

EDUKASI DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR BAGI PESERTA DIDIK DI SD PONDOK KASIH BATAM

Mega Mustika Zega¹, Sri Pertiwi², Elia Antovia Naibaho³, Rewisadi Gulo⁴,
Renny Victoria Sinaga⁵, Suset Pasaribu⁶, Pebriani Pasaribu⁷, Kevin Yehuda Toesan⁸,
Ridayanti Pangaribuan⁹, Dio Andrian Manurung¹⁰, Natasya Sinaga¹¹, Nomi Situmeang¹²
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12 Program Studi Pendidikan Agama Kristen, Sekolah Tinggi Teologi Real Batam
e-mail: sripertiwisayrejen@gmail.com

Abstrak

Salah satu tantangan bagi pelajar di era saat ini adalah game online, dimana game online memberikan dampak negatif bagi anak terutama terhadap minat belajarnya. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mengedukasi khususnya siswa-siswi SD Pondok Kasih Batam agar tidak terjerumus dalam kecanduan game online. Adapun metode yang digunakan adalah metode survei analisis lapangan yang dilakukan dengan beberapa tahapan yakni; Pertama, Observasi, dimana tim PkM melakukan survei terhadap mitra kegiatan untuk memperoleh informasi berdasarkan kebutuhan lapangan. Kedua, implementasi edukasi terhadap siswa tentang dampak negatif game online. Ketiga, Mengevaluasi kegiatan yang bertujuan untuk melihat sejauh mana keberhasilan PkM yang telah dilaksanakan. Melalui kegiatan ini peserta didik mempunyai wawasan yang lebih luas dan mampu memahami dengan benar dampak negatif dari kecanduan bermain game online terhadap minat belajar, kesehatan fisik dan mental. Kemudian siswa juga memahami bagaimana upaya yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari agar tidak terjebak oleh maraknya game online.

Kata Kunci; Edukasi, Game Online, Minat Belajar, Peserta didik.

Abstract

One of the challenges for students in the current era is online games, where online games have a negative impact on children, especially on their interest in learning. Therefore, the aim of this community service activity is to educate students at Pondok Kasih Elementary School, Batam, in particular, so that they do not fall into addiction to online games. The method used is a field analysis survey method which is carried out in several stages, namely; First, Observation, where the PkM team conducts surveys of activity partners to obtain information based on field needs. Second, implementing education for students about the negative impacts of online games. Third, evaluate activities aimed at seeing the success of the PkM that has been implemented. Through this activity, students have broader insight and are able to correctly understand the negative impact of addiction to playing online games on interest in learning, physical and mental health. Then students also understand how efforts can be applied in everyday life so as not to be trapped by the rise of online games.

Keywords; Education, Online Games, Interest in Learning, Students

PENDAHULUAN

Game online merupakan salah satu permainan yang banyak dilakukan oleh anak-anak masa kini. Tidak terbatas pada usia tua maupun muda pada realitanya melakukan permainan yang sama. Hal ini tentu menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi peserta didik khususnya dalam mencapai kemaksimalan dalam pembelajaran. Dengan demikian sangat dibutuhkan nilai-nilai Penguasaan diri dan ketekunan dalam proses pembelajaran untuk mewujudkan tujuan pembelajaran dengan baik. Namun Perkembangan teknologi yang semakin berkembang yang menyediakan berbagai game online dalam smartphone maupun Komputer anak cenderung tertarik untuk menggunakannya. sehingga mempengaruhi minat mereka dalam mengikuti pembelajaran.

Dalam tulisan jafri mengatakan bahwa permainan game online sangatlah menarik tetapi ketika kita mengerti cara memainkannya, maka game online ini akan cenderung memunculkan rasa kecanduan bagi penggunaannya dan mengakibatkan kurangnya minat belajar siswa dengan memakai waktu belajar dengan bermain game online. (Jafri, Yuni, and Sari 2018) Berdasarkan pandangan ini dapat kita ketahui bahwasanya anak-anak yang telah terjun dan kecanduan dalam bermain game online sangat mempengaruhi minat mereka dalam proses pembelajaran, sehingga tidak lagi memperbanyak waktu

untuk belajar, mengerjakan tugas maupun kegiatan rutin di rumah. Melainkan sudah lebih banyak menggunakan waktunya bermain game online yang terus-menerus di ulang-ulang untuk dimainkan.

