

## PENGUNAAN PERMAINAN ONLINE UNTUK PEMBELAJARAN SOSIAL DAN EMOSIONAL UNTUK MEMPEROLEH UANG

Ari Fapriansyah<sup>a,1</sup>, Marsha Fitri Saskiah<sup>b,2</sup>, Mona Oktaviana<sup>c,3</sup>, Nurul Hayati Wulandari<sup>d,4</sup>

<sup>abcd</sup>Program Studi Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang\*

<sup>1</sup>fapriansyahari@gmail.com; <sup>2</sup>marshafitrisaskiah08@gmail.com; <sup>3</sup>mona.oktaviana023@gmail.com;

<sup>4</sup>nurulhayatiwulandari88@gmail.com

\*fapriansyahari@gmail.com

---

### Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat adalah konsep yang menekankan kontribusi nyata dan positif terhadap masyarakat. Penggunaan permainan online sebagai alat pembelajaran sosial dan emosional dengan tujuan memperoleh uang menarik perhatian dalam masyarakat. Latar belakangnya melibatkan pergeseran perspektif pendidikan ke arah pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Masalah muncul dari kebutuhan akan inovasi dalam menyatukan permainan online dengan tujuan pendidikan dan ekonomi. Tujuan pengabdian ini adalah mengembangkan permainan edukatif yang tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial dan emosional, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mendapatkan penghasilan. Pengabdian ini bertujuan membuka peluang baru untuk pengembangan diri sambil merespons tantangan ekonomi di tengah era modern. Diharapkan hasil pengabdian ini dapat memberikan dampak positif baik dalam aspek sosial dan emosional maupun ekonomi, menciptakan lingkungan pembelajaran yang bermanfaat dan berkelanjutan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode dengan fun learning dimana kami membuat suasana menjadi lebih cair dan menyenangkan, sehingga membuat siswa-siswi menjadi lebih interaktif selama pemaparan materi berlangsung. Kita juga dapat melihat bahwa bermain game online bisa membuka peluang untuk menghasilkan uang, misalnya melalui berbagai kompetisi yang semakin populer. Namun, penting untuk menekankan bahwa pendidikan tentang manajemen sosial dan emosional menjadi hal yang utama. Kesimpulannya pengabdian menggunakan metode ini sangat cocok serta efektif untuk meningkatkan sosial dan emosional permainan online. Perlunya perhatian khusus terhadap gaya belajar individu dengan kebutuhan anak dalam meningkatkan minat dalam belajar sosial dan emosional permainan online untuk menghasilkan uang

**Kata Kunci:** *game online; pembelajaran emosional; sosial; remaja; menghasilkan uang; dampak positif*

---

### Abstract

*Community service is a concept that emphasizes real and positive contributions to society. The use of online games as a social and emotional learning tool with the aim of earning money is attracting attention in society. The background involves a shift in educational perspectives towards more interactive and fun learning. The problem arises from the need for innovation in uniting online games with educational and economic objectives. The objective of this service is to develop an educational game that not only improves social and emotional skills, but also provides an opportunity to earn income. This service aims to open up new opportunities for self-development while responding to economic challenges in the middle of the modern era. It is*

---

*expected that the results of this service can have a positive impact in both social and emotional and economic aspects, creating a useful and sustainable learning environment. The results of this study show that the method with fun learning where we make the atmosphere more fluid and fun, thus making students become more interactive during the presentation of the material. We can also see that playing online games can open up opportunities to earn money, for example through various competitions that are becoming increasingly popular. However, it is important to emphasize that education about social and emotional management comes first. In conclusion, dedication using this method is very suitable and effective for improving social and emotional online games. The need for special attention to individual learning styles with children's needs in increasing interest in learning social and emotional online games to make money is important.*

**Keywords:** *online games; emotional learning; social; teenager; earn money; positive effect*

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi seperti sekarang ini, teknologi berkembang dengan sangat pesat, sehingga sangat sulit untuk dikendalikan. Hal ini sangat berpengaruh dan membawa banyak sekali perubahan terhadap banyak aspek di dalam kehidupan manusia, baik itu pada aspek ekonomi, pendidikan, sosial hingga budaya. Pengaruh ini juga beragam, tidak hanya membawa dampak positif yang dapat semakin memudahkan kehidupan manusia, namun dengan adanya teknologi ini, terdapat pula berbagai dampak-dampak negatif yang dibawanya.

Menurut Richa, *et al* (2021) menjelaskan bahwa “Salah satu bentuk perkembangan teknologi yang memberikan kerugian bagi anak, yakni perkembangan teknologi game online. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi yang telah dilakukan di Desa Jepang. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa 4 dari 6 siswa sudah sangat kecanduan game online.”

