

## **Sosialisasi Bahaya Kecanduan Game Online MTS Subulussalam**

### **Socialization on the Dangers of Online Game Addiction in MTS Subulussalam**

Minarti Male<sup>1\*</sup>, Elna Sari, Fatmawati M. Saing<sup>1</sup>, Wa Sina<sup>1</sup>, Dewi Rahmawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Karya Persada Muna

Jl. Gambas Kel. Sidodadi, Kec. Bataliworu, Kab. Muna, Provinsi Sulawesi Tenggara, 93613

\*E-mail Korespondensi: minartim902@gmail.com

#### **ABSTRACT**

*The implementation of the socialization program or educational outreach activity was conducted with the aim of generally assessing the impact of online game addiction, particularly in terms of changes in students' behavior and knowledge regarding online game addiction. This community service activity aimed to increase the knowledge and awareness of students at MTs Subulussalam about the dangers of online game addiction and the importance of healthy time management in the use of digital devices. The methods used in this activity included lectures, interactive discussions, question-and-answer sessions, and educational quizzes. The socialization program was carried out on November 25, 2025, at MTs Subulussalam. The objective of this activity was to provide students and teaching staff with knowledge about the dangers of online game addiction as well as to educate them on prevention strategies. The respondents involved in the counseling session at MTs Subulussalam were students from grades VII and VIII. The methods applied emphasized lectures and discussions that encouraged active responses and interactions between the communicator and the participants.*

**Keywords:** *socialization; online game addiction; MTs students; healthy gadget use.*

#### **ABSTRAK**

Pelaksanaan sosialisasi atau pemberian edukasi, dilakukan kegiatan ini dengan tujuan untuk mengukur secara umum dampak dari kecanduan *game online* yang telah dilakukan, khususnya dalam perubahan perilaku dan pengetahuan siswa/siswi tentang kecanduan *game online*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa MTs Subulussalam mengenai bahaya kecanduan *game online* serta pentingnya pengelolaan waktu penggunaan gawai secara sehat. Metode kegiatan yang digunakan adalah metode ceramah, metode diskusi interaktif, metode tanya jawab, metode kuis edukatif. Sosialisasi ini dilaksanakan pada tanggal 25 November 2025 di MTs Subulussalam. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pengetahuan kepada siswa/siswa dan staf pengajar tentang bahaya kecanduan *game online* serta memberikan pengetahuan cara pencegahannya. Jumlah responden pada saat penyuluhan di MTs Subulussalam adalah kelas VII dan VIII. Metode yang digunakan yaitu metode ceramah dan diskusi yang menekankan pada responden dan tanggapan antara komunikator dan komunikan. (Rusmana et al., 2023)

**Kata Kunci:** Sosialisasi; kecanduan *game online*; siswa MTs; penggunaan gawai sehat.

## PENDAHULUAN

*Game online* merupakan permainan digital yang dimainkan dengan bantuan jaringan internet dan dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti telepon pintar, komputer, maupun laptop (Adams, 2014). Di kalangan siswa tingkat SMP/MTs, *game online* menjadi aktivitas yang sangat populer karena menawarkan tampilan visual yang menarik, tantangan yang beragam, serta sistem penghargaan *reward* yang membuat pemain merasa puas dan ingin terus bermain (Hamari et al., 2014).

Kecanduan *game online* tidak hanya berdampak pada prestasi akademik siswa, tetapi juga memengaruhi kesehatan fisik, kesehatan mental, serta perkembangan sosial dan emosional mereka (Gentile, 2009). Gangguan pola tidur, kelelahan mata, mudah marah, dan menurunnya motivasi belajar merupakan beberapa dampak yang sering muncul akibat penggunaan *game* yang berlebihan (Putra & Yuliana, 2021)

Melihat kondisi tersebut, diperlukan upaya preventif dan edukatif berupa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk penyuluhan tentang kecanduan *game online* (Harahap, 2025). Kecanduan *game online* sebagai gangguan psikis yang sering tidak diakui keberadaannya yang mempengaruhi kemampuan penggunaannya yang dapat menyebabkan masalah relasional, pekerjaan, dan sosial dimana telah membuat anak mulai kehilangan batas waktu penting dalam kehidupannya, menghabiskan lebih sedikit waktu dengan keluarga, dan perlahan-lahan menarik diri dari rutinitas kehidupan normal anak (Syahrani, 2015). Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan dan kesadaran siswa mengenai bahaya kecanduan *game online* serta mendorong mereka untuk menggunakan teknologi secara bijak dan seimbang (Amelia Putri Nasution et al., n.d.)

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disesuaikan dengan karakteristik sasaran, yaitu siswa SMP/MTs, sehingga penyampaian materi dilakukan dengan cara yang komunikatif, menarik, dan mudah dipahami. Adapun metode yang digunakan meliputi: 1) Metode Ceramah, ceramah disampaikan menggunakan media presentasi berupa PowerPoint (PPT) agar materi lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Bahasa yang digunakan dibuat sederhana, tidak terlalu teknis, dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa MTs. 2) Metode Diskusi Interaktif, dalam sesi diskusi, siswa diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapat, pengalaman pribadi, serta pandangan mereka terkait penggunaan *game online* dalam kehidupan sehari-hari. 3) Metode Tanya Jawab, siswa dipersilakan mengajukan pertanyaan terkait materi yang belum dipahami atau hal-hal yang ingin mereka ketahui lebih lanjut mengenai kecanduan *game online*. 4) Metode Kuis Edukatif, kuis berisi pertanyaan-pertanyaan sederhana yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan, seperti pengertian kecanduan *game online*, dampak negatifnya, serta cara mencegah kecanduan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan tentang kecanduan *game online* telah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 25 November 2025, pukul 08.00–09.30 WIB, bertempat di MTs Subulusalam, dengan sasaran siswa kelas VII dan VIII.

Secara umum, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan tertib. Sejak awal kegiatan, siswa menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi. Hal ini terlihat dari kesiapan siswa mengikuti kegiatan, perhatian yang diberikan saat pemaparan materi, serta keaktifan mereka dalam sesi diskusi dan tanya jawab. Sebagian besar siswa tampak fokus memperhatikan materi yang disampaikan melalui media presentasi *PowerPoint*.

Kegiatan pada saat sosialisasi kecanduan *game online* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

No	Waktu	Kegiatan Sosialisasi	Kegiatan Peserta
1	Pembukaan (2 Menit)	a. Salam pembuka b. memperkenalkan nama c. menjelaskan tujuan	Menjawab salam
2	Pembahasan materi (5 Menit)	Menjelaskan tentang sosialisasi kecanduan game online, kajian materi yang disampaikan: a. pengertian <i>game onlie</i> b. tahapan kecanduan <i>game online</i> c. tanda-tanda yang kecanduan <i>online</i> d. pencegahan kecanduan <i>game online</i> e. pengobatan kecanduan <i>game online</i>	Mendengarkan
3	Diskusi (3 Menit)	Tanya jawab	Bertanya hal-hal yang belum jelas dan belum dipahami mengenai materi yang disampaikan
4	Penutup (2 menit)	Menyimpulkan materi a. menyampaikan 1 minggu lebih kedepan akan ada tindak lanjut dan akan mengunjungi rumah keluarga siswa/siswi b. memberi salam	Menjawab pertanyaan, bersama sosialisasi menyimpulkan materi dan menjawab salam

Adapun hasil dokumentasi dari kegiatan sosialisasi kecanduan *game online* di MTS Subulussalam dapat dilihat di bawah pada tanggal 15 November 2025





Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa penyuluhan tentang kecanduan *game online* sangat relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa MTs Subulusalam. Fenomena kecanduan *game online* yang sebelumnya mungkin dianggap sebagai hal biasa oleh siswa, setelah penyuluhan ini mulai dipahami sebagai perilaku yang perlu dikendalikan.

Dampak kecanduan *game online* terhadap kesehatan dan prestasi belajar juga menjadi topik yang mendapatkan perhatian besar. Penjelasan mengenai gangguan pola tidur, kelelahan mata, menurunnya konsentrasi belajar, serta risiko penurunan prestasi akademik membuat siswa lebih memahami konsekuensi jangka panjang dari kebiasaan bermain game secara berlebihan.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dinilai efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak dan seimbang

Terdapat beberapa faktor yang mendukung kelancaran dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain: 1) dukungan dari pihak sekolah, 2) antusiasme dan partisipasi siswa, 3) kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa, 4) penggunaan media sosial, 5) kerja sama tim pelaksana.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan oleh Kelompok 1 dengan tema kecanduan game online pada siswa kelas VII dan VIII di MTs Subulusalam telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Kegiatan ini merupakan bentuk kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan pengetahuan, kesadaran, dan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi digital secara sehat dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa telah memahami pengertian game online dan kecanduan game online, serta mampu mengenali tanda-tanda kecanduan yang mungkin terjadi pada diri mereka sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Penyampaian materi yang sistematis, disertai contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, terbukti efektif dalam membantu siswa memahami dampak negatif kecanduan game online terhadap kesehatan fisik, kesehatan mental, prestasi belajar, dan hubungan sosial.

Selain peningkatan pengetahuan, kegiatan ini juga memberikan dampak positif dalam membangun kesadaran siswa untuk mengatur waktu bermain game. Melalui penjelasan mengenai pentingnya menentukan prioritas antara belajar, bermain, dan beristirahat, siswa mulai memahami bahwa game online bukanlah hal yang sepenuhnya dilarang, namun perlu digunakan secara bijak dan tidak berlebihan. Kesadaran ini terlihat dari respons siswa saat sesi diskusi dan

kuis, di mana mereka mampu menyampaikan kembali langkah-langkah pencegahan kecanduan game online.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa sebagai peserta, tetapi juga bagi pihak sekolah dan pelaksana kegiatan. Bagi sekolah, kegiatan ini menjadi salah satu upaya preventif dalam mengatasi permasalahan penggunaan gadget dan game *online* di lingkungan pendidikan. Bagi pelaksana kegiatan, kegiatan ini menjadi sarana pembelajaran dan pengembangan kemampuan dalam merancang serta melaksanakan kegiatan edukatif di masyarakat

## DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of game design* (3rd ed.). New Riders.
- Amelia Putri Nasution, D., Nur Aqilah, Z., Panjaitan, H., Mariani Siahaan, D., Yunita, S., & Pancasila dan Kewarganegaraan, P. (n.d.). (2025) *Analisis Dampak Game Online bagi Mental Remaja Saat Ini*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 9(1), 9599-9603
- Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. <https://doi.org/10.1111/j.14679280.2009.02340.x>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Harahap, F. D. (2025). *Penyuluhan dampak negatif penggunaan game online di kalangan siswa SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan*. *ABDI UNISAP: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.59632/abdiunisap.v3i1.403>
- Putra, I. M. A. D., & Yuliana, D. (2021). *Pengaruh intensitas bermain game online terhadap pola tidur dan konsentrasi belajar siswa SMA di Denpasar*.
- Syahran, R. (2015). Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 1(1), 84. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v1i1.1537>