Berdasarkan hasil observasi tim Pengabdian kepada masyarakat (PKM) di sekolah SD Pondok Kasih Batam, Mendapatkan informasi dari Kepala Sekolah mengenai minat belajar peserta didik. Bapak Kasman Manalu sebagai Kepala Sekolah SD Pondok Kasih Batam menjelaskan bahwa peserta didik sangat membutuhkan edukasi melalui pemberian pemahaman, pencerahan terhadap dampak negatif game online bagi peserta didik supaya anak SD Pondok Kasih Batam mengerti dan menyadari apa dampak negatif dari game online sehingga mereka lebih bijak membatasi waktunya dalam bermain game. Hal ini berhubungan bagi peserta didik kelas lima dan enam yang sebentar lagi akan masuk kedalam jenjang SMP setelah menyelesaikan studinya ditingkat SD dalam beberapa waktu lagi. Kemudian beliau mengatakan bahwa kami membutuhkan orang luar dalam melakukan edukasi dan pemahaman tentang dampak negatif game online untuk tetap menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga mereka tidak memperbanyak waktu dalam bermain game online tetapi mampu mempersiapkan dirinya tetap fokus belajar sehingga dapat menyelesaikan pendidikannya di jenjang sekolah dasar dan mencapai hasil yang memuaskan. Dengan informasi diatas maka tim pengabdian kepada masyarakat segera menentukan tema untuk diajarkan bagi peserta didik di SD pondok kasih Batam sebagai bentuk pembinaan atau sosialisasi sehingga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dan memanfaatkan waktu yang ada. Adapun tema yang dibawakan oleh tim PKM adalah edukasi dampak negatif game online terhadap minat belajar anak bagi peserta didik di SD Pondok Kasih Batam.

Minat merupakan dorongan dari diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang didasari oleh motivasi dan direalisasikan dengan sepenuh hati. Seperti yang dikatakan oleh Slameto dalam tulisan Nisa bahwa minat belajar adalah keinginan tetap atau kamaan sendiri untuk memperhatikan dan memikirkan kegiatan yang disukai dan melakukannya dengan rasa senang oleh siswa yang didalamnya terkandung rasa kepuasan. (Nisa 2015) Berdasarkan narasi diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa game online ini adalah salah satu permainan yang berdampak negatif besar bagi anak-anak terkhususnya siswa yang masih duduk dalam jenjang pendidikan dasar karna mendatangkan kerugian bagi diri sendiri dimana menurunnya minat belajar sehingga mempengaruhi hasil dan kemaksimalan dalam pembelajaran. Dengan demikian perlu adanya upaya yang dilakukan untuk mengarahkan mereka dalam melakukan perubahan sikap tata laku agar lebih bijak dalam melakukan sesuatu dan memberi keuntungan bagi diri sendiri. Melalui topik pembahasan diatas sangat penting memberikan atau mengedukasi peserta didik tentang dampak negatif dari kecanduan games online.

Menurut Robbiyanto dkk mengatakan bahwa melalui edukasi dan pemberian pencerahan kepada siswa akan membantu dirinya lebih memahami dan bijaksana serta bisa membatasi dirinya dalam menggunakan teknologi untuk bermain game online. (Robbiyanto Noer Syarief, Yani, and Fadila Erida 2022) Dari penjelasan diatas kita memahami bahwa kegiatan edukasi sangat penting dan bermanfaat bagi pembentukan sikap, pola maupun tingkah laku peserta didik. Dengan mengedukasi mampu menolong seseorang terkhusus peserta didik dalam berperilaku benar dan membangun. Adapun tujuan dalam kegiatan ini adalah untuk mengedukasi, membimbing, mengarahkan dan meberikan pemahaman bagi peserta didik tentang dampak negative dari game online terhadap minat belajar sehingga melalui kegiatan ini mereka lebih bijak membagi waktunya dan mengetahui batasan-batasan dalam bermain game online. Zendrato Dkk memaparkan dalam tulisannya bahwa edukasi yang dilakukan melalui pendekatan dengan memberi pemahaman serta bimbingan kepada anak Sekolah Dasar akan dampak negatif bermain game online sehingga mampu membagi-bagi waktu, mengontrol dan tidak dapat mengurangi minat belajarnya karna lebih bijak mengatur waktu yang ada. (Zendrato and Harefa 2020)

