

SOSIALISASI MENGENAI DAMPAK *GAME ONLINE* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 06 TANJUNG BATU

Rizki Amaliyah^{1*}, Juni²

^{1,2} Program Studi Psikologi, Universitas Bina Darma, Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 9/10 Ulu, Palembang.

* Corresponding Author. E-mail: riski.amaliyah@binadarma.ac.id

Received: 24 Februari 2025

Accepted: 30 Agustus 2025

Published: 31 Agustus 2025

Abstrak

Perguruan tinggi memiliki peran penting dalam mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya melalui pengabdian kepada masyarakat yang diwujudkan dalam bentuk Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT). Universitas Bina Darma Palembang menyelenggarakan program KKNT dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mengembangkan potensi wilayah tertentu. Dalam kegiatan ini, salah satu program yang dilakukan adalah sosialisasi mengenai dampak *game online* terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 06 Tanjung Batu. *Game online* telah menjadi bagian dari gaya hidup anak-anak dan dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan guru mengenai dampak *game online* serta strategi dalam mengelola waktu bermain agar tidak mengganggu proses belajar. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa edukasi yang berkelanjutan dan kolaborasi antara siswa, guru, dan orang tua sangat diperlukan untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan *game online* terhadap minat belajar siswa.

Kata Kunci: Sosialisasi, *Game Online*, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Perguruan tinggi merupakan lembaga pendidikan tertinggi yang berpegang pada prinsip Tri Dharma Perguruan Tinggi. Sesuai dengan konsepnya, Tri Dharma mencakup tiga aspek utama yang menjadi landasan dalam pelaksanaan pendidikan tinggi, yaitu pembelajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat. Salah satu bentuk implementasi pengabdian kepada masyarakat adalah melalui program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT). Program ini berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta mengembangkan potensi yang ada di suatu wilayah tertentu (Kelana, dkk., 2024).

Dalam hal ini Universitas Bina Darma Palembang menyelenggarakan kegiatan KKNT bagi sebagian mahasiswa di Fakultas Sosial Humaniora, hal ini sejalan dengan Tri Dharma Perguruan tinggi yang terfokus pada pendidikan dan pengembangan masyarakat. Pada angkatan-angkatan sebelumnya pihak Universitas Bina Darma menerjunkan beberapa mahasiswa yang tidak hanya berada di fakultas sosial humaniora saja, akan tetapi melalui kegiatan dan program kerja yang telah terlaksana sebelumnya pihak Universitas kembali memilih mana program studi yang lebih tepat untuk melaksanakan ataupun turun dalam kegiatan bermasyarakat.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat, menghasilkan berbagai inovasi yang memberikan manfaat serta kemudahan bagi manusia dalam berbagai aspek, termasuk pendidikan, ilmu pengetahuan, dan hiburan (Hakim & Yulia, 2024). Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang banyak dimanfaatkan untuk hiburan adalah *game online* (Ameliya, 2008). *Game online* menjadi salah satu bentuk hiburan yang paling populer di kalangan anak-anak, mengingat masa kanak-kanak identik dengan aktivitas bermain (Dalimunthe, 2023).

Menurut Bobby Bodenheimer (1999), *game online* merupakan permainan berbasis program yang terhubung melalui jaringan internet, memungkinkan pengguna untuk bermain kapan saja dan di mana saja. Selain itu, *game online* dapat dimainkan secara berkelompok oleh pemain dari berbagai belahan dunia, dengan tampilan visual yang menarik sesuai dengan preferensi pengguna (Salamoon, 2024; Wibawanto, 2024). *Game online* adalah permainan berbasis digital yang dimainkan melalui jaringan internet, baik secara individu maupun dalam kelompok (Kusumawardani, 2015). Permainan ini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti komputer, ponsel, atau konsol game. *Game online* memungkinkan



interaksi antar pemain secara *real-time* serta menawarkan berbagai jenis permainan yang dirancang untuk menghibur, mengedukasi, atau mengembangkan keterampilan tertentu (Wahyuni, dkk., 2025).

Game online telah menjadi bagian dari gaya hidup baru bagi banyak orang di berbagai usia (Surbakti, 2017). Saat ini, keberadaan warung internet (warnet), perangkat Android, serta berbagai fasilitas lain yang mendukung akses internet semakin mudah ditemukan, baik di perkotaan maupun di pedesaan. Kemajuan ini turut mendukung popularitas *game online* di kalangan masyarakat. Sebagai bentuk hiburan modern, *game online* kini menjadi tren yang digemari, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Saputra, 2024). Namun, anak-anak cenderung lebih sering bermain dan lebih rentan terhadap dampak kecanduan dibandingkan orang dewasa. Tantangan dalam dunia pendidikan semakin kompleks, salah satunya adalah berkurangnya minat belajar siswa akibat ketergantungan terhadap *game online* yang terus berkembang dalam kehidupan sosial mereka (Meutia, 2020).

