

EDUKASI KESADARAN BAHAYA KECANDUAN GAME ONLINE DAN DAMPAKNYA TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN SISWA

**Zulfiya Hadiani¹, Nova Winda Triyani², Hidayatun Nikmah³, Muna
Muliatul Qamari⁴, Bq. Bunga Rahayu C.N.⁵, Ilham Sanubari, Khairul
Tsani⁷, Agus Kurnia^{8*}**

¹²³⁴⁵⁶⁷Prodi Kimia, FMIPA, University of Mataram, Indonesia

⁸Prodi Matematika, FMIPA, University of Mataram, Indonesia

*E-mail: aguskurnia@unram.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi saat ini berlangsung secara masif dan pesat, disertai dengan penggunaan internet yang semakin tidak terbatas, sehingga memunculkan berbagai produk teknologi, salah satunya adalah permainan daring (*online games*). Permainan ini memiliki dampak positif maupun negatif bagi para pemainnya. Permainan daring adalah jenis permainan yang menggunakan *smartphone* atau media digital lain yang terhubung melalui internet, umumnya melibatkan banyak pemain secara bersamaan dan memungkinkan komunikasi *real-time* antar pemain. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan informasi dan meningkatkan kesadaran siswa tentang bahaya kecanduan permainan daring serta dampaknya terhadap perilaku keagamaan mereka. Kegiatan dilaksanakan menggunakan pendekatan pendidikan teman sebaya (*peer education*) melalui metode ceramah, diskusi, evaluasi, dan refleksi terhadap pengaruh permainan daring terhadap perilaku siswa. Hasil kegiatan PkM menunjukkan bahwa edukasi yang dilakukan berhasil meningkatkan kesadaran siswa mengenai dampak permainan daring. Siswa mampu merefleksikan pengaruh permainan tersebut terhadap perilaku mereka, termasuk dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, orang tua, dan guru, sehingga menyadari dampak signifikan permainan daring terhadap sikap dan tindakan mereka.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Proyek; Perilaku Siswa; Permainan Daring; Proyek Sosial; Studi Keagamaan.

ABSTRACT

Today's technology has been developing massively and rapidly, accompanied by the increasingly unlimited use of the internet and resulting in the emergence of various technology products, one of which is online games that have a positive and negative impact on the players. Online games are a type of game using smartphones or other digital media that must be connected through the Internet. This game generally involves many players at the same time communicating between players with each other at the same time. This devotional activity aims to provide information and raise students' awareness about the dangers of online gaming addiction and its impact on their religious behavior. This service activity uses a peer education approach with lectures,

discussions, evaluations and reflections on the influence of online games on their behavior. The results showed that the education carried out provided awareness and reflection on the influence of online games on the behavior of these students so that it provided awareness that online games had a strong influence on their speech and influenced their behavior to others, parents, and teachers.

Keywords: *Online Games; Project-based learning; Religious studies; Student behavior; Social Project.*

Article History:	
Diterima	: 18-10-2024
Disetujui	: 08-11-2024
Diterbitkan <i>Online</i>	: 25-12-2024

PENDAHULUAN

Teknologi digital saat ini berkembang sangat pesat, memungkinkan setiap orang terhubung dan berbagi kebutuhan yang sama dengan mudah dan nyaman tanpa hambatan waktu atau geografis, nyaman, dan fleksibel untuk dijangkau. Setiap hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dengan cepat berkat teknologi internet. Internet dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sumber informasi dan hiburan. Sebagai contoh, informasi sekarang dapat diakses dengan mudah dan tidak sulit lagi untuk mencari informasi di buku-buku; kita hanya perlu membuka internet untuk mendapatkan informasi apa pun yang kita inginkan (Amanda, 2016). Penggunaan teknologi digital yang berlebihan menimbulkan kekhawatiran dari banyaknya keuntungan tersebut (Kuss & Gainsbury, 2021). *Game online* adalah salah satu teknologi digital saat ini. Remaja saat ini sangat menyukai *game online*, dan bahkan ada turnamen dan kompetisi yang terhubung ke jejaring sosial para pemainnya (De Pasquale *et al.*, 2020; Yao *et al.*, 2014).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah membawa banyak manfaat bagi berbagai kelompok masyarakat. Tujuan utama pengembangan teknologi ini adalah untuk mempermudah aktivitas manusia (Liantoni *et al.*, 2018). Dengan kata lain, teknologi adalah ilmu yang dikembangkan oleh manusia untuk membuat kehidupan lebih mudah. Setiap hal yang kita inginkan dapat kita selesaikan dengan cepat berkat teknologi internet. Internet dapat digunakan oleh masyarakat sebagai sumber informasi dan hiburan. Sebagai contoh, informasi sekarang dapat diakses dengan mudah dan tidak sulit lagi untuk mencari informasi di buku-buku; kita hanya perlu membuka internet untuk mendapatkan informasi apa pun yang kita inginkan (Amanda, 2016). Penggunaan teknologi digital yang berlebihan menimbulkan kekhawatiran dari banyaknya keuntungan tersebut (Kuss & Gainsbury, 2021). *Game online* adalah salah satu teknologi digital saat ini. Remaja saat ini sangat menyukai *game online*, dan bahkan ada turnamen dan kompetisi yang terhubung ke jejaring sosial para pemainnya (De Pasquale *et al.*, 2020).

