



## SOSIALISASI DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SMPN MAUBELI

No	Penulis	Email
1	Yoventa Nahak	yoventa@unimor.ac.id
2	Fitra Ramadhan	fitraramadhan@unimor.ac.id
3	Antonius Tuan Tana Ruron	antoniusruron@unimor.ac.id
4	Frengky Neolaka	frengkyneolaka@gmail.com
5	M. Angela Merici	angelmerici8@gmail.com


<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Timor

✉ [yoventa@unimor.ac.id](mailto:yoventa@unimor.ac.id)

### Abstrak

Sosialisasi dampak kecanduan game online terhadap motivasi belajar siswa bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap dampak negatif yang ditimbulkan serta memberikan pemahaman agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN Maubeli. Berdasarkan survei awal, sebanyak 60% siswa menunjukkan perilaku kecanduan game online. Sosialisasi ini dilakukan melalui beberapa tahapan; 1) Survei, 2) Perencanaan, 3) Pelaksanaan. Pelaksanaan sosialisasi dilakukan melalui; 1) Presentasi, 2) Diskusi dan Arahan, 3) Evaluasi. Sosialisasi kegiatan ini secara umum terlaksana dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dan/atau diskusi interaktif antara peserta dan narasumber.

**Kata Kunci:** Kecanduan; game online; motivasi belajar

 ©2025. Diterbitkan oleh Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat (JUPEMAS). Artikel ini memiliki akses terbuka di bawah lisensi BY-NC <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberi banyak manfaat, termasuk dalam bidang hiburan digital yang sangat mudah diakses oleh berbagai kalangan. Salah satu bentuk hiburan yang populer di kalangan pelajar adalah *game online*, yang penggunaannya semakin meningkat seiring dengan kemudahan akses melalui perangkat pintar dan jaringan internet. Fenomena ini tidak hanya menjadi tren, tetapi juga memunculkan kekhawatiran baru terkait perilaku adiktif terhadap *game online* di kalangan siswa, khususnya pada jenjang SD hingga SMA.

Seorang individu dapat dikategorikan mengalami kecanduan apabila menghabiskan waktu antara 2 hingga 10 jam per minggu untuk bermain *game online* (Kusumawati et al., 2017). Namun, penelitian lain menyebutkan bahwa rata-rata durasi penggunaan yang menunjukkan indikasi kecanduan berada pada kisaran 20 hingga 25 jam per minggu (Sapira et al., 2022). Tingginya intensitas bermain ini tidak terlepas dari faktor lingkungan, terutama pola asuh keluarga. Kurangnya perhatian dan kontrol dari orang tua sering kali menjadi pemicu utama kecenderungan anak dan remaja untuk mencari pelarian melalui permainan digital (Rayfana et al., 2019). Kecanduan *game online* berdampak langsung pada perubahan perilaku siswa dalam menjalani aktivitas belajar. Kebiasaan bermain *game online* secara berlebihan seringkali mengganggu

kemampuan siswa dalam mengatur waktu, mempertahankan konsentrasi, dan menjalankan tanggung jawab akademik. Hal ini menyebabkan menurunnya minat belajar serta kesulitan dalam membangun disiplin diri yang dibutuhkan untuk meraih prestasi akademik yang optimal.

Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa kecanduan *game online* memiliki dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan siswa. Ratnaningsih et al. (2024) mengemukakan bahwa terdapat korelasi negatif yang kuat antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar siswa. Artinya, semakin tinggi tingkat kecanduan terhadap *game online*, maka semakin rendah pula dorongan instrinsik siswa untuk belajar dan mencapai tujuan akademiknya. Hal ini diperkuat oleh temuan Rifqy et al. (2022) yang menunjukkan bahwa kecanduan *game online* berdampak langsung pada penurunan hasil akademik. Siswa yang menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar untuk bermain *game* cenderung mengabaikan kewajiban belajar, menunda tugas, dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, kecanduan ini tidak hanya mempengaruhi aspek kognitif dan prestasi saja, tetapi juga berdampak pada kualitas interaksi sosial siswa, baik di lingkungan sekolah maupun di dalam keluarga. Oktavianti et al. (2021) mengungkapkan bahwa anak-anak yang kecanduan *game online* cenderung menarik diri dari interaksi sosial, mengalami kesulitan dalam menjalani komunikasi yang sehat dengan teman sebayanya, serta kurang responsif terhadap orang tua atau anggota keluarga lainnya. Gejala ini sering kali ditandai dengan menurunnya produktivitas dalam aktivitas harian, berkurangnya minat untuk berpartisipasi dalam kegiatan sosial, serta meningkatnya ketergantungan terhadap dunia virtual. Kondisi ini tentu memerlukan perhatian serius dari berbagai pihak, baik pendidik, orang tua, maupun pembuat kebijakan untuk mengembangkan strategi yang dapat menyeimbangkan penggunaan teknologi digital dengan kebutuhan perkembangan psikososial dan akademik anak. Tanpa penanganan yang tepat, kecanduan *game online* berpotensi menjadi penghambat utama dalam proses tumbuh kembang anak di era digital ini.

Kesadaran dan peran aktif sekolah serta orang tua masih sangat minim dalam mengatasi masalah ini. Banyak pihak belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai strategi penggunaan *gadget* secara sehat maupun pendekatan edukatif dalam mencegah kecanduan *game online* pada anak-anak khususnya pelajar. Untuk mengatasi permasalahan kecanduan *game online* tersebut dikalangan pelajar diperlukan sinergi antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah. Dalam hal ini, tim pengabdian masyarakat memiliki peranan penting dalam memberikan kontribusi nyata melalui kegiatan sosialisai dan edukasi ke sekolah-sekolah. Melalui program pengabdian yang terstruktur diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat dan kondusif di sekolah.

Hasil survei awal menunjukkan bahwa sebanyak 60% siswa kelas VII pada SMPN Maubeli menunjukkan perilaku kecanduan *game online* yang ditandai dengan penggunaan waktu bermain *game online* lebih dari 10 jam per minggu. Fakta ini mengindikasikan adanya urgensi untuk melakukan tindakan preventif agar dampak negatif dari kecanduan *game online* tidak semakin meluas dan mengganggu proses belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi mengenai bahaya dan dampak kecanduan *game online* dianggap sebagai langkah strategis dan relevan untuk menjawab kebutuhan nyata di lingkungan sekolah tersebut. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif bagi siswa tentang pentingnya pengelolaan waktu, penggunaan teknologi secara bijak, serta membentuk kebiasaan digital yang sehat sejak dini.

## 2. Metode

---

Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi yang ditujukan kepada siswa-siswi SMPN Maubeli. Secara umum sosialisasi didefinisikan sebagai proses penanaman atau transfer kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainnya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Dalam sosialisasi juga dikenal sebagai teori peran karena diajarkan peran-peran yang harus dijalankan oleh seseorang (Ananda Hadi Elyas, 2020). Sebelum melakukan sosialisasi kepada siswa-siswi SMPN Maubeli, ada beberapa tahapan yang dilakukan yaitu:

1. Survei

Kegiatan ini dilakukan dengan turun langsung ke SMPN Maubeli dan berdiskusi dengan para staf pengajar dan juga siswa-siswi. Dari hasil diskusi ditemukan bahwa masih banyak siswa-siswi yang menghabiskan waktu untuk bermain *game online* daripada belajar atau mengerjakan tugas yang diberikan oleh para guru. Dengan hasil yang didapat oleh tim, maka disepakati untuk melakukan sosialisasi.

2. Perencanaan

Pada tahap ini, tim melakukan persiapan untuk melakukan sosialisasi kepada siswa-siswi SMPN Maubeli dengan perencanaan sebagai berikut:

- a. Presentasi

Proses ini bertujuan memberikan sosialisasi dan pemahaman kepada siswa-siswi tentang bahaya dari kecanduan bermain *game online*. Adapun hal-hal yang dipresentasikan adalah *game online*, dampak serta cara mengatasi kecanduan bermain *game online*. Selain itu juga diberikan arahan bagaimana peran siswa-siswi untuk saling mengingatkan sesama teman dalam menggunakan hp untuk mengurangi bermain *game online*.

