

SOSIALISASI DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP KESEHATAN PADA SISWA KELAS 7-I SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MUHAMMADIYAH 19 SAWANGAN

Raja Awan Sidqi¹, Ali Izah Robbani², Akhmad Zaky Agustin³, Muhammad Khaerul Muttaqien⁴

¹Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu

²Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu

³Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Cirendeu

aliizzah94@hotmail.com

ABSTRAK

Kecanduan Game Online menjadi sebuah fenomena yang biasa di era saat ini. Kemajuan teknologi dan semakin cepatnya jaringan koneksi internet menjadi salah satu hal yang perlu diantisipasi khususnya bagi generasi muda dalam meminimalisir semakin banyaknya jumlah anak-anak yang mengalami kecanduan *game online*. Sosialisasi dampak kecanduan game online terhadap Kesehatan ini bertujuan memberikan informasi sekaligus menanamkan kesadaran kepada anak-anak khususnya siswa kelas 7-I SMP Muhammadiyah 19 Sawangan agar memahami bahwa ada dampak buruk yang bisa mereka dapatkan apabila terlalu sering memainkan *game online*, khususnya bagi kesehatan mereka sendiri. Materi dampak kecanduan game online terhadap kesehatan disampaikan dalam bentuk sosialisasi dengan menggunakan metode presentasi power point dan juga poster, sehingga anak-anak mendapat gambaran secara utuh bagaimana dampak kecanduan game online itu bagi kesehatan.

Kata kunci: Sosialisasi, kecanduan, *game online*, kesehatan

ABSTRACT

Online Game Addiction is a common phenomenon in today's era. Technological advances and the increasingly fast internet connection network are things that need to be anticipated, especially for the younger generation in minimizing the increasing number of children who are addicted to online games. The socialization of the impact of online game addiction on health aims to provide information and at the same time instill awareness to children, especially grade 7-I students of SMP Muhammadiyah 19 Sawangan to understand that there are bad effects that they can get if they play online games too often, especially for their own health. . The material on the impact of online game addiction on health was delivered in the form of socialization using the power point presentation method and also posters, so that the children got a complete picture of how the impact of online game addiction on their health.

Keywords: Socialization, addiction, online gaming, health

1. PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata Universitas Muhammadiyah Jakarta (KKN-UMJ) adalah salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah satu wujud dari Catur Dharma perguruan tinggi Muhammadiyah. KKN-UMJ juga merupakan bagian dari proses pembelajaran mahasiswa melalui berbagai kegiatan langsung ditengah-tengah masyarakat, dimana mahasiswa diharapkan untuk menjadi bagian dari masyarakat serta secara aktif dan kreatif terlibat dalam dinamika yang terjadi di masyarakat. Keterlibatan ini bukan hanya sebagai kesempatan mahasiswa untuk belajar dari masyarakat, namun juga memberi pengaruh positif dan aktif terhadap pengembangan masyarakat, sehingga memberi warna baru dalam pembangunan masyarakat secara positif.

Sosialisasi dapat diartikan sebagai sebuah proses pemindahan gagasan, ide dan pembelajaran kepada masyarakat atau individu dalam upaya mengenal dan menghayati norma serta nilai sosial sehingga terjadi adanya pembentukan sikap dalam berperilaku yang sesuai dengan tuntutan masyarakat. Sosialisasi dalam individu akan tampak perkembangannya sesuai dengan perkembangan usia. Hal yang dapat disosialisasikan salah satunya adalah dampak *game online*. Menurut Kim dkk dalam buku Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online dan Tindakan Pencegahan adalah game atau permainan, dimana banyak orang yang dapat bermain pada waktu yang sama dengan memanfaatkan jaringan komunikasi *online*.

Era teknologi yang semakin canggih seperti saat ini telah memberikan manusia berbagai kemudahan dan kenyamanan dalam berbagai hal, mulai dari memperoleh informasi hingga saling bertukar keseruan bermain dengan orang lain melalui internet. Hal tersebut tentu apabila tidak diimbangi dengan sesuatu yang positif akan mengarahkan manusia kepada hal yang buruk, terlebih lagi yang memberikan dampak negatif terhadap Kesehatan mereka baik disadari maupun tidak. Hal ini yang melatar belakangi kami mengambil tema “Dampak Game Online Terhadap Kesehatan” dalam bentuk sosialisasi kepada siswa SMP Muhammadiyah 19

Sawangan kelas 7-I. Banyak sekali generasi muda saat ini khususnya usia 13-15 tahun sudah mengenal berbagai permainan yang berbasis *online*, sehingga dengan adanya sosialisasi ini diharapkan target sosialisasi dapat memahami dan menjaga diri mereka dari kecanduan *game online*.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam program kami yaitu metode sosialisasi. Kemudian, sebagaimana acuan pembuatan program pada umumnya kami pertama melakukan *research* terlebih dahulu ke daerah dan juga tempat mitra berada. Pengambilan lokasi dan juga keputusan bermitra dengan SMP Muhammadiyah 19 Sawangan juga didasarkan pada perlunya menanamkan pada generasi muda, khususnya siswa kelas 7-I bahwa bahaya kecanduan *game online* dapat berdampak buruk bagi Kesehatan mereka. Setelah melakukan *research* dan kami menyadari perlunya sosialisasi dengan tema “Dampak Kecanduan Game Online Terhadap Kesehatan”.

Setelah melakukan *research* kami melanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu *memplanning* (merencanakan) jalannya kegiatan agar nantinya kegiatan tersebut dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Dalam proses perencanaan tersebut kami memutuskan membuat materi dalam bentuk *power point* yang didalamnya memuat informasi dari sejarah perkembangan *game online* yang awalnya untuk Pendidikan hingga era saat ini yang mulai berkembang menjadi sebuah permainan yang membuat seseorang kecanduan apabila dimainkan terus-menerus. Kemudian, kami juga memasukkan dampak yang bisa ditimbulkan apabila kecanduan *game online* bagi kesehatan, serta menambahkan *tips* atau cara agar mampu mengurangi dan mengatasi kecanduan *game online*. Bagian akhir, kami menambahkan contoh video, dimana seorang anak melakukan penyimpangan norma akibat kecanduan *game online*. Selain itu kami juga menambahkan poster tentang dampak kecanduan *game online* bagi kesehatan sebagai salah satu media lain agar nanti dapat dilihat oleh siswa lainnya.

Langkah selanjutnya adalah *action*, dimana kami terjun langsung ke lapangan dan mensosialisasikan dampak kecanduan *game online* bagi kesehatan kepada siswa/siswi SMP Muhammadiyah 19 Sawangan berdasarkan

materi yang sudah dibuat sebelumnya.

Langkah terakhir setelah *action* adalah evaluasi, dimana kami mengevaluasi cara penyampaian materi apakah sudah efektif dan sesuai dengan yang sudah disepakati pada kontrak mitra apa belum, salah satunya dengan meminta tanggapan dari beberapa siswa secara personal dan dengan cara melakukan tanya jawab serta melihat seberapa antusiasnya para siswa ketika pemaparan materi berlangsung.



Gambar 1. Pemaparan materi kepada siswa oleh peserta kkn



Gambar 2. Siswa bercerita dampak kesehatan yang dialami dirinya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil didapatkan bahwa beberapa siswa tidak memungkiri bahwa dampak dari bermain *game online* yang terdiri dari gangguan pola tidur, minat belajar, dan kesehatan terganggu sering mereka alami. Oleh karenanya kami merasa bahwa mereka sangat terbantu dengan materi yang telah diberikan. Selain itu, beberapa anak juga cenderung aktif memperhatikan dan juga membagikan kisahnya terkait dampak yang terjadi kesehatan dan psikologisnya ketika mengalami kecanduan *game online*. Selain itu, siswa-siswi juga merasa nyaman dengan materi yang disampaikan karena Sebagian besar yang telah disampaikan relevan dengan apa yang mereka alami.