Terlalu banyak memainkan *game online* dapat memberikan dampak buruk bagi anak, seperti gangguan kesehatan mental, gangguan pola tidur, perubahan perilaku, mengurangi kemampuan sosial dalam kehidupan nyata, termasuk minat belajar (Kibtyah, dkk., 2023). Minat merupakan dasar yang paling penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Jika siswa merasa senang dalam belajar, maka ia akan dengan cepat mengerti dan memahami materi yang diberikan guru. Karena minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan memegang beberapa kegiatan (Rusmiati, 2017).

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama pelaksanaan sosialisasi di SD Negeri 06 Tanjung Batu. Observasi dilakukan untuk melihat interaksi siswa sebelum dan sesudah sosialisasi, sedangkan wawancara dilakukan terhadap siswa, guru, dan orang tua guna memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai dampak *game online* terhadap minat belajar. Dokumentasi mencakup materi sosialisasi, rekaman kegiatan, serta hasil refleksi peserta. Analisis data dilakukan dengan

pendekatan deskriptif untuk menggambarkan perubahan pemahaman siswa dan strategi yang dapat diterapkan dalam mengelola penggunaan *game online* secara lebih bijak.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan yang telah dilakukan berupa Sosialisasi Mengenai Dampak *Game Online* terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 06 Tanjung Batu. Sosialisasi ini menggunakan pendekatan komunikasi berdasarkan teori *Classical Conditioning* yang dikemukakan oleh Pavlov dan Watson. Menurut teori ini, proses belajar terjadi sebagai hasil dari adanya kondisi tertentu yang kemudian memicu respons. Dalam konteks ini, pembelajaran dapat berlangsung secara otomatis setelah adanya latihan atau stimulus yang berulang. Beberapa pendukung teori ini berpendapat bahwa segala bentuk perilaku manusia merupakan hasil dari proses conditioning, yang terbentuk melalui kebiasaan atau latihan secara terus-menerus. Respon yang muncul dipengaruhi oleh stimulus dalam kehidupan sehari-hari. Namun, teori ini juga memiliki keterbatasan, karena menganggap bahwa proses belajar terjadi secara otomatis tanpa memperhitungkan faktor keaktifan individu serta peran kepribadian dalam menentukan tindakan dan reaksi seseorang. Dalam kenyataannya, individu tidak hanya dipengaruhi oleh faktor eksternal, tetapi juga memiliki kendali dalam memilih dan menentukan sikap atau respon terhadap suatu kondisi. Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dalam rangka Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SD Negeri 06 Tanjung Batu, dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak *game online* terhadap minat belajar mereka.

Sosialisai ini bertempat SD Negeri 06 Tanjung Batu, Desa Tanjung Pinang II, Kecamatan Tanjung Batu, Kabupaten Ogan Ilir Sumatera selatan, Waktu Pelaksanaan Kegiatan Program Kerja Individu Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Oktober 2024, pukul 10.00 – 11.00 WIB. Adapun Sasaran dan khalayak dalam sosialisai kegiatan Kuliah Kerja Nyata(KKN).

1) Sasaran Siswa Sekolah Dasar:

Mereka adalah pihak utama yang dipengaruhi oleh dampak *game online*. Sosialisasi harus berbicara langsung dengan siswa, memberi pemahaman tentang bagaimana *game online* dapat mempengaruhi waktu belajar dan konsentrasi mereka.





Gambar 1. Sasaran siswa sekolah dasar

2) Guru dan Tenaga Pendidik:

Guru adalah pihak yang dapat memonitor perubahan dalam minat belajar siswa. Sosialisasi kepada guru penting untuk meningkatkan kesadaran mereka akan dampak game online, serta memberikan tips atau strategi untuk mendukung siswa yang terpengaruh oleh game.

Sedangkan untuk Khalayak

- 1) Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang dampak positif dan negatif dari game online terhadap pembelajaran mereka. Hal ini bertujuan agar siswa lebih bijak dalam memilih jenis game dan mengatur waktu bermain. mendorong siswa mengurangi waktu bermain game yang berlebihan dan lebih fokus pada kegiatan belajar. Ini juga mencakup upaya untuk memperkenalkan kegiatan alternatif yang lebih edukatif selain bermain game.
- 2) Memberikan Pengetahuan kepada Guru dalam Memahami Dampak Game Online, memberi pengetahuan dan keterampilan dalam mengidentifikasi tandatanda siswa yang terpengaruh secara negatif oleh game online dan memberikan dukungan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan

Dalam sosialisasi ini, terdapat tiga strategi utama untuk mengurangi penggunaan game online melalui perangkat Android. Pertama, memberikan pemahaman dan nasihat

kepada siswa mengenai dampak negatif dari kecanduan game online. Kedua, mendorong anak-anak untuk lebih banyak berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya melalui permainan tradisional dan kegiatan sosial, dengan menetapkan batas waktu khusus untuk aktivitas tersebut. Ketiga, menjadikan game online sebagai bentuk hadiah atau reward yang hanya dapat dimainkan pada hari libur atau akhir pekan. Langkah-langkah ini bertujuan untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap game online secara bertahap.