- b. Diskusi dan Arahan

Sesi diskusi diberikan kepada siswa-siswi untuk mengajukan pertanyaan serta menyampaikan pendapat. Sebagian siswa-siswi

bertanya bagaimana mengatur waktu sehingga bisa bermain *game* tanpa harus melupakan kewajiban untuk belajar. Adapun yang bertanya bagaimana cara mengatasi seseorang yang sudah kecanduan dalam bermain *game*. Dari pertanyaan tersebut diberikan arahan untuk mengatur pola waktu saat bermain dan belajar. Untuk yang sudah kecanduan, harus diberikan pendampingan terutama dari orang tua dan guru.

### 3. Pelaksanaan

Tahap terakhir adalah pelaksanaan sosialisasi bagi siswa-siswi SMPN Maubeli. Sosialisasi ini dilaksanakan sesuai dengan tahap perencanaan sebelumnya. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswa SMPN Maubeli dengan sangat antusias.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Kegiatan Pengabdian

Kegiatan dilakukan pada tanggal 23 Mei 2025 bertempat di SMPN Maubeli, berupa sosialisasi dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMPN Maubeli. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa sesi, diantaranya: (1) presentasi, (2) Diskusi dan Arahan, (3) Evaluasi. Adapun secara lengkap sebagai berikut:

#### 3.1.1 Presentasi

Tahapan pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemaparan materi oleh tim pengabdian mengenai pengertian *game online*, jenis-jenis *game* yang populer di kalangan pelajar serta dampak positif dan negatif yang ditimbulkan. Materi dirancang secara menarik menggunakan media visual dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam sesi ini, pemateri juga menjelaskan bahwa *game online* tidak sepenuhnya bersifat negatif. Jika digunakan secara bijak, *game* dapat meningkatkan kemampuan kognitif, strategi, bahkan kolaborasi. Namun, jika digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol, *game online* dapat menyebabkan kecanduan, menurunkan motivasi belajar, mengganggu interaksi sosial, bahkan memengaruhi kesehatan fisik dan mental siswa.



Gambar 3.1. Kegiatan Peyampaian Materi

### 3.1.2 Diskusi dan Arahan

Setelah sesi presentasi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi interaktif antara tim pengabdian dan siswa. Dalam sesi ini, siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalaman pribadi mereka terkait penggunaan *game online*, termasuk durasi bermain dan pengaruhnya terhadap kegiatan belajar. Tim pengabdian memberikan tanggapan serta arahan edukatif dengan pendekatan persuasif dan komunikatif. Selain itu, siswa juga diajak untuk menyusun komitmen pribadi dalam mengatur waktu bermain *game* secara sehat dan seimbang. Pendekatan partisipatif ini bertujuan untuk membangun kesadaran dari dalam diri siswa, bukan sekadar memberi larangan tanpa solusi.



Gambar 3.2. Kegiatan Diskusi dan Arahan

### 3.1.3 Evaluasi

Evaluasi kegiatan sosialisasi ini dilakukan dengan teknik observasi dan tanya jawab terhadap siswa. Materi yang disampaikan berfokus pada dampak *game online* terhadap motivasi belajar siswa, khususnya menjelang ujian kenaikan kelas, dengan tujuan mengarahkan siswa untuk lebih fokus dalam mempersiapkan diri menghadapi ujian. Tim pengabdian juga memberikan pemahaman mengenai pentingnya manajemen waktu serta membantu siswa kelas VII SMPN Maubeli dalam memetakan pola belajar yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Selama kegiatan berlangsung, proses berjalan lancar dan siswa tampak antusias, ditunjukkan dengan banyaknya pertanyaan seputar cara mengatur waktu belajar agar tidak terlalu banyak digunakan untuk bermain *game online*. Kegiatan sosialisasi ini dirasakan sangat bermanfaat oleh para siswa, karena mampu membuka wawasan dan memberikan dorongan positif dalam proses belajar.