METODE

Metode yang di gunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah metode survey analisis lapangan yang dilaksanakan dengan beberapa tahapan. (1). Tim Pengabdian kepada masyarakat melakukan observasi terlebih dahulu pada mitra kegiatan untuk mendapatkan informasi sehingga tim dapat merancang judul kegiatan berdasarkan kebutuhan sehingga tepat sasaran. (2) Menyampaikan materi yang mengedukasi peserta didik tentang dampak negative dari game online sehingga menyadarkan dan meningkatkan pemahaman mereka sehingga tidak terjebak dalam kecanduan bermain game online dan yang terakhir adalah mengevaluasi kegiatan untuk melihat sejauh mana keberhasilan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Dasar pondok kasih batam oleh Mahasiswa/I beserta dengan Dosen program studi pendidikan agama kristen sekolah tinggi teologi real batam, dengan tema edukasi dampak negatif game online terhadap minat belajar bagi peserta didik. Berdasarkan data yang ada kegiatan ini diikuti oleh siswa/I kelas 5 dan 6 dengan jumlah keseluruhan 55 orang. Dalam kegiatan edukasi ini para peserta didik mendapat berbagai pengetahuan tentang dampak negatif dari game online terhadap minat belajar serta upaya-upaya yang bisa dilakukan untuk terhindar dari kecanduan bermain game online. Ada pun tahapan pembahasannya sebagai berikut.

Tahap 1 : Pemaparan Dampak Negatif Game Online terhadap minat Belajar

Pada tahap ini narasumber dari tim pengabdian kepada masyarakat menjelaskan kepada peserta didik tentang game online dan dampak negatif dari game online yang diperagakan. Game online merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan secara online yang dihubungkan melalui jaringan internet. Seperti yang diungkapkan oleh Maurice Andrew tentang games dimana dalam permainan game online memiliki cerita dan tantangan yang sangat menarik sehingga para pemain akan merasa sangat menikmati, melibatkan emosi dan juga seperti terlibat langsung secara nyata dalam permainan game online tersebut. (Suplig 2017) Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan game online mengakibatkan emosi yang tidak terkontrol sehingga peserta cenderung menghabiskan waktu dengan sia-sia tanpa menerima dampak positif dari kegiatan game yang dilakukan. Dengan demikian Tim PKM menjelaskan atau memaparkan dengan detail kepada peserta didik SD Pondok kasih batam mengenai dampak negative yang akan terjadi dalam permainan game online. Sehingga melalui poin-poin ini peserta didik mampu memahami dengan baik dampak negatifnya dan berupaya tidak terjebak dalam kecanduan game online tersebut.

Ada pun poin-poin penting yang disampaikan kepada peserta didik, yakni : Pertama, kecenderungan dalam permainan game online dapat menurunkan prestasi akademik. Hal ini terjadi akibat peserta game online lebih fokus pada games yang ada sehingga lupa waktu dan mengabaikan tugas-tugas sekolah serta keterlambatan menyelesaikan pekerjaan rumah serta kurangnya konsentrasi dalam belajar. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian Yusuf dkk bahwa kecanduan game online ditandai dengan dorongan untuk bermain game hingga berjam-jam dan melupakan atau tidak memperdulikan aktifitas lain, misalnya pekerjaan, belajar, dan tugas dari sekolah. yang mengakibatkan menurunnya prestasi belajar. (Zendrato and Harefa 2020). Kedua, Kecanduan dalam permainan game online akan berdampak pada kesehatan fisik dimana peserta game online sulit untuk tidur akibat jam tidur digunakan untuk bermain game sehingga menimbulkan penyakit dalam tubuh seperti sakit mata, badan yang lemas daya tangkap yang menurun sehingga berdampak pada kemaksimalan proses pembelajaran serta tingkat kesehatan mental. individu dengan masalah kesejahteraan psikologis mengalami keadaan pikiran yang terhambat, kemampuan berpikir, dan kontrol yang mendalam, yang dengan demikian dapat mendorong cara berperilaku yang buruk. (Asri suci afian, i irfan zinat achmad, resty gustiawati 2022). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kelebihan dalam permainan game online sangat berdampak negatif dalam diri individu tersebut. Ketiga, Dalam kecanduan game online dapat menghabiskan atau mengeluarkan uang yang tidak bisa terkontrol akibat item-item dan kuota internet yang dibelikan untuk kebutuhan dalam permainan game online.

Ada pun tujuan atau sasaran dalam pengarahannya adalah untuk memberi pemahaman bagi peserta didik SD Pondok kasih batam tentang dampak negatif yang akan dialami oleh individu yang terlibat dalam permainan game online. Sehingga para peserta didik memiliki sikap yang terarah menjauh dari kecenderungan games online serta meningkatkan kognitif mereka dalam membatasi diri pada kegiatan yang tidak mendatangkan hal-hal positif pada diri sendiri.