Selain itu, guru dan orang tua juga memiliki peran penting dalam mengatasi dampak negatif kecanduan game online. Mereka dapat terus memberikan pengarahan kepada siswa agar tidak bermain secara berlebihan, menetapkan batas waktu yang jelas untuk bermain, serta menjadikan game online sebagai insentif bagi siswa yang menunjukkan prestasi akademik atau menyelesaikan tugas sekolah dengan baik. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kontrol diri dan membatasi penggunaan game online secara lebih bijak.

Kontribusi Bagi Keilmuan Psikologi:

1) Pentingnya Edukasi Terus-Menerus.

Hasil dari kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa peningkatan pengetahuan remaja tentang dampak negative dari game online terhadap minat belajar merupakan langkah positif. Namun, ini menegaskan bahwa edukasi yang dilakukan secara berkelanjutan sangat penting untuk memperkuat pemahaman mereka. Tanpa adanya program sosialisasi yang konsisten, informasi yang didapatkan remaja mungkin cepat terlupakan, dan mereka bisa kembali terpengaruh oleh kecanduan game online. Edukasi yang terus-menerus dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti kampanye media sosial, seminar rutin, dan pengajaran langsung di sekolah. Dengan pendekatan yang konsisten, remaja akan lebih terbiasa dengan informasi mengenai risiko dan lebih mudah menghindari dan mengurangi godaan tersebut. Selain itu, metode edukasi yang beragam akan memastikan bahwa pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima oleh remaja. Edukasi yang berkelanjutan akan memperkuat kesadaran mereka tentang dampak negatif judi online dan memberikan mereka keterampilan untuk menguranginya dalam kehidupan sehari-hari.

2) Sikap Proaktif Remaja terhadap game online.



Meskipun sudah ada perubahan sikap positif di kalangan remaja, beberapa masih menunjukkan ketertarikan berlebihan terhadap game online. Hal ini menandakan bahwa perubahan perilaku remaja memerlukan waktu yang lebih lama dan pendekatan yang lebih mendalam. Penyuluhan yang dilakukan mungkin cukup untuk memberikan pemahaman awal, tetapi untuk benar-benar mengubah kebiasaan mereka dalam jangka panjang, dibutuhkan intervensi yang lebih intensif. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pendampingan psikologis, di mana para remaja yang menunjukkan ketertarikan terhadap game online secara berlebihan diberikan perhatian khusus. Pendampingan psikologis akan membantu mereka untuk memahami alasan di balik ketertarikan mereka terhadap game online dan memberikan strategi coping yang sehat untuk mengatasi rasa ingin mencoba atau kecanduan.

3) Peran Keluarga dalam Pencegahan game online.

Peningkatan partisipasi orang tua dalam mengawasi aktivitas online anak-anak mereka merupakan langkah positif yang dapat mencegah kecanduan game online. Namun, banyak orang tua yang masih merasa kurang siap atau tidak tahu bagaimana cara mengawasi penggunaan internet anak-anak mereka dengan efektif. Dalam banyak kasus, remaja memiliki akses tidak terbatas ke perangkat digital, seperti ponsel dan komputer, yang memungkinkan mereka untuk mengakses game online tanpa pengawasan. Oleh karena itu, orang tua membutuhkan pelatihan dan pengetahuan lebih lanjut tentang cara mengontrol akses anak mereka terhadap internet dan aplikasi yang dapat membuka peluang untuk berjudi. Pelatihan ini bisa meliputi cara menggunakan perangkat lunak pengawasan, serta memberi pemahaman kepada orang tua tentang cara berbicara dengan anak mengenai bahaya judi online tanpa menimbulkan ketegangan. Selain itu, penting juga untuk mengedukasi orang tua tentang bagaimana membangun komunikasi yang terbuka dengan anak, sehingga anak merasa nyaman untuk berbicara mengenai apa yang mereka lakukan secara online.

4) Peran Sekolah dan Komunitas yang Krusial

Sekolah dan orang tua memegang peran yang sangat penting dalam pencegahan kecanduan game online di kalangan anak sekolah. Sosialisasi yang dilakukan di sekolah dan komunitas sudah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang

bahaya kecanduan game online. Namun, untuk membuat program ini lebih berhasil, keterlibatan lebih aktif dari pihak sekolah dan masyarakat sangat diperlukan. Sekolah, sebagai lembaga pendidikan utama, memiliki kesempatan besar untuk menjadi agen perubahan dengan menyelenggarakan program penyuluhan secara rutin. Selain itu, guru dan pengajar dapat dilibatkan untuk membimbing remaja dalam memahami risiko dan konsekuensi negatif dari game online. Kolaborasi antara pihak sekolah, orang tua, dan masyarakat juga sangat penting untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada remaja.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan di Desa Tanjung Pinang II terbukti efektif dalam meningkatkan kesadaran remaja mengenai dampak negatif game online terhadap minat belajar. Setelah mengikuti sosialisasi, sebagian besar anak sekolah mulai memahami bahaya kecanduan game online dan menunjukkan perubahan perilaku, seperti mengurangi akses ke situs judi online serta lebih selektif dalam menggunakan internet untuk hal-hal yang lebih bermanfaat. Selain itu, sosialisasi juga berhasil meningkatkan partisipasi orang tua dalam mengawasi penggunaan internet oleh anak-anak mereka. Kesadaran orang tua akan pentingnya pengawasan semakin meningkat, sehingga mereka lebih aktif dalam mengontrol aktivitas online remaja. Langkah ini berkontribusi dalam mencegah kecanduan game online di kalangan anak sekolah.

Namun, meskipun perubahan perilaku positif telah terlihat, tantangan terbesar adalah menjaga konsistensi perubahan tersebut dalam jangka panjang. Jika tidak ada pengawasan yang berkelanjutan, anak sekolah masih berisiko kembali terpapar game online secara berlebihan. Selain itu, keterbatasan sumber daya dan fasilitas untuk melakukan sosialisasi secara maksimal menjadi hambatan dalam memperluas jangkauan program ini. Hal ini berdampak pada efektivitas upaya pencegahan terhadap ketergantungan game online secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

Bagas Noval Airlangga¹, Suyono¹ Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SDN Tamansari 02 Mumbulsari Kota Jember Jurnal Penelitian Ilmu



- Sosial dan Eksakta Volume: 3, Nomor 2, 2024, Hal: 175-181
- Dalimunthe, W. (2023). *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Remaja di Desa Huraba kecamatan Siabu Kabupaten Mandailing Natal* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(1), 145-163.
- Kelana, I., Atfaliyah, K., Zanah, A. M., Lastari, I. E., Arosid, R., Paldi, R. T., ... & Hafidz, M. (2024). Pengabdian Kepada Masyarakat Melalui Kuliah Kerja Nyata Tematik Nusantara Di Pekon Negeri Ratu Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(8), 3244-3251.
- Kibtyah, M., Naqiya, C., Niswah, Z., & Dewi, S. P. R. (2023). Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan Mental Remaja Dan Penanganannya Dalam Konseling Islam. *Counseling As Syamil*, 3(1), 25-38.
- Kusumawardani, S. P. (2015). Game Online Sebagai Pola Perilaku (Studi Deskriptif Tentang Interaksi Sosial Gamers Clash Of Clans Pada Clan Indo Spirit). *Jurnal Antropologi FISIP Universitas Airlangga*, 4(2), 154-163.
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis dampak negatif kecanduan game online terhadap minat belajar siswa di kelas tinggi SD Negeri Ujong Tanjong. *Jurnal Genta Mulia*, 11(1), 22-32.
- Retno Ayu Wardany, Suhartono*, Siti Mas'ula Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan, 1(12), 2021, 1020–1035J
- Rahyuni, R., Yunus, M., & Hamid, S. (2021). Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo. *Bosowa Journal of Education*, 1(2), 65–70. <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>.
- Salamoon, D. K. (2014). Studi Analisis Proses Interaksi Komunikasi Dalam Game Online Dragon Nest. *Jurnal Kajian Media Dan Komunikasi*, 1(5), 63-78.
- Saputra, I. (2024). *Perilaku Sosial Pecandu Game Online Di Kalangan Remaja Desa Blang Baru Kecamatan Labuhan Haji Barat Kabupaten Aceh Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh game online terhadap remaja. *Jurnal curere*, 1(1).
- Wahyuni, W. S., Pratama, D. R., Dahyar, S., Rivaldi, M. J., & Antoni, H. (2025). Pendidikan media digital untuk mencegah dampak negatif game online terhadap nilai kebangsaan. *Jurnal Kajian dan Penelitian Umum*, 3(1), 148-160.
- Wibawanto, W. (2024). *Board Game Edukasi*. Nas Media Pustaka.