## 4. Simpulan

---

Sosialisasi mengenai kecanduan *game online* terhadap motivasi belajar siswa telah memberikan pemahaman terhadap siswa tentang dampak negatif penggunaan *game online* secara berlebihan, terutama pada aspek belajar, dan pencapaian akademik. Melalui kegiatan ini, siswa mulai menyadari pentingnya manajemen waktu dan keseimbangan antara hiburan digital dan tanggung jawab belajar. Selain itu, berdasarkan hasil evaluasi sosialisasi ini juga menumbuhkan kesadaran kritis siswa pada perilaku adiktif, serta membangun komitmen untuk mengurangi ketergantungan terhadap *game online* demi meningkatkan disiplin dan motivasi belajar siswa.

## Daftar Pustaka

---

- Aksa, A. F., Nalle, F. W., Babulu, N. L., & Andari, I. (2023). Program Peningkatan Kompetensi Pembuatan Artikel Karya Ilmiah Bagi Mahasiswa Semester Akhir Program Studi Ekonomi Pembangunan Universitas Timor. *Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 1-11. Diambil dari <https://jurnal-cahayapatriot.org/index.php/jupemas/article/view/80>
- Elyas, A. H., Iskandar, E., & Suardi. (2020). Inovasi model sosialisasi peran serta masyarakat Kecamatan Hamparan Perak dalam Pemilu. *Warta*, 14(1), 137-148.
- Kusumawati, Rosi, Yolivia Irna Aviani, and Yosi Molina. 2017. "PERBEDAAN TINGKAT KECANDUAN (ADIKSI) GAMES ONLINE PADA REMAJA DITINJAU DARI GAYA PENGASUHAN." *Jurnal RAP UNP* 8(1).
- Mauk, S. S., Afoan, F., Akoit, M. Y., Aziz, S., & Mentu, H. (2024). Upaya Peningkatan Mahasiswa Baru Melalui Sosialisasi Dan Promosi Fakultas Ekonomi Pada Siswa Kelas Xii Smk Negeri 2 Soe. *Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 22-29. <https://doi.org/10.58290/jupemas.v3i1.250>
- Oktavianti, A., Made Adyani, S. A., & Novianti, E. (2021). HUBUNGAN KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA. *Jurnal Profesi Keperawatan*, 8(2). <http://jurnal.akperkridahusada.ac.id>
- Ramadhan, F., M. Angela Merici Siba, Cindy Claudia Christanti, Steffanie M. C. Noach, & Jonris Tampubolon. (2025). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI MENDELEY PADA MAHASISWA ILMU PEMERINTAHAN UNIVERSITAS TIMOR. *Jurnal Umum Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 15-22. <https://doi.org/10.58290/jupemas.v4i1.386>
- Ratnaningsih, A., Ramadhani, A. P., Afanti, L., Nugroho, A. W., & Pamungkas, T. Y. (2024). Sosialisasi Bahaya Game Online terhadap Anak di Kelurahan Lugosobo Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 1456-1465. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8806>

- Rayfana, Juwi, Tiwa O. I. Palandeng, Jeavery Bawotong, Program Studi, Ilmu Keperawatan, and Fakultas Kedokteran. 2019. "HUBUNGAN POLA ASUH ORANG TUA DENGAN KECANDUAN GAME ONLINE PADA ANAK USIA REMAJA DI SMA KRISTEN ZAITUN MANADO." *E-Journal Keperawatan* 7(1).
- Rifqy, N., Bimbingan, A., Konseling, D., Winingsih, E., Pd, S., & Bimbingan, P. (2022). *PENGARUH KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP PRESTASI AKADEMIK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 5 BANJAR DIMASA PANDEMI COVID-19*. Universitas Negeri Surabaya
- Sapira, Nia, Dian Mayasari, and Insan Suwanto. 2022. "IDENTIFIKASI KECANDUAN GAME ONLINE PADA SISWA SDN 12 SINGKAWANG." *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia* 7.