Industri *game* berkembang secara global dengan cepat. Saat ini, ada sekitar 3,5 miliar pengguna aplikasi *game online* di seluruh dunia. Jumlah pemain tersebut menunjukkan usia mereka: 21.5% kurang dari 20 tahun, 49.9% antara 20 dan 29 tahun, 22.8% antara 30 dan 39 tahun, dan 5.7% lebih dari 40 tahun. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna aplikasi *game online* berusia anak-anak hingga remaja, yaitu pemain di bawah dua puluh tahun (Mar'ie & Fahyuni, 2021). *Game online* adalah suatu *game* yang dapat dimainkan oleh lebih dari satu pemain dan memanfaatkan jaringan internet sebagai medianya. Dalam kebanyakan kasus, permainan dapat diakses secara langsung melalui sistem yang disediakan oleh penyedia layanan *online*. Selain itu, permainan ini tersedia sebagai layanan tambahan dari perusahaan penyedia layanan *online*, juga dikenal sebagai warung internet (Ni Luh Putri Srinadi, 2015). Menurut beberapa penelitian, *game online* ini dapat membantu orang memperluas wawasan bahasa Inggris mereka. Tentu saja, ini berkaitan dengan permainan *online* yang berinteraksi dalam bahasa Inggris (Yudha & Utami, 2022).

Meskipun *game online* dapat memenuhi berbagai kebutuhan, tetapi jika menjadi kecanduan, itu akan berdampak buruk pada orang, terutama pada remaja, dan dapat mengganggu kesehatan mental (Batmaz, 2020; Purwaningsih & Nurmala, 2021). Kecanduan *game online* dilaporkan mengganggu kesehatan mental, meningkatkan depresi, kecemasan, dan psikotisme, mengganggu hubungan keluarga, menurunkan kinerja sekolah, meningkatkan fobia sosial, menurunkan kualitas hidup, dan kurang tidur (Chamarro *et al.*, 2020; Király *et al.*, 2015). Salah satu ciri utama kecanduan *game online* adalah orang yang terlalu terlena dalam bermain *game online* hingga mengabaikan hal lain dalam hidup mereka, yang mengakibatkan gangguan sosial dan/atau psikologis (Ateş *et al.*, 2018; Batmaz & Çelik, 2021). Singkatnya, kecanduan *game online* memiliki dampak negatif pada kehidupan remaja di banyak bidang (Griffiths, 2022; Haberlin & Atkin, 2022). Kecanduan ini membuat mereka semakin kehilangan moral, yang asalnya mereka tidur tepat waktu, mengerjakan tugas sekolah dengan rajin, mematuhi perintah orangtua, dan masih banyak lagi (Sirulhaq & Aripin, 2023). Dalam Islam larangan melakukan sesuatu yang berlebihan disebutkan dalam Alquran surat Al-A'raf Ayat 31, "Sesungguhnya, Allah tidak menyukai orang yang berlebih-lebihan". Hal ini termasuk melakukan sesuatu yang mubah seperti bermain *game online* tetapi bisa menjadi hal yang makruh bila berdampak kepada kemudharatan seperti berkurangnya waktu belajar, berkurangnya berinteraksi sosial yang penting dilakukan terutama pada usia perkembangan remaja.

Kegiatan edukasi terkait dengan bahaya kecanduan *game online* ini bukan pertama kali dilakukan di Lombok diantaranya adalah pengabdian yang dilakukan untuk mencegah kecanduan *game online* yang dilakukan di kalangan santri di Pondok Pesantren Al-Islahuddinny, Kediri, Lombok Barat (Nova *et al.*, 2024), tetapi berdasarkan penelusuran pustaka dan juga wawancara yang dilakukan dengan pihak sekolah SMPN 1 SATAP Pemenang, belum ada sosialisasi yang serupa yang dilakukan di sekolah tersebut.