4. KESIMPULAN

Kecanduan *game online* mempengaruhi cara seseorang dalam melakukan komunikasi interpersonal. Waktu yang dihabiskan pecandu *game online* untuk bermain biasanya lebih dari

8 jam. Akibat banyaknya waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online*, maka kemudian menyebabkan berkurangnya kesempatan anak-anak untuk terlibat dalam interaksi sosial, sehingga berimbas negatif kepada komunikasi interpersonalnya. Pecandu *game online* sulit bagi mereka untuk berinteraksi dengan orang lain secara terbuka, kebanyakan pada akhirnya menutup diri dan tidak bergaul dengan orang banyak. Kecanduan bermain *game online* membuat hubungan dengan teman maupun keluarganya menjadi tidak harmonis, hal ini dikarenakan waktu bersama yang seharusnya dimanfaatkan sebaik mungkin menjadi jauh berkurang karena pecandu *game online* menghabiskan Sebagian besar waktunya hanya di *game* saja. Hal ini tentu menjadi permasalahan karena mereka lebih senang menghabiskan waktu bermain *game online* dibandingkan bermain bersama teman-teman di dunia nyata sehingga tidak heran pada akhirnya mereka menyandang predikat anti sosial. Komunikasi interpersonal yang seharusnya bisa dilatih dengan berinteraksi kepada orang terdekatnya baik secara emotional (non verbal) dan social (verbal) malah menjadi buruk akibat kecanduan *game online*. Pada akhirnya sulit bagi anak-anak untuk mengekspresikan keadaan emosional yang mereka miliki, seringkali mereka lebih memilih *game* sebagai tempat pelarian ketika memiliki masalah, melalui *game* juga biasanya anak-anak kerap melampiaskan emosi-emosi yang mereka rasakan. Secara sosial para pecandu *game online* menjadi tidak dapat bersosialisasi dengan baik dan dengan orang-orang disekitarnya mereka akan menjadi kaku. Hal inilah yang memunculkan rasa kurang percaya diri dan menjadikan mereka pribadi yang pendiam dan tertutup.

Dengan penyampaian sosialisasi ini maka diharapkan anak-anak menjadi tersadarkan, terlebih lagi dengan bantuan video dan juga poster yang ditampilkan bisa memberikan gambaran kepada mereka untuk mengurangi intensitas waktu yang terbuang karena sering bermain *game online*.

UCAPAN TERIMAKASIH

Pada kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang mendalam atas doa, dukungan, bantuan, arahan, bimbingan serta motivasi selama kami

menjalankan program KKN kepada :

1. Bapak Dr. Ma'mun Murod, M.Si., selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan KKN Online.
2. Ibu Dr. Lusi Andriyani, SIP., M.Si., selaku ketua pelaksana kegiatan KKN UMJ Berbasis Online 2022
3. Bapak Muhammad Khaerul Muttaqien, S.E.Sy, ME. Selaku Dosen Pembimbing Lapangan KKN UMJ Kelompok 85 yang telah membimbing, mengarahkan, dan meluangkan waktunya dalam proses kegiatan KKN Berbasis Online.
4. Ibu Yulyanah, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Muhammadiyah 19 Sawangan serta Mitra yang turut membantu dan melancarkan kegiatan KKN kelompok 85.
5. Rekan-rekan KKN UMJ Kelompok 85 yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan program kerja dengan penuh dedikasi demi terselenggara dan suksesnya kegiatan KKN kami.

Semoga segala kebaikan yang telah dilakukan oleh Bapak/Ibu dan Rekan-rekan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. Akhir kata kami juga menyadari penyusunan artikel ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kami sangat menghargai kritik dan saran yang diberikan oleh para pembaca. Dan semoga artikel ini dapat menjadi inspirasi bagi para pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustiawan, Andri Arif & Andy Widhiya Bayu Utomo. 2019. *Jangan Suka Game Online Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. Magetan: CV. AE Media Grafika
- Soeroso, Andreas. 2008. *Sosiologi 1 SMA Kelas X*. Jakarta: Quadra.
- Hendrawati, Tri Yuni dkk. 2022. *Pedoman Kuliah Kerja Nyata Universitas Muhammadiyah Jakarta*. Cirendeuh: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Muhammadiyah Jakarta