Tahap 2 : Pengarahan Upaya-upaya Agar Tidak terjebak dalam Kecanduan game online

Adapun pokok pembahasannya yakni : Pertama, Peserta didik diarahkan dan diajarkan agar mampu membatasi waktu dengan baik dalam bermain game online sehingga kegiatan-kegiatan lain seperti belajar mandiri tidak terabaikan melainkan dapat terealisasikan dengan efektif. Poin ini salah satu bagian dari edukasi tim PKM agar peserta didik lebih disiplin dan mampu mengimplementasikan sikap yang menunjukkan pribadi yang disiplin terhadap waktu. Semakin disiplin setiap individu maupun kelompok maka kehidupan mereka semakin aman dan tertib. (Manurung 2021) Melalui pembiasaan kedisiplinan akan terbiasa untuk melakukan sesuatu hal dengan baik, dalam kegiatan belajar maupun kegiatan lainnya di lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga sehingga meminimalisasi adanya kegiatan yang kurang baik dan tidak membangun. (Rohmah, Hidayat, and

Nulhakim 2021). Dengan demikian dapat kita simpulkan bahwa kedisiplinan mampu membentuk pribadi seseorang menjadi pribadi yang teratur dan menghasilkan dampak positif dari sikap hidup yang disiplin.

Kedua, Mampu mengutamakan tanggung jawab dibanding dengan games online, dengan memastikan tugas-tugas sekolah, rutinitas dalam keluarga dan tanggung jawab lainnya telah terselesaikan dengan baik. Tim pengabdian kepada masyarakat memaparkan kepada peserta didik agar cenderung menyelesaikan setiap tanggung jawab mereka sehingga peserta didik mampu menjadi pribadi yang berkualitas serta dapat dipercaya. Sehingga melalui tanggung jawab yang dikerjakan mampu mendatangkan hal-hal positif terhadap diri sendiri dan tentu terhindar dari kecanduan dalam bermain games online yang merusak Kesehatan, mental dan soft control diri. Tanggung jawab juga berarti berbuat sebagai perwujudan kesadaran akan kewajiban yang harus dilakukan. Sehingga meningkatkan disiplin sikap berhati-hati, kerja sama, hasil belajar dan kemandirian.(Yuvita Fitri Irda, Murdiani 2022). Ketiga, Wajib dan rajin Beribadah dengan mengikuti kegiatan-kegiatan ibadah seperti sekolah minggu, ibadah didalam keluarga atau kegiatan rohani lainnya sehingga tetap dalam lingkungan yang benar. Ibadah singkat seperti membaca Alkitab, sharing doa dan pujian penyembahan merupakan suatu cara dalam mendekatkan diri kepada Tuhan serta megenal-Nya secara Pribadi, Dampaknya memberi peningkatan spritualitas dan pertumbuhan iman pribadi lepas pribadi sehingga tidak mudah mereka dipengaruhi oleh apapun dalam melakukan perbuatan- perbuatan yang negatif.(Gulo 2023). Melalui penjelasan diatas diharapkan peserta didik memahami dampak negatif dari games online serta upaya yang dapat diterapkan agar tidak terjerumus dalam games online.



Gambar 2: Tahap Mendukung Peserta didik dan Tim PkM Bersama Peserta Didik

Tahap 3 : Evaluasi kegiatan

Setelah tim pengabdian kepada masyarakat melakukan edukasi bagi peserta didik, Tim melakukan evaluasi dengan memberikan angket yang akan diisi oleh peserta kegiatan, Kemudian angket tersebut diolah menggunakan google form. Test memuat kepuasan peserta didik terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keberhasilan program PkM yang sudah terselenggarakan.(Noyita et al. 2023). Dari hasil test mengenai kepuasan yang diberikan kepada para peserta didik, ada sebanyak 65,1% peserta yang menjawab sangat setuju,sangat mengerti dan sangat membantu. Dan sebanyak 34,9 % peserta didik yang menjawab setuju, mengerti dan membantu. Dengan data yang ada diatas maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PkM ini telah berjalan dengan baik.

Tabel 1 : Contoh soal pertanyaan untuk evaluasi

No	Pokok	SS	S	KS	STJ
1	Menurut adek-adek apakah materi yang disampaikan oleh Tim PkM tentang Edukasi Dampak Negatif Game Online bagi Minat belajar. Apakah sudah jelas dan sudah mengerti oleh adek-adek				
2	Menurut adek-adek, penjelasan tentang Dampak Negatif Game Online bagi Minat belajar, yang di berikan apakah menambah wawasan dan pengetahuan adek-adek?				
3	Menurut adek-adek apakah dalam proses kegiatan tanya jawab membantu menjawab pertanyaan?				
4	Menurut adek-adek apakah PkM ini mau di adakan lagi dengan tahap berikutnya di SD Pondok Kasih Batam?				
5	Menurut adek-adek apakah kegiatan PkM ini membantu kamu memahami maksud dari bahayanya game oline bagi peserta didik di SD Pondok Kasih Batam?				