Pengabdian ini juga merupakan kegiatan untuk menindaklanjuti penelitian yang dilakukan oleh Solihah *et al.* (2023) pada saat menganalisis dampak *game online* pada kalangan remaja di Masbagik, Lombok Timur. Ia menemukan bahwa selain memiliki dampak positif, *game online* juga memberikan dampak negatif antara lain adalah menjadi malas melakukan aktivitas lain, kurang bersosialisasi, mencuri, sering berkata kasar, kesulitan mengendalikan emosi, dan kecanduan (Solihah *et al.*, 2023). Oleh sebab itu, pengabdian ini dilakukan di SMPN 1 SATAP Pemenang yang berlokasi di Gili Trawangan, Nusa Tenggara Barat. Lokasi tersebut dipilih karena daerah tersebut merupakan daerah wisata internasional, sehingga kemajuan dan potensi wisata di daerah tersebut tidak akan mungkin bisa berkembang kecuali jika di kelola dengan baik oleh generasi remaja setempat yang akan menjadi pengelola wisata internasional tersebut ke depannya. Potensi wisata yang indah tersebut tidak akan bisa bertahan atau sustainable tanpa adanya dukungan sumber daya manusia yang baik, sehingga diharapkan dengan adanya kegiatan pengabdian untuk menyadarkan dampak *game online ini*. Dengan pengabdian ini pula diharapkan para remaja bisa mengontrol dirinya sehingga terhindar dari kecanduan *game online* yang marak terjadi pada generasi muda tersebut.

Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa-siswi di SMPN 1 SATAP Pemenang tentang dampak *game online* terhadap perilaku keagamaan mereka dengan melakukan edukasi kepada para siswa kelas VII di sekolah tersebut. Selain itu, pengabdian ini juga dilakukan dalam rangka melakukan berbasis proyek pada mata kuliah agama Islam yang berusaha untuk mengimplementasikan Islam *rahmatan lil 'alamin* dengan mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Develepment Goals* (SDGs) untuk meningkatkan kualitas pendidikan serta pembangunan pendidikan karakter bagi generasi muda, khususnya di Nusa Tenggara Barat

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Pengabdian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan Partisipasi *Action Research* yaitu pendekatan edukasi dengan berpartisipasi langsung memberikan edukasi kepada para siswa, serta dengan pendekatan peer education yaitu pendekatan edukasi yang dilakukan teman sebaya (Utami, 2018). Pendekatan ini dianggap efektif karena hal serupa dialami oleh tim pengabdian yang juga menyukai *game online* tetapi lebih memiliki kesadaran untuk bisa mengontrol dan memberikan edukasi agar *game online* tersebut tidak dilakukan berlebihan sehingga merugikan mereka. Pendekatan peer education ini dilakukan oleh tim pengabdian yang masih satu generasi yaitu Generasi-Z yang sama-sama hidup dalam era *Internet of Things* (IoT). Subjek pada pengabdian ini yaitu peserta didik di SMPN 1 SATAP Pemenang yang berjumlah 22 peserta didik kelas VIII. Tahapan

pengabdian yang dilakukan dalam pengabdian ini, meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan di lapangan dan tahap pasca lapangan. Pada tahap persiapan dilakukan yaitu, membuat rancangan pengabdian, menetapkan lokasi pengabdian, melakukan observasi awal, mengurus izin, memilih dan menetapkan informan, dan mempersiapkan diri sebagai tim pelaksana.

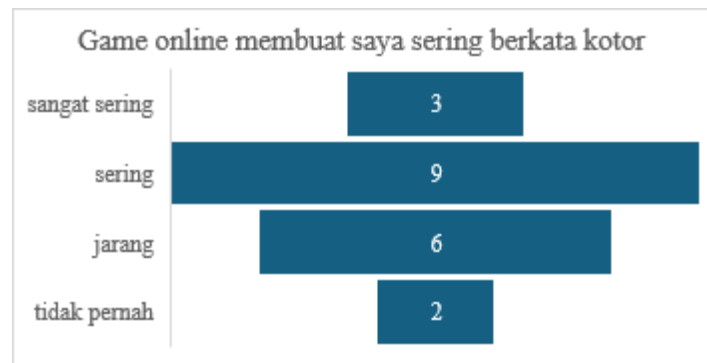
Sebelum dilakukannya sosialisasi tentang dampak *game online* ini, terlebih dahulu tim melakukan pengumpulan data dengan menyebarkan angket/kuesioner tentang pengaruh *game online* serta kebiasaan siswa memainkan *game online* yang berbentuk pertanyaan terbuka. Dalam angket tersebut siswa diminta untuk menjawab sejumlah pertanyaan yang meliputi kebiasaan-kebiasaan dalam bermain *game online*, seperti berapa lama waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, bagaimana emosi yang terbentuk akibat bermain *game online*, bagaimana perilaku terhadap sesama teman, dan bagaimana ketaatan dalam melaksanakan kegiatan keagamaan. Hal tersebut bisa memberikan gambaran secara deskriptif bagaimana pengaruh *game online* pada perilaku mereka sehari-hari terutama yang terkait dengan aktivitas keagamaan. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melihat seberapa besar pengaruh *game online* tersebut kepada kehidupan para siswa sehingga tim bisa memberikan evaluasi dan masukkan kepada mereka agar bisa lebih mengontrol *game online* tersebut untuk kebaikan dan masa depan mereka yang lebih baik. Setelah melakukan observasi dan survei kepada siswa tersebut, kegiatan edukasi dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 29 Mei 2024.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan pendekatan Participatory Action Research (PAR) dan Peer Education untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap dampak negatif kecanduan *game online*. Metode ini dipilih karena sifatnya yang partisipatif, melibatkan siswa secara aktif dalam proses edukasi, dan menggunakan pendekatan dari teman sebaya untuk menciptakan kenyamanan serta meningkatkan keefektifan penerimaan informasi.

