

## **SOSIALISASI DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP ANAK ANAK DI TPQ BAITUL MUSTHOFA**

**Iwan Giri Waluyo\*, Muhamad Arief Yulianto, Maulana Muhamad Sulaiman**  
Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Indonesia  
\*E-mail: [d02370@unpam.ac.id](mailto:d02370@unpam.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan di TPQ Baitul Musthofa ini bertujuan memberikan pengetahuan tentang dampak dari permainan atau *game* baik *offline* maupun *online*. di Era yang sudah semakin maju dan modern perkembangan teknologi di bidang entertain atau dunia hiburan sudah semakin signifikan, anak-anak terbiasa menghabiskan waktunya pagi, siang dan malam di depan Permainan atau *game*, apalagi saat sekarang perkembangan *game* sudah semakin banyak dan beragam. Adapun bentuk kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui pengarahan tentang pengetahuan dasar mengenai *game*, di antaranya dampak positif dan negatif *game online*, Kasus-kasus pada orang yang mengalami kecanduan *game*. Solusi atau beberapa langkah yang perlu diwujudkan untuk mencegah dampak negatif dari *game*, Serta beberapa hal yang dapat dilakukan untuk membuat *game* menjadi positif, Dan diakhiri dengan sesi tanya jawab mengenai sosialisasi yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil yang kami peroleh menunjukkan bahwa anak-anak yang ada di TPQ Baitul Musthofa mendapatkan pengetahuan mengenai pemahaman tentang *game offline* maupun *online* serta memhami dampak berbahaya jika tidak di sikapi dengan bijak. Dengan bekal pengetahuan dasar yang telah kami berikan diharapkan para anak-anak mampu mengendalikan diri dalam bermain, serta dapat menggunakan *game* sewajarnya dan tidak berlebihan.

**Kata Kunci** : *game*; *game online*; sosialisasi; pengabdian masyarakat

### **ABSTRACT**

*This community service event held at TPQ Baitul Musthofa aims to raise awareness about the impact of games or games both offline and online. In the increasingly advanced and modern age, technological developments in the field of entertainment or in the entertainment world are becoming more and more important, children are accustomed to spending their morning, afternoon, and evening time in front of games or games, especially nowadays where game development is becoming more and more common. and more diverse. The form of this socialization activity is carried out through an informative session on basic information about games, including the positive and negative effects of online games, and cases of game addiction. It ends with solutions or measures to prevent the negative impact of the game, as well as a few things that can be done to make the game positive, and a socialization question-and-answer session. Based on our results, shows that the children at TPQ Baitul Musthofa are well versed in understanding online and offline games and understand the harmful effects if they are not managed wisely. With the basic information we have given, we hope that children will be able to control themselves in the game and use the games appropriately and without overdoing it.*

**Keywords**: *games; online game; socialization; Community service*

### **PENDAHULUAN**

Di Indonesia, pendidikan TPA/TPQ tidaklah wajib, namun dalam perkembangannya masyarakat membutuhkan lembaga ini untuk memberikan dasar-dasar membaca Al-Qur'an (mengaji) terutama bagi anak-anak. TPQ Baitul Musthofa yang bertempat di Kampung Bulak RT 003 RW 09, Kelurahan Serua, Kecamatan Ciputat, Kota Tangerang Selatan adalah TPA yang didirikan bersamaan dengan

dibangunnya Musholla Baitul Musthofa pada tahun 2009, TPA ini bersifat tradisional, artinya pendidikan yang diselenggarakan di pondok pesantren ini hanya pendidikan yang bersifat keagamaan saja, diluar dari pendidikan umum yang diterima di sekolah. Sebagian besar santri di TPQ berasal dari anak-anak di sekitar Musholla Baitul Musthofa.