Keterangan :
 SS : Sangat Setuju
 S : Setuju
 KS : Kurang Setuju
 STJ : Sangat Tidak Setuju

Gambar 3. Contoh Soal Pkm

SIMPULAN

Berdasarkan pokok pembahasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa kecenderungan atau kecanduan dalam bermain game online akan berdampak negatif terhadap individu tersebut terutama pada minat belajar peserta didik. Salah satu dampaknya adalah menurunnya prestasi akademik akibat game online yang tidak terkontrol, selain itu juga berdampak buruk bagi kesehatan fisik maupun mental seseorang serta memperbanyak pengeluaran yang lebih akibat item-item yang dibeli dalam sistem game. Dengan demikian melalui kegiatan PkM ini, tim mengedukasi peserta didik SD Pondok Kasih Batam agar tidak terjebak atau terjerumus dalam permainan game online dengan senantiasa menerapkan pola hidup yang mampu membagi waktu dengan baik, memprioritaskan tanggung jawab utama dan rajin dalam mengikuti kegiatan rohanian sehingga terus menerus ada dalam lingkup yang benar.

SARAN

Adapun saran dalam kegiatan ini ialah agar topik yang sama dapat dibagikan disemua tempat sehingga banyak orang memahami tentang dampak negatif dari game online dan upaya yang dilakukan agar tidak terjerumus didalamnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terlaksananya kegiatan PkM ini dengan sangat baik maka kami sebagai tim mengucapkan terima kasih banyak kepada, Ketua STT Real Batam yang telah berkontribusi dalam memfasilitasi alat dan juga dana untuk keberlangsungan kegiatan ini. kemudian Pimpinan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STT Real Batam (LPPM) yang juga membantu dalam proses pengajuan proposal, menyusun laporan hingga hasil luaranya. Kepada Kaprodi program sarjana Pendidikan Agama Kristen yang telah menugaskan Dosen dan mahasiswa untuk menyelenggarakan kegiatan PkM ini. Dan kepada Kepala sekolah, guru-guru dan seluruh siswa SD Pondok Kasih Batam yang telah bermitra dengan STT Real Batam sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri suci afian, i irfan zinat achmad, resty gustiawati, dhika bayu mahardhika. 2022. "pengaruh game online mobile legend terhadap kesehatan mental peserta didik." Jurnal porkes 5(2):391–405. Doi: 10.29408/porkes.v5i2.6110.
- Gulo, moralman. 2023. "pendidikan agama kristen dalam keluarga : upaya menghindari remaja terjerumus pronografi di era digital." 3(2):138–46.
- Jafri, yendrizal, sinta rahma yuni, and yuli permata sari. 2018. "bermain game online dengan motivasi belajar pada anak sekolah dasar." Prosiding seminar kesehatan perintis 1(1):1–19.
- Manurung, kosma. 2021. "strategi orang tua kristen dalam membangun disiplin anak." Visio dei: jurnal teologi kristen 3(1):22–39. Doi: 10.35909/visiodei.v3i1.177.
- Nisa, afiatin. 2015. "pengaruh perhatian orang tua dan minat belajar siswa terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial." Faktor jurnal ilmiah kependidikan ii(1):1–9.
- Noyita, e., j. C. H. Kaidoen, y. K. Zega, and ... 2023. "pembinaan karakter kristiani untuk mempersiapkan generasi pemenang di sma negeri 20 batam." Jurnal pengabdian ... 4(2):962–69.
- Robbiyanto noer syarief, handayani tri yani, and fadila erida. 2022. "pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja influence of games online on changes in adolescent behavior." Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku remaja influence of games online on changes in adolescent behavior 1(2):15.
- Rohmah, nadia, sholeh hidayat, and lukman nulhakim. 2021. "implementasi pendidikan karakter disiplin dalam mendukung layanan kualitas belajar siswa." Jurnal imiah pendidikan dan pembelajaran 5(1):150. Doi: 10.23887/jipp.v5i1.30308.
- Suplig, maurice andrew. 2017. "pengaruh kecanduan game online siswa sma kelas x terhadap kecerdasan sosial sekolah kristen swasta di makassar." Jurnal jaffray 15(2):177. D
- Yuvita fitri irda, murdiani, dan fitriah hayati3. 2022. "analisis karakter tanggung jawab anak usia 5-6 tahun di tk poteumeureuhom kota banda aceh tahun ajaran." 8(17):206–12.
- Zendrato, yusufri, and hendrikus otniel nasozaro harefa. 2020. "dampak game online terhadap prestasi belajar siswa." Educativo: jurnal pendidikan 1(1):139–48.