] Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296. <https://doi.org/10.1007/s11469-011-9318-5>
- [6] Kominfo. (2019). Pengaruh game online terhadap perilaku anak dan remaja di Indonesia. Jakarta: Kementerian Komunikasi dan Informatika RI.
- [7] KPAI. (2021). Laporan pengaruh game online terhadap anak-anak dan remaja di Indonesia. Jakarta: Komisi Perlindungan Anak Indonesia.
- [8] McGonigal, J. (2011). *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world*. New York: Penguin Press.
- [9] Nurasiyah, I. (2019). Dampak game online terhadap prestasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 8(2), 112-125.
- [10] Putri, R. A. (2020). Pengaruh kecanduan game online terhadap interaksi sosial remaja. *Jurnal Psikologi Sosial*, 15(1), 45-58.
- [11] Prasetyo, B. (2021). Kecanduan game online dan dampaknya terhadap konsentrasi belajar siswa SMP. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), 203-218.
- [12] Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.
- [13] Ramadhan, M. (2022). Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan game online pada anak usia sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2), 157-173.
- [14] Rideout, V. J., Foehr, U. G., & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8–18 year olds*. Kaiser Family Foundation. <https://www.kff.org>
- [15] Sari, D. F. (2023). Dampak game online terhadap perilaku sosial siswa sekolah menengah pertama di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 14(1), 88-105.
- [16] Susanto, H. (2023). Strategi manajemen waktu dalam penggunaan game online pada remaja sekolah menengah. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 11(2), 134-149.
- [17] Wahyuni, S. (2020). Analisis dampak game online terhadap kesehatan mental remaja di era digital. *Jurnal Psikologi Remaja*, 6(1), 98-110.
- [18] World Health Organization. (2019). *International Classification of Diseases 11th Revision (ICD-11): Gaming Disorder*. <https://icd.who.int/>
- [19] Yulianti, A. (2024). Cyberbullying dalam komunitas game online: Studi kasus pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi Digital*, 7(1), 45-62.