1. Hasil Observasi Awal

Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa siswa memiliki kebiasaan yang dipengaruhi oleh *game online*, khususnya dalam hal bahasa yang kasar saat berkomunikasi dengan teman sebaya.



Gambar 1. Pengaruh *game online* terhadap kebiasaan berkata kotor.

Data di atas menunjukkan adanya pengaruh negatif signifikan dari *game online* terhadap perilaku verbal mereka, sebagaimana terlihat pada *Gambar 1. Pengaruh game online terhadap kebiasaan berkata kotor*. Dengan menerapkan metode PAR, tim pengabdian dapat mengamati secara langsung perilaku siswa di lingkungan sekolah dan melakukan diskusi kelompok untuk menggali lebih dalam bagaimana *game online* telah memengaruhi cara mereka berinteraksi.

Dari data tersebut, terlihat adanya kesadaran bahwa kegiatan *game online* berdampak terhadap kebiasaan mereka dalam mengucapkan kata-kata kotor, terutama pada saat melakukan *match* (main *game* bersama secara *online*). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muftahah *et al.* (2023) yang menemukan bahwa *game online* ini berpengaruh terhadap kesantunan berbicara anak. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa *game online* ini dapat mempengaruhi perilaku para siswa (Arsini *et al.*, 2023; Susiatik & Muryati, 2022). Sering kali, *game online* mengandung konten yang agresif, berbahasa kasar, atau mendorong perilaku negatif. Siswa mungkin terpapar perilaku agresif atau bahasa yang tidak pantas dari sesama pemain dalam permainan yang tidak terkendali, yang dapat mempengaruhi moral dan etika siswa (Aziza *et al.*, 2021).

Pada dasarnya, *game* dirancang untuk memberikan kesenangan dan hiburan bagi para pemainnya. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, beragam *game online* semakin banyak bermunculan, membuat orang-orang betah menghabiskan waktu berlama-lama memainkannya. Kemajuan teknologi ini menghadirkan tantangan yang menarik dalam *game*, baik dari segi visual maupun grafis, yang salah satunya adalah *Mobile Legends* yang sangat digemari (Mar'ie & Fahyuni, 2021). *Mobile Legends* diproduksi oleh perusahaan Moonton yang termasuk dalam kategori MOBA (*Multiplayer Online Mobile Arena*) yang memiliki arti dapat dimainkan oleh banyak pemain yang dihubungkan dengan internet melalui perangkat mobile. *Game* ini memiliki sisi positif dan negatif yang beriringan secara bersamaan

(Mar'ie & Fahyuni, 2021). *Game* tersebut kami sebutkan kepada pada siswa karena beberapa siswa terindikasi menggunakan *game* tersebut baik melalui diskusi maupun pernyataan mereka. Sehingga kami menyampaikan dampak positif dan negatif dari *game* tersebut untuk meminimalisir dampak yang bisa diberikan dari *game* tersebut, terutama dampak negatifnya. Dengan menjelaskan dampak positif dan negatif tersebut diharapkan para siswa bisa menyadari atau *aware* terhadap dampak negatif yang bisa terjadi kepada kehidupan mereka, diantaranya menyia-nyiakan waktu yang berharga, kehidupan sosial mereka, maupun kehidupan remaja mereka yang harusnya mereka lalui dengan berbagai pengalaman dan permainan yang nyata dibandingkan permainan virtual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa konten agresif dan kata-kata kasar dalam *game online* dapat membentuk kebiasaan verbal yang negatif pada pemain muda. Metode PAR membantu memfasilitasi pemahaman siswa tentang dampak perilaku ini melalui diskusi langsung dan pengenalan pada nilai-nilai komunikasi yang positif.

2. Edukasi dan Dampak Terhadap Kesadaran Ibadah

Metode *peer education* diterapkan dalam sesi edukasi untuk membantu siswa memahami bahwa bermain *game online* secara berlebihan bisa mengganggu waktu dan konsentrasi mereka dalam menjalankan ibadah, terutama salat. Dalam sesi diskusi, beberapa siswa mengakui bahwa mereka kadang-kadang menunda salat atau meninggalkan kegiatan keagamaan karena terlalu asyik bermain *game*. Data yang diambil melalui kuesioner pasca-edukasi menunjukkan adanya peningkatan kesadaran di antara siswa tentang pentingnya menjaga prioritas waktu bermain dan kewajiban beribadah.

Berdasarkan diskusi, para pemain *game online* ini terkadang melupakan dan meninggalkan aktivitas seperti salat lima waktu, belajar, dan mengaji, padahal dalam Islam tugas manusia yang utama adalah beribadah kepada Allah swt. sebagaimana disebutkan dalam Alquran surah Az-Zariyat ayat 56 bahwasanya “Aku (Allah) tidak menciptakan jin dan manusia melainkan agar mereka beribadah kepada-Ku”

Dengan pendekatan teman sebaya, siswa lebih mudah menyerap informasi dan merasa terhubung secara emosional, karena materi disampaikan oleh orang yang mereka anggap setara. Metode ini terbukti efektif dalam menumbuhkan kesadaran baru di kalangan siswa untuk membatasi durasi bermain *game* dan mempertahankan kegiatan ibadah sebagai prioritas utama.

3. Edukasi Dampak *Smartphone* terhadap Perilaku Siswa

Dari hasil analisis awal, kami kembangkan menjadi bahan diskusi dan materi edukasi yang diharapkan bisa mengubah perilaku para siswa dalam menyikapi kebiasaan bermain *game online*

Edukasi dilakukan terkait mengembangkan kesadaran untuk bisa mengontrol kebiasaan *game online* yang menghabiskan waktu serta berdampak pada perilaku negatif para siswa. *Game online* merupakan suatu aplikasi permainan berbasis digital atau aplikasi jejaring sosial yang diminati oleh semua orang, baik dari kalangan anak-anak, kalangan remaja, maupun orang dewasa. Penggunaan *game online* ini tidak hanya di masyarakat perkotaan saja melainkan juga sudah marak dilakukan di desa-desa. *Game online* sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa remaja bermain *game online* untuk melarikan diri dari masalah keluarga dan tugas sekolah yang menumpuk. Mereka merasa senang dan terhibur saat bermain *game online*, sehingga masalah yang dihadapi bisa terlupakan sejenak. Selain itu, ada juga anak-anak yang bermain *game online* karena tidak ada kegiatan lain untuk mengisi waktu luang. Daripada bermalas-malasan dan bosan, mereka memilih bermain *game online* agar bisa mengobrol dengan teman. Namun, bermain *game online* bisa memengaruhi perilaku sehari-hari anak-anak karena mereka harus bersaing untuk mendapatkan poin. Hal itulah yang menyebabkan penggunaan *game online* dilakukan secara berkelanjutan, sehingga banyak diantara mereka yang rela begadang sehingga menyebabkan mereka terlambat sekolah bahkan tidak sekolah karena malas ataupun mengantuk. Hal ini pula lah yang banyak menyebabkan beberapa dari para pengguna *game online* ini mengalami penurunan kualitas belajar (Hanafi *et al.*, 2023).



Gambar 2. Sosialisasi tentang dampak negatif *smartphone* dan *game online*.

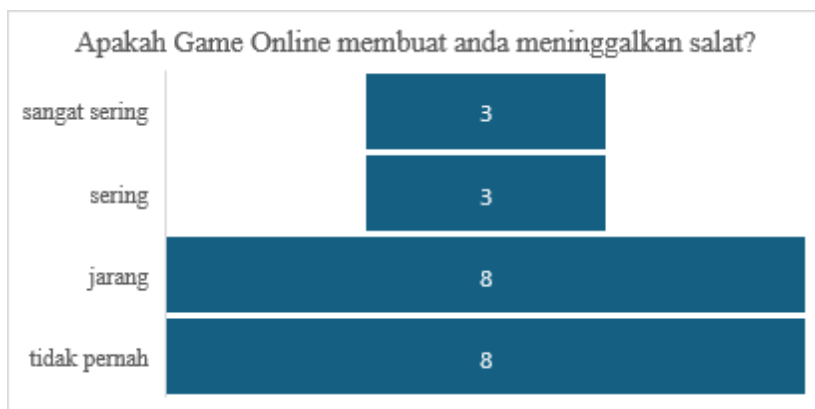
Dalam pengabdian ini juga para siswa di jelaskan terhadap pengaruh *game online* terhadap emosional mereka. Para siswa dijelaskan bahwa pada umumnya para pemain *game online* rata-rata mengalami peningkatan agresivitas emosi yang dapat terbawa ke

lingkungan sekitarnya (Erwin Sugiyanto, 2022). Beberapa pemain *game online* juga terindikasi banyak yang lupa waktu akibat bermain *game online* ini. Para pemain mampu berlama-lama duduk hanya untuk memainkan permainan tersebut serta akan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapa pun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online*. Perkembangan teknologi yang cukup pesat ini dapat mempengaruhi cara pandang para siswa tersebut maupun cara berpikirnya, bahkan interaksi sosialnya, sehingga tanpa adanya pengawasan orang tua atau keluarga, penggunaan *game online* tidak bisa dikontrol dan bisa berpengaruh negatif terhadap kehidupan para siswa. Anak-anak lebih cenderung bermain *game online* untuk menghilangkan kebosanan tetapi bisa juga berpotensi berdampak terhadap kebiasaan-kebiasaan yang negatif seperti tidak santun dalam berkata, malas melakukan aktivitas lainnya selain *game online*, dan aktivitas lainnya yang bisa dilakukan selain bermain *game online*. Jika anak-anak mempunyai kebiasaan bermain *game online* terus menerus, maka fokus pikirannya hanya akan tertuju pada *game* dan ia akan melupakan segala aktivitas lainnya termasuk belajar maupun aktivitas ibadah yang menjadi pokok dalam kehidupan umat Islam. Penelitian yang dilakukan oleh Lapena et al. (2022) penggunaan *game online* ini berpengaruh kepada religiositas pemainnya, mereka menemukan bahwa semakin tinggi tingkat aktivitas *game online* yang dilakukan, maka religiositas orang tersebut semakin rendah. Hal inilah yang menyebabkan beberapa pemain *game online* yang beragama muslim banyak meninggalkan ibadah wajib dalam agamanya (Lapena et al., 2022). Menurut Yusuf Al-Qardhawi, seorang ulama terkemuka dari Mesir, gambaran masa depan suatu bangsa dapat dilihat dari kondisi generasi mudanya saat ini (Norman, 2022). Berdasarkan dua kutipan di atas, memiliki arti bahwa remaja merupakan masa keemasan yang dapat mengubah kondisi di masa depan. Sehingga jika masa muda mereka tidak dimanfaatkan dengan baik, generasi muda tersebut sudah menyia-nyaiakan masa depannya. Oleh sebab itu walaupun *game online* tidak diharamkan tetapi sebaiknya generasi muda tidak terlalu banyak bermain *game online* sehingga ia lebih bisa memanfaatkan waktu luang yang tersedia untuk hal-hal yang bermanfaat. Hal inilah yang selalu diingatkan oleh Rasulullah saw. agar umatnya bisa memanfaatkan dua kenikmatan yang telah Allah berikan yaitu kesehatan dan waktu luang.

4. Evaluasi Dampak Program Terhadap Perubahan Perilaku

Setelah kegiatan edukasi dan diskusi selesai, dilakukan evaluasi melalui angket yang mengukur perubahan perilaku siswa dalam

penggunaan *game online*. Data menunjukkan bahwa sejumlah siswa mulai membatasi waktu bermain dan menunjukkan peningkatan dalam aktivitas keagamaan sehari-hari, seperti salat tepat waktu dan mengaji.



Gambar 3. Pengaruh *Game online* terhadap aktivitas ibadah siswa

Gambar 2. Pengaruh *Game online* terhadap aktivitas ibadah siswa menggambarkan bagaimana sebagian siswa kini berusaha lebih disiplin dalam membagi waktu antara bermain dan ibadah.

Hasil survei tersebut menunjukkan bahwa mereka merasa *game online* yang mereka mainkan tidak pernah atau jarang sekali membuat mereka meninggalkan kewajiban salat mereka. Hal itu membuktikan bahwa beberapa siswa sudah bisa mengontrol penggunaan *game online* tersebut, sehingga mereka masih tetap bisa melaksanakan kewajiban ibadah mereka yaitu salat. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Noval (2022) bahwa *game online* berpengaruh terhadap ketaatan beribadah siswa, tetapi walaupun mereka bermain *game online* beberapa orang diantara mereka masih tetap melaksanakan ibadahnya walaupun mereka menunda-nunda pelaksanaan ibadahnya.