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Pada perkembangan moral anak yang memiliki kecanduan bermain gadget akan menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan

kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain game (Richa, *et al.*, 2021) Game online adalah sebuah permainan tren pada saat ini banyak digunakan diberbagai kalangan anak muda maupun remaja. Bahkan sekarang ini banyak sekali kita jumpai pemain game online di warung-warung maupun disekitaran lingkungan desa atau kota, mereka memfasilitasi akan adanya game online tersebut. Adapun permainan yang sering dimainkan mulai dari jenis perang-perangan seperti *Mobile Legend*, *PUBG*, *Free Fire*, *Domino* hingga permainan judi online seperti yang dilakukan pemain dengan menggunakan uang sebagai taruhan. Hal ini tentu saja membawah dampak yang sangat besar terhadap pelajar maupun remaja yang memainkan game online tersebut sehingga akan menyebabkan ketagihan bahkan bisa mengalami ketergantungan aktivitas game (Nadia & Syahril, 2021)

Dengan banyaknya dampak negatif yang bisa terjadi akibat bermain game online, sangat perlu untuk menanamkan kepada para remaja bagaimana untuk meminimalisir dampak-dampak negatif ini, lalu bagaimana memaksimalkan manfaat dan dampak positif yang dapat diambil, sehingga dengan bermain game online, para remaja tidak hanya menyia-nyiaikan

waktunya, namun juga terdapat hal positif yang dapat diambil. Tidak melulu hanya memberikan dampak negatif terhadap penggunaannya, game online juga mampu memberikan dampak positif, salah satunya adalah menghasilkan pendapatan berupa uang dengan memainkan game online ini. Dalam mencapai hal ini, para remaja harus memiliki kecerdasan emosional dan sosial. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, bahwa kecerdasan emosional tidak hanya dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat akan tetapi akhlak juga merupakan salah satu hal yang penting dalam mengendalikan diri yang termasuk pada kecerdasan emosional. (Fina, *et al.*, 2021).

### **METODE PELAKSANAAN**

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Yayasan Aruna Surya Bestari pada tanggal 08 Oktober 2023, mulai pukul 11:00 hingga 16:00. berlokasi di Jl. Pamulang Permai I Blok A 16 No. 9 RT.003 RW. 010 Pamulang Barat, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten yang diketuai oleh Hendri Asmoro Cahyo dengan jumlah peserta, yaitu siswa-siswi SMP sebanyak kurang lebih 25 orang.

Metode yang kami terapkan dalam pemaparan materi dan pembelajaran kali ini adalah menggunakan presentasi visual atau multimedia, karena merupakan media belajar yang menarik untuk siswa-siswi SMP. Dengan begitu, materi yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami dan siswa-siswi dapat mendengarkan pemaparan dengan lebih menyenangkan. Metode yang kami terapkan ini dikemas dengan fun learning, dimana kami membuat suasana menjadi lebih cair dan menyenangkan, sehingga membuat siswa-siswi menjadi lebih interaktif selama pemaparan materi berlangsung.

Dalam kegiatan tersebut, pertama dimulai dengan pemaparan materi yang disampaikan oleh pemateri, siswa-siswi diberikan pembelajaran mengenai mengelola emosional dan sosial ketika bermain game online, lalu dilanjutkan dengan sesi tanya jawab, dilanjut lagi dengan sesi games. Pada sesi games ini, bagi siswa-siswi yang dapat menjawab pertanyaan yang telah diberikan dengan baik akan mendapatkan hadiah dari panitia. Hal ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana materi yang telah diberikan telah dipahami sepenuhnya oleh siswa-siswi. Kami juga memberikan pertanyaan on the

spot kepada siswa-siswi tentang materi yang telah disampaikan oleh para pemateri.

Dengan pendekatan dan metode penyampaian materi yang telah kami lakukan ini, diharapkan Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) dapat memberikan dampak-dampak positif dan kesan yang mendalam tentang bagaimana pentingnya mengelola kemampuan sosial dan emosional siswa-siswi dalam bermain games, dimana dalam bermain games tersebut siswa-siswi juga dapat memperoleh uang dengan cara yang menyenangkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Game online selalu diyakini memberikan pengaruh negatif kepada para pemainnya. Hal ini terutama karena sebagian besar game yang adiktif dan biasanya tentang kekerasan pertempuran dan berkelahi (Satria, Nurdin, & Bachtiar, 2015). Mayoritas orang tua dan media berpikir dan percaya bahwa permainan merusakkan otak anak-anak dan mempromosikan kekerasan di antara mereka. Permainan game online mampu memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan sosial emosional anak (Andriyanto, 2016)

Terlepas dari semua pemikiran itu, anak-anak, yang mayoritas merupakan siswa-siswi tetap akan memainkan game online. Maka dari itu, harus ditanamkan sejak dini bagaimana menahan dan mengelola emosi sehingga apa yang ditakutkan oleh para orang tua tidak terjadi, dimana game online hanya akan menimbulkan dampak negatif tanpa memberi manfaat sedikitpun. Banyak sekali di luar sana, individu yang dapat menghasilkan uang dengan bermain game online di waktu senggangnya, salah satunya adalah dengan mengikuti perlombaan game online, yang mana sekarang ini sudah diselenggarakan dimana-mana, karena kepopuleran game online itu sendiri. Tidak hanya dilakukan di tingkat daerah ataupun lokal, perlombaan ini juga seringkali dilaksanakan di tingkat internasional. Siswa-siswi juga diajarkan pentingnya manajemen waktu dan juga menetapkan prioritas, dimana sebagai siswa, belajar dan menuntut ilmu merupakan hal utama yang seharusnya mereka lakukan. Bermain game online bisa dijadikan sebagai pengisi waktu luang dan tidak secara berlebihan, karena pada dasarnya segala sesuatu yang berlebihan tidak akan menghasilkan hal yang baik. Hal ini bisa diwujudkan dengan

pembelajaran emosional dan sosial yang baik, dimana siswa-siswi harus tetap bersosialiasi dan menghabiskan waktu dengan teman dan lingkungannya. Pembelajaran emosional juga sangat penting karena dengan emosional yang baik, para siswa dapat mengelola perasaannya dengan baik dan bijak, sesuai dengan dimana mereka berada.