Berkaitan dengan Anak-anak, di Era yang sudah semakin maju dan modern perkembangan teknologi di bidang Entertain atau dunia hiburan sudah semakin signifikan, anak-anak terbiasa menghabiskan waktunya pagi, siang dan malam di depan Permainan atau *Game*, apalagi saat sekarang perkembangan *Game* sudah semakin banyak dan beragam, baik yang sifatnya daring atau *online* maupun luring atau *offline*, dampak dari permainan atau *game* tersebut juga sangat banyak, baik yang sifatnya positif maupun negatif. Dengan demikian pengusul berinisiasi memberikan Pendidikan bidang teknologi informasi kepada para santri TPQ Baitul Musthofa berupa Sosialisasi dampak positif dan negatif dari *Game Online* terhadap Anak-anak. Sasaran (Goals) yang ingin dicapai adalah Sosialisasi ini dapat memberikan pengetahuan yang luas, sehingga menjadi ilmu yang bermanfaat. Bertambahnya pengetahuan para santri kedepannya diharapkan dapat membantu para santri dalam menghadapi kehidupan di masa depannya.

Harapan pengusul apa yang telah diberikan dalam program tridharma pendidikan dalam rangka program pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan – pelatihan dan seminar – seminar berikut dapat membantu segala bentuk kegiatan – kegiatan dan pelaksanaan yang menunjang peningkatan mutu dan kualitas para santri dalam hal atau kemampuan yang bersifat teknik, apalagi pelatihan tentang teknologi informasi khususnya pembuatan yang perlu dimiliki untuk menghadapi era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi ke depannya.

Menurut Jinan dalam jurnalnya (2011 : 106) bahwa “siswa yang sudah kecanduan *game online* akan menjadi malas seperti malas belajar, malas tidur, malas sekolah, malas makan, sulit untuk berkonsentrasi dan hanya akan semangat apabila memainkan permainan *game online* saja.” Anak sekolah dasar masih belum mampu menyaring mana yang baik dan buruk dalam menggunakan atau melakukan suatu hal. Dapat kita amati sendiri bahwa *game online* berdampak baik jika digunakan dengan benar dan berdampak buruk jika salah menggunakan. Oleh karena itu memang perlu ke kebijaksanaan dalam menggunakan *game online* jangan sampai malah terpuruk atau lebih banyak dampak buruk daripada dampak baiknya.

Karena itulah memunculkan ketertarikan untuk mengkaji bagaimana dampak positif atau baik dan dampak negatif atau buruk dari fenomena *game online* yang sekarang ini sedang marak dihidupkan anak sekolah. Menurut Azies dalam jurnalnya (2011) *game online* akan mengurangi aktivitas positif yang seharusnya dijalani oleh anak pada usia perkembangannya. Anak yang mengalami ketergantungan

pada aktivitas *games*, akan mempengaruhi motivasi belajar sehingga mengurangi waktu belajar dan waktu untuk bersosialisasi dengan teman sebaya. Jika ini berlangsung terus menerus dalam waktu lama, maka seseorang tersebut akan menarik diri dari pergaulan sosial, tidak peka dengan lingkungan, bahkan bisa membentuk kepribadian sosial, anak tidak mempunyai kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Dalam penelitian Irmawati (2019:98) menyebutkan bahwa, dampak positif bermain *game online* adalah memudahkan mempelajari bahasa Inggris, melatih lebih fokus terhadap pelajaran, melatih kesabaran, melatih kerjasama tim.

## **METODE**

Pada penyuluhan dampak positif dan negatif *game online* ini, *goals* yang dituju adalah anak-anak usia sekolah dasar yang tergabung dalam TPQ Baitul Musthofa. Pada Pengabdian Masyarakat ini dilakukan TPQ Baitul Musthofa, Kp. Bulak RT 03 RW 09, Kelurahan Serua, Kecamatan Ciputat pada hari minggu tanggal 17 April 2022.

Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut digunakan beberapa metode di antaranya sebagai berikut:

1. Metode Diskusi, Menjelaskan tentang *game offline* dan *online*, dan dampak jika kecanduan.
2. Metode Tanya Jawab, memungkinkan para peserta menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya tentang materi penggunaan *game* yang baik untuk meminimalkan dampak negatif.