Pendekatan PAR memungkinkan tim pengabdian untuk mengevaluasi dan mendapatkan umpan balik dari siswa secara langsung. Hal ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana edukasi dan diskusi berkelanjutan dapat membawa perubahan nyata dalam perilaku siswa.

5. Evaluasi dan Refleksi

Dengan metode PAR, siswa diajak untuk melakukan refleksi mandiri tentang pengalaman mereka bermain *game online* dan dampaknya terhadap perilaku sehari-hari. Beberapa siswa mengaku bahwa edukasi ini memberikan perspektif baru tentang pentingnya mengatur waktu bermain *game* agar tidak mengganggu kegiatan belajar dan ibadah. Refleksi ini menjadi bagian penting dari program karena

membantu siswa menginternalisasi dampak negatif dan positif dari *game online* secara lebih personal.

Metode refleksi yang diintegrasikan dalam pendekatan PAR memungkinkan siswa untuk mengevaluasi diri sendiri, yang pada akhirnya menumbuhkan pemahaman mendalam dan sikap yang lebih bertanggung jawab terhadap penggunaan *game online*.

Penerapan metode *Participatory Action Research* (PAR) dan *peer education* dalam program ini terbukti efektif dalam mengedukasi siswa. Hasil pengamatan, kuesioner, dan refleksi menunjukkan bahwa siswa semakin sadar akan bahaya kecanduan *game online*, serta dampaknya terhadap perilaku dan ibadah mereka. Pendekatan ini dapat direplikasi di sekolah lain untuk mendorong perilaku positif di kalangan siswa dan mengatasi masalah sosial terkait kecanduan *game online*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan di SMPN 1 SATAP Pemenang ini memberikan pengetahuan tentang dampak yang diakibatkan dari *game online*, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya. Dari sosialisasi yang telah dilakukan diharapkan siswa dapat mengontrol jam bermain *game online* dengan jam untuk melaksanakan ibadah dan belajar sehingga membentuk generasi yang bertaqwa dan berperilaku baik sesuai ajaran Islam. Hasil menunjukkan bahwa edukasi yang dilakukan memberikan kesadaran dan refleksi pengaruh *game online* terhadap perilaku siswa-siswi tersebut sehingga memberikan kesadaran bahwa *game online* tersebut memberikan pengaruh yang cukup kuat terhadap tutur kata mereka dan berpengaruh terhadap perilaku mereka kepada sesama, orangtua, maupun guru. Di samping itu, banyak juga diantara mereka yang lebih mengutamakan mengerjakan ibadah seperti sholat dan mengaji dari pada bermain *game online*.

Untuk memastikan keberlanjutan dan dampak jangka panjang dari program pengabdian ini, sekolah diharapkan melanjutkan edukasi terkait dampak kecanduan *game online* secara berkelanjutan melalui kegiatan mingguan atau program pembinaan karakter, yang dapat memperkuat pemahaman siswa tentang penggunaan teknologi secara bertanggung jawab. Selain itu, pelibatan orang tua melalui pertemuan sekolah dan orangtua atau sesi khusus tentang cara mengelola aktivitas digital anak-anak akan meningkatkan dukungan keluarga dalam pengawasan penggunaan *game online* di rumah. Penerapan program *peer education* dapat diperkuat dengan membentuk kelompok siswa sebagai pendamping teman sebaya, yang akan menjadi contoh positif dan penggerak utama dalam menyebarkan sikap bertanggung

