

## Community Service

# Empowering Adolescents and Young People Through Socializing the Dangers of Online Game Addiction in Ranjeng Village, Losarang District - Indramayu

### Ismatul Lu'lu

Mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail : [ismatul.lulu811@gmail.com](mailto:ismatul.lulu811@gmail.com)

### Ibnudin

Fakultas Agama Islam Universitas Wiralodra Indramayu

E-mail : [ibnufauzanhariri@gmail.com](mailto:ibnufauzanhariri@gmail.com)

Copyright © 2024 by Authors, Published by Diplomasi : Jurnal Politik, Demokrasi dan Pemerintahan.

Received : 30 Oktober 2023

Revised : 23 November 2023

Accepted : 20 Desember 2023

Available online : 29 Januari 2024

**How to Cite:** Ismatul Lu'lu, & Ibnudin. (2024). Empowering Adolescents and Young People Through Socializing the Dangers of Online Game Addiction in Ranjeng Village, Losarang District - Indramayu. *Diplomasi : Jurnal Demokrasi, Pemerintahan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 24–32. <https://doi.org/10.58355/dpl.v2i1.13>

**Abstract.** The aim of this community service (PkM) is to find out about empowering teenagers and youth through socializing the dangers of online game addiction in Ranjeng Village, Losarang District - Indramayu. The approach used in the education program on the dangers of online game addiction is to use the classical guidance method with lectures and question and answer discussions. The result of this community service (PkM) is that consistent and continuous efforts are required from parents in carrying out the task of caring for, nurturing and educating their children physically and mentally until a child matures and is able to stand alone as a responsible human being. answer.

**Keywords:** Empowerment, Adolescents, Youth, Online Games.

**Abstrak :** Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah untuk mengetahui tentang pemberdayaan remaja dan pemuda melalui sosialisasi bahaya kecanduan game online di Desa Ranjeng Kecamatan Losarang - Indramayu. Pendekatan yang di gunakan pada program edukasi bahaya kecanduan game online yaitu dengan menggunakan metode Bimbingan klasikal dengan ceramah dan diskusi tanya jawab. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah

diperlukan adanya usaha yang konsisten dan berkesinambungan dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka secara lahir maupun batin sampai seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggung jawab.

**Kata Kunci** : Pemberdayaan, Remaja, Pemuda, Game Online.

## **PENDAHULUAN**

Di zaman yang sangat modern ini, game online sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja dan anak-anak sekolah Menengah Pertama. Beberapa tahun terakhir ini, banyak kaum remaja bahkan anak-anak sekolah Menengah pertama gemar bermain game online. Begitupun yang terjadi di lingkungan anak-anak Sekolah Menengah Pertama di desa Ranjeng kecamatan Losarang kab Indramayu. Hal ini di dukung dengan banyaknya game center di lingkungan sekitar yang menawarkan dengan harga terjangkau khususnya untuk anak-anak sekolah Menengah pertama.

Oleh sebab itu banyak anak-anak yang menyisihkan uang sakunya hanya untuk membeli kuota demi bisa bermain game online Berjam-jam hingga lama kelamaan mengakibatkan kecanduan. Akibat hal ini banyak sekali anak-anak Smp yang melupakan hal-hal yang lebih penting seperti Belajar, Beribadah dan Bahkan kesehatannya. Yang seharusnya masa-masa sekolah dasar adalah masa-masa golden age untuk pertumbuhan anak.

Akan tetapi, bagi kehidupan masyarakat di desa yang mungkin saja dari segi pendidikan orang tua yang kurang,. Dan kedua orang tua yang sibuk bekerja harian. Tentu hal ini menyebabkan kurangnya pengawasan orang tua terhadap keseharian anak-anaknya. Akibatnya banyak anak-anak yang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain game online dan lupa akan tugas-tugas yang di berikan oleh guru di sekolahnya. Hal ini terjadi di semua jenjang sekolah baik itu TK, SD, SMP, SMA bahkan kuliah. Namun dalam hal ini penulis lebih memfokuskan pada anak-anak Sekolah Menengah pertama, karena mereka sangat membutuhkan pendampingan apalagi dengan maraknya perilaku kriminalitas Sekolah menengah pertama seperti nekat menjadi pencuri untuk membeli kuota internet demi bisa bermain game online. Oleh karena itu penulis ingin memberikan sosialisasi pemahaman mengenai bahayanya kecanduan bermain game online.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis akan membuat suatu program yang berlandaskan pada data yang sudah penulis dapatkan. Sehingga program yang akan di laksanakan tersebut dapat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekitar. Program yang akan di laksanakan yaitu Sosialisasi Bahaya