## **HASIL**

Pelaksanaan kegiatan PKM yang sudah dilaksanakan pada hari minggu, 17 April 2022 di TPQ Baitul Mustofa yang beralamat di Kampung Bulak RT 03/09 Kelurahan Serua Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan membahas tentang dampak positif dan negatif *game online*. Pelaksanaan ini diikuti oleh peserta didik taman pendidikan al-qur'an yang berusia 5 sampai 12 tahun. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan melalui pemberian materi terlebih dahulu dilanjutkan dengan berdiskusi serta tanya jawab mengenai dampak bermain *game online*. Kegiatan ini juga bertujuan agar anak-anak khususnya pada TPQ Baitul Mustofa dapat memanfaatkan teknologi secara bijaksana dan memanfaatkan teknologi untuk kegiatan-kegiatan yang positif.



Gambar 1. Pemaparan materi

Berdasarkan sosialisasi dampak positif dan negatif dari *game online* ini, hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut agar anak tidak tertarik dengan *game online* :

- a. Atur waktu belajar dan waktu bermain.
- b. Hemat uang tunai untuk hal-hal bermanfaat tambahan
- c. Buatlah rencana hidup masa depan.
- d. Waspada dampak negatif dari kecanduan *game online*
- e. Bertemanlah dengan orang-orang yang jujur dan memiliki tujuan hidup.
- f. Selalu berpikir positif dan menghindari rasa malas.

## **PEMBAHASAN**

Dengan sosialisasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi anak-anak terhadap dampak positif dan negatifnya *game online*. Anak-anak juga diharapkan dapat mengetahui teknik-teknik dasar untuk menghindari dan menanggulangi dampak buruk dari *game offline* maupun *online*. Peralatan yang Digunakan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah Laptop untuk menyimpan bahan materi sosialisasi, Proyektor untuk menampilkan materi kelayar, Kamera dan Tripod sebagai penunjuang dalam pembuatan dokumentasi kegiatan kepada masyarakat.

Pada pembahasan PKM ini peserta yang terdiri dari anak – anak usia 5 sampai 10 tahun ini sangat asyik mengikuti pemaparan dan berdiskusi materi disampaikan oleh pemateri. Terdapat beberapa peserta juga sering memberikan tanggapan ketika diajak berkomunikasi pada saat pemberian materi berlangsung dengan antusias. Selain itu anak – anak juga diajak untuk bernyanyi bersama pada saat pemaparan materi itu berlangsung.

Dalam sesi Tanya jawab, peserta didik sangat proaktif untuk bertanya kepada permateri, para siswa terlihat sangat tertarik dengan materi mengenai *game online* yang notabene memang sering anak – anak lakukan hampir setiap saat. Setelah kegiatan selesai, diakhiri dengan penyerahan santunan dan pemberian piagam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.



Gambar 2. Pemberian Santunan Dan Piagam Penghargaan

## **SIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Sosialisasi yang dilakukan dengan anak-anak TPQ Baitul Mustofa tentang dampak positif dan negatif *game online* dan *offline* berpengaruh positif bagi anak. pengetahuan dan pemahaman. 2) Sosialisasi ini memungkinkan anak menjadi lebih pintar dalam menggunakan smartphone, terutama dalam bermain dan menghindari efek negatif. 3) Sosialisasi ini diharapkan mampu memberikan pemahaman dan pengawasan kepada anak-anaknya, agar dapat mengontrol permainan anak-anaknya, dan terhindar dari dampak yang buruk.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Efastri, S. M., Putri, A. A., & Fadillah, S. (2018). Hubungan Ketergantungan Gadget dengan Pendekatan REBT terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi PGJurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat Hal : 89-95
- Itsnan Mauludi Amin, N. D. N. (2018). Perancangan Card Game Sebagai Media Interaktif Mengenai Edukasi Game Online. In eProceeding of Art & Design (Vol. 5, hal. 1–8).
- Novitasari, Wahyu, N. K. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Jurnal PAUD Teratai, 53(9), 1–4.
- PAUD FKIP UNILAK. PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 1(2), 134–143.