jawab dalam penggunaan teknologi di lingkungan sekolah. *Monitoring* dan evaluasi berkala terhadap perubahan perilaku siswa juga sangat diperlukan, sehingga sekolah dan tim pengabdian dapat terus menyesuaikan pendekatan serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Mengingat keberhasilan program ini, disarankan agar kegiatan serupa diperluas ke sekolah-sekolah lain, khususnya di wilayah yang menunjukkan tingginya penggunaan *game online* di kalangan remaja, guna menciptakan generasi muda yang lebih bijak dalam memanfaatkan teknologi dan mampu menjaga keseimbangan antara aktivitas bermain, belajar, dan beribadah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada pihak SMPN 1 SATAP Pemenang, Gili Trawangan, Lombok Utara terutama Kepala Sekolah dan juga para guru yang telah memberikan kami kesempatan untuk melakukan pembelajaran berbasis proyek agama Islam di sekolahnya sehingga kegiatan ini bisa terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, R.A. (2016). Pengaruh *Game online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 4(3), 290–304.
- Ateş, B., Kaya, A., & Tunç, E. (2018). The Investigation of Predictors of Cyberbullying and Cyber Victimization in Adolescents. *International Journal of Progressive Education*, 14(5), 103–118. <https://doi.org/10.29329/ijpe.2018.157.9>
- Batmaz, H. (2020). SİBERMağduriyet Ve Siber Zorbalık Arasındaki İlişki Dijital Oyun Bağlılığının Aracı Rolü. *Social Sciences Studies Journal*, 6(73), 5093–5108. <https://doi.org/10.26449/sss.2726>.
- Batmaz, H., & Çelik, E. (2021). Examining the Online *Game* Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students. *Addicta: the Turkish Journal on Addictions*, 8(2), 126–130. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2021.21017>.
- Chamarro, A., Oberst, U., Cladellas, R., & Fuster, H. (2020). Effect of the frustration of psychological needs on addictive behaviors in mobile videogamers—The mediating role of use expectancies and time spent gaming. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(17), 1–16. <https://doi.org/10.3390/ijerph17176429>.
- De Pasquale, C., Sciacca, F., Martinelli, V., Chiappedi, M., Dinaro, C., & Hichy, Z. (2020). Relationship of internet gaming disorder with psychopathology and social adaptation in Italian young adults. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(21), 1–8. <https://doi.org/10.3390/ijerph17218201>.
- Griffiths, M. D. (2022). Online gaming addiction in youth: Some comments on Rosendo-Rios et al. (2022). *Addictive Behaviors*, 130(February), 107311. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2022.107311>.

- Haberlin, K. A., & Atkin, D. J. (2022). Mobile gaming and Internet addiction: When is playing no longer just fun and *games*? *Computers in Human Behavior*, 126(September 2021), 106989. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106989>.
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research*, 17(4), e88. <https://doi.org/10.2196/jmir.3515>
- Kuss, D., & Gainsbury, S. (2021). Debate: Behavioural addictions and technology use – risk and policy recommendations for problematic online gambling and gaming. *Child and Adolescent Mental Health*, 26(1), 76–77. <https://doi.org/10.1111/camh.12449>.
- Liantoni, F., Rosetya, S., Rizkiana, R., Farida, F., & Hermanto, L. A. (2018). Peran Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Kemampuan Siswa SMA dan SMK Dalam Menghadapi Perkembangan Era Digital. *Publikasi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.26858/publikan.v8i2.5618>.
- Mar'ie, F., & Fahyuni, E. F. (2021). Analisis Pengaruh *Game online* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Oasis: Jurnal Ilmiah Kajian Islam*, 5(2), 42. <https://doi.org/10.24235/oasis.v5i2.7700>
- Nova, E., Patty, S., & Ardiyati, S. M. (2024). Sosialisasi Bahaya Kecanduan *Game online* pada Santri Pondok Pesantren Al-Ishlahuddiny Kediri Lombok Barat NTB. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(8), 850–856.
- Noval, A. A. *Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Siswa Kelas XI di MAN 1 Tangerang* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Purwaningsih, E., & Nurmala, I. (2021). The impact of online *game* addiction on adolescent mental health: A systematic review and meta-analysis. *Open Access Macedonian Journal of Medical Sciences*, 9(F), 260–274. <https://doi.org/10.3889/oamjms.2021.6234>.
- Sirulhaq, S., & Aripin, A. Z. (2023). Al-Murid Pengaruh *Game online* Terhadap Akhlak Siswa di SMP IT Al-Ishlah. *Al-Murid: Jurnal Pemikiran Mahasiswa Agama Islam*, 1(1), 49–62.
- Solihah, B. A., Suryanti, N. M. N., Mashyuri, & Suud. (2023). *Game online* mobile legend di kalangan remaja awal desa Lendang Nangka kecamatan Masbagik Lombok Timur. *Pendidikan Sosial Keberagaman*, 10(2), 8–14. <https://juridiksiam.unram.ac.id/index.php/juridiksiam%0A>.
- Srinadi, N.L.P. (2015). Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Konferensi Nasional Sistem & Informatika*, 891–895.
- Yao, Y. W., Chen, P. R., Chen, C., Wang, L. J., Zhang, J. T., Xue, G., Deng, L. Y., Liu, Q. X., Yip, S. W., & Fang, X. Y. (2014). Failure to utilize feedback causes decision-making deficits among excessive Internet gamers. *Psychiatry Research*, 219(3), 583–588. <https://doi.org/10.1016/j.psychres.2014.06.033>.
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online *Game* Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.id*, 2(1), 2022.