(Gambar 1. Diagram Keaktifan Anak)

Diagram keaktifan anak dari hasil pemaparan materi dan interaksi langsung terhadap siswa-siswi sebagai peserta PKM, dapat dilihat sekitar 90% siswa aktif ini yang disebabkan oleh rasa ingin tahu dan antusias yang tinggi selama proses pemaparan materi, mereka juga dapat memahami materi yang disampaikan dengan sangat baik, dapat dilihat dari respon yang diberikan, dengan menjawab pertanyaan atau mengajukan pertanyaan selama kegiatan berlangsung, dan 10% anak kurang aktif mengikuti kegiatan, hal

ini disebabkan mereka memerlukan pendekatan individual dan lebih terarah dalam pembelajaran.

Sangat penting untuk dipahami bahwa setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan begitu, pendekatan yang dilakukan juga harus berbeda dan diperlukan strategi yang efektif untuk mengatasi masalah ini. Sehingga bisa menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan memungkinkan siswa-siswi untuk berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari pengabdian kami dalam pengabdian kepada masyarakat ini, penggunaan permainan online untuk pembelajaran sosial dan emosional memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan sosial dan emosional pada peserta didik. melalui metode ini, tidak hanya pengetahuan akademis yang ditingkatkan, tetapi juga kemampuan interpersonal dan keterampilan emosional. Sementara mendukung pertumbuhan pribadi, permainan online juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk memperoleh penghasilan. permainan

online mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus membangun keterampilan sosial dan emosional pada anak-anak. Saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan ini adalah perlunya mendukung penuh dalam pembelajaran melalui permainan online yang dirancang khusus untuk mengembangkan aspek sosial dan emosional anak-anak

### UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkatnya Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat ini dapat dilaksanakan dengan baik dan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Yayasan Aruna Surya Bestari yang telah bersedia menjadi tempat pelaksanaan dan tuan rumah pelaksanaan PKM kali ini serta terimakasih kepada Dosen pembimbing kita Ibu Dinar Ambarita S.E., S.H., M.A. dan kepada rekan Mahasiswa yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini, sehingga dapat terlaksana dengan sangat baik. Terima kasih juga kepada dosen pembimbing kami Ibu Dinar Ambarita S.E., S.H., M.A. yang telah membantu dan

membimbing kami dari awal perencanaan hingga hari pelaksanaan.



(Gambar 2. Foto Bersama Tim PKM dengan Peserta PKM)



(Gambar 3. Foto Sesi Penyerahan Hadiah kepada Peserta PKM)

### REFERENSI

- Adriyanto. (2016). pengaruh Penggunaan Game Terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas VI SD Prcoaban 2 Yogyakarta. *jurnal teknologi pendidikan*, 1-8.
- Apriliyani, A. (2020). Hubungan Intensitas Bermain Permainan Online. *psikoborneo*, vol 8, no 1.

- Azni, F. (2017). PENGARUH BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK. *KOLOKIUM Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, volume 5, nomor 2.
- Fina Aulika Lestari, H. H. (2021). Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Akhlak Siswa. *Pendidikan, Ilmu Sosial, dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 392-399.
- Irenius Selsus Rengat, P. S. (2022). FENOMENA GAME ONLINE DALAM KEHIDUPAN SOSIAL KAUM MUDA DALAM PERSPEKTIF HERBERT BLUMER. *Borneo Akcaya*, Vol 8, No2.
- Nadia Rahmi, S. (2021). GAME ONLINE DAN PRODUKTIVITAS PADA REMAJA DESA GUNONG KLENG KECAMATAN MEUREUBO. *Jurnal Sosial dan Teknologi (SOSTECH)*, 1.
- Rezki Perwita Arum, A. M. (2021). PEMANFAATAN GAME ONLINE SEBAGAI PERMAINAN EDUKATIF MODERN UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK. *Buah Hati*, Volume 8, Nomor 2.
- Richa Julia Santi, D. S. (2021). Perubahan Tingkat Laku Anak Sekolah Dasar Akibat Game Online. *Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 385-390.
- Satria, R. A. (2015). Hubungan Kecanduan Bermain Video Games Kekerasan dengan Perilaku Agresif pada Murid Laki-laki Kelas IV dan V di SD Negeri 02 Cupak Tengah Pauh Kota Padang . *Jurnal kesehatan Andalas*, 4(1), 238-242.