kecanduan bermain game online. Dalam proses pelaksanaannya, penulis mendampingi peserta dengan menggunakan media tanya jawab, infocus dan video dengan judul yang berkaitan dengan materi sosialisasi.

## **METODE PELAKSANAAN**

### **1. Studi Kelayakan Program**

Berdasarkan analisis situasi diatas serta hasil wawancara dan observasi maka Program Pendukung yang akan dilaksanakan adalah memberikan program "Sosialisasi atau bimbingan klasikal tentang bahaya kecanduan game online" seperti yang tersebut di atas. Dalam pelaksanaan program ini akan menggunakan metode ceramah dan forum grup diskusi

### **2. Identifikasi Permasalahan**

Berdasarkan analisis situasi dan justifikasi program yang telah disampaikan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

- a. Banyak anak-anak yang kekurangan uang jajan karena di pergunakan untuk membeli kuota internet.
- b. Banyak anak-anak yang lebih memilih bermain game online ketika waktunya belajar.
- c. Maraknya perilaku kriminalitas akibat kecanduan game online.
- d. Kurangnya pengawasan orangtua terhadap anaknya

### **3. Program Kerja**

Kegiatan pengabdian ini dilakukan sesuai dengan rundown yang sudah disusun oleh tim pengabdian. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah untuk pemberdayaan masyarakat.

Program pendukung yang akan di rencanakan yaitu edukasi bahaya kecanduan game online. Sebelum pelaksanaan edukasi bahaya kecanduan game online penulis membuat rencana pelaksanaan program ini. Rencana pelaksanaan meliputi : mempersiapkan dan perlengkapan yang terdiri dari laptop, infocus dan video (kondisional). Berdasarkan kesepakatan dengan mitra, pelaksanaan kegiatan di Smpn satap 2 Losarang yang beralamat di desa Ranjeng kecamatan Losarang kabupaten indramayu.

### **4. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dalam pengabdian masyarakat ini adalah agar anak dapat mengendalikan serta terhindar dari dampak negative game online diantaranya Dampak negatif dari kecanduan game online yaitu siswa menjadi malas belajar, sulit konsentrasi, serta malas sekolah sehingga hasil belajar yang diperoleh menurun. Namun selain dampak negative yang akan terjadi pastinya akan ada

dampak positif dari game online tersebut diantara Dampak positif dari kecanduan game online yaitu semangat belajar meningkat, konsentrasi meningkat sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga meningkat.

Sasaran dari kegiatan program pendukung, Sosialisasi kecanduan game online yaitu anak anak Smpn satap 2 Losarang di Desa Ranjeng kecamatan Losarang Kabupaten Indramayu.

5. Sasaran Program

Sasaran dari kegiatan program pendukung, Sosialisasi bahaya kecanduan game online yaitu anak anak smpn satap 2 losarang. Hal ini dilakukan sebagai upaya peningkatan motivasi belajar anak anak serta diharapkan anak anak mampu memanfaatkan waktu luang secara baik kedalam hal hal positif.

6. Target Luaran

Target luaran yang diharapkan dari program kerja yang akan di lakukan ini yaitu masyarakat dan anak anak bisa merasakan kehadiran dan kebermanfaatn dari adanya program program ini. Serta adanya perubahan baik dari masyarakat khususnya anak anak sekolah untuk menghabiskan waktu lebih baik lagi setelah di lakukannya program kerja.

7. Indikator capaian Hasil

Dalam menentukan indikator hasil capaian dengan menggunakan indikator pemberian tugas kepada siswa. Dengan menggunakan indikator hasil yang dicapai oleh target sasaran dalam hal ini tim perangkat desa, dan masyarakat khalayak pada umumnya. Indikator dibuat berdasarkan hasil-hasil observasi dan analisa situasi dengan kaur umum Desa Ranjeng serta dilandasi pada pengabdian masyarakat yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 1 Permasalahan, Solusi, dan Indikator Capaian

<b>Masalah Mitra</b>	<b>Solusi</b>	<b>Indikator Capaian</b>
Kecanduan game online	Melakukan Sosialisasi tentang bahaya kecanduan game online pada anak anak smpn satap 2 losarang di Desa Ranjeng	Target luaran yang diharapkan dari program kerja yang akan di lakukan ini yaitu masyarakat dan anak anak bisa merasakan kehadiran dan kebermanfaatn dari adanya program program ini. Serta adanya perubahan baik dari masyarakat

		khususnya anak-anak sekolah menengah pertama untuk menggunakan waktu lebih baik lagi setelah dilakukannya program.
--	--	--

8. Metode yang digunakan

Pendekatan yang digunakan pada program edukasi bahaya kecanduan game online yaitu dengan menggunakan metode Bimbingan klasikal dengan ceramah dan diskusi tanya jawab. Pada saat pelaksanaan pertama penulis membangun hubungan baik dengan para peserta lalu melakukan tanya jawab tentang materi yang telah dipaparkan serta memberikan tugas kepada anak-anak untuk menulis kegiatan apa saja yang dilakukan dari mulai bangun tidur sampai tidur kembali selama 1 minggu untuk melihat seberapa efektif materi yang telah disampaikan. Adapun pengertian dari bimbingan klasikal sendiri adalah salah satu pelayanan dasar bimbingan yang dirancang konselor untuk melakukan kontak langsung dengan para peserta didik dikelas secara terjadwal, konselor memberikan pelayanan bimbingan ini kepada peserta didik. Fungsi dari bimbingan klasikal adalah fungsi pencegahan yang merupakan tercegahnya atau terhindarnya peserta didik untuk melakukan pelanggaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelaksanaan program dilakukan di Smpn satap 2 Losarang yang terletak di desa Ranjeng kecamatan Losarang kabupaten Indramayu, Alasannya karena Smp ini adalah tempat paling strategis untuk menjalankan program sosialisasi bahaya kecanduan game online ini, Alat dan bahan kegiatan yakni berupa materi yang berbentuk print, power point maupun Video edukasi mengenai bahaya game online.

Adapun tahap-tahap dalam pelaksanaan Bimbingan klasikal ini antara lain:

1. Masuk kedalam kelas
2. Melakukan ice Breaking
3. Menyimak materi atau Video edukasi
4. Diskusi Tanya jawab
5. Pembagian Doorprize

Selanjutnya, hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat secara garis besar dapat dilihat dari penilaian beberapa komponen antara lain :

- a. Keberhasilan target jumlah peserta dalam kegiatan  
Target awal jumlah peserta sosialisasi bahaya kecanduan game online yaitu 25 (dua puluh lima) orang, namun dikarenakan ada siswa yang tidak berangkat dikarenakan sakit serta izin menjadikan pesertayang hadir berjumlah 22 orang.
- b. Ketercapaian tujuan kegiatan  
Kegiatan ini bertujuan untuk upaya peningkatan motivasi belajar siswa serta diharapkan siswa mampu memanfaatkan waktu luang secara baik kedalam hal hal yang lebih positif. Pada kegiatan ini pengabdian memberikan waktu serta tempat untuk berdiskusi perihal efek negative serta positifnya game online. Semua kegiatan dilakukan dengan baik sesuai rundown acara yang sudah dibuat.
- c. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi  
Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan dengan waktu yang relative singkat, dalam kegiatan ini materi disampaikan melalui ceramah dan diskusi, artinya kegiatan berlangsung secara santai tapi pasti sehingga anak anak tidak tegang lebih rileks dan pastinya lebih menyenangkan.  
Kegiatan yang dilaksanakan telah dievaluasi untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari materi yang telah disampaikan. Evaluasi ini dilakukan dengan siswa melalui tugas penulisan kegiatan harian diri sendiri mulai bangun tidur sampai tidur Kembali dengan kurun waktu 1 minggu lamanya dan kegiatan yang dilakukan dinilai cukup baik karena adanya perubahan penggunaan waktu luang yang positif pada siswa.

### **Realisasi Jadwal Program Kerja**

#### **A. Realisasi Jadwal Waktu Pelaksanaan**

Jadwal dan waktu pelaksanaan kuliah kerja nyata ini dilaksanakan pada 29 Juli 2022, pengambilan tugas pada tanggal 06 Agustus 2022

Tabel 2 Realisasi Jadwal Waktu Pelaksanaan

No	Tanggal	Waktu	Jenis Kegiatan
1	29 Juli 2022	09.00-09.30	Menunggu kehadiran peserta
2		09.30- 09.45	Pembukaan, ice breaking
3		09.45 -10.30	Pemberian materi dan tanya jawab
4		10.30-11.00	Penutupan, Sesi foto, pembagian snack dan doorprize

Tabel 3 Time Schedule Pelaksanaan

No	Nama Kegiatan	Pertemuan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	FGD 1	√											
2	Koordinasi dengan DPL	√											
3	Observasi dan koordinasi dengan kepala Desa Ranjeng		√										
4	FGD 2			√									
5	Koordinasi ulang dengan mitra				√								
6	Mempersiapkan peralatan dan perlengkapan					√							
7	Pelaksanaan Pelatihan						√						
8	Pengumpulan Data							√					
9	Analisis Data								√				
10	Penyusunan Laporan									√	√	√	√

**KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian diatas, maka pengabdian dapat menyimpulkan beberapa hasil yang diperoleh sebagai berikut : Pendidikan merupakan hal yang penting bagi manusia, apalagi dengan tantangan zaman modern ini, karena dengan pendidikan seseorang dapat mencapai kehidupan yang lebih layak dan mempunyai wawasan yang luas. Pendidikan bagi manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan sama sekali, mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan cita-cita untuk maju, sejahtera dan bahagia menurut konsep pandangan hidup mereka. Bahkan, masalah pendidikan itu sama sekali tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik dalam kehidupan keluarga, maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Dalam upaya menghasilkan generasi penerus yang tangguh dan berkualitas, diperlukan adanya usaha yang konsisten dan berkesinambungan dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh dan mendidik anak-anak mereka

secara lahir maupun batin sampai seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggung jawab.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulloh, Didik Himmawan, & Ibnu Rusydi. (2022). Pengabdian Masyarakat Melalui Kegiatan Fun English For Elementary School Di Desa Kedokan Gabus Indramayu. *Community: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 38–43. <https://doi.org/10.61166/community.v1i1.5>
- Diana Sari, Dian Antini, Didik Himmawan, & Ibnu Rusydi. (2022). Pengabdian Masyarakat melalui Sosialisasi Mini Bank Dalam Upaya Meningkatkan Minat Menabung Bagi Anak-Anak Di Desa Rancamulya Indramayu. *ENGAGEMENT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1 (1), 23–30. <https://doi.org/10.58355/engagement.v1i1.1>
- Didik Himmawan, Ahmad Khotibul Umam, & Rodotul Janah. (2023). Pemberdayaan Anak-Anak Di Desa Jambe Kecamatan Kertasemaya Kabupaten Indramayu. *Diplomasi : Jurnal Demokrasi, Pemerintahan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.58355/dpl.v1i1.9>
- Didik Himmawan, & Dewi Fitriani. (2023). Learning To Read And Write The Koran For Children In Sukasari Village, Arahon District, Indramayu Regency. *Manajia: Journal of Education and Management*, 1(2), 128–133. <https://doi.org/10.58355/manajia.v1i2.17>
- Didik Himmawan, Ibnu Rusydi, & Dini Syifa Agustina. (2023). Community Empowerment at Sukagumiwang Village Elementary School, Sukagumiwang District, Indramayu Regency Using the Mind Mapping Method. *Quality : Journal Of Education, Arabic And Islamic Studies*, 1(2), 61–69. <https://doi.org/10.58355/qwt.v1i2.17>
- E.B.Surbakti, *Parenting Anak-Anak* ( Jakarta: PT.Alex Media, 2012), 03
- Ashari, Budi, *Ke manakah kulabuhkan hati ini*, Pustaka nabawiyah, 2016, 7
- Mardiya, Ardi. (2013). Mewujudkan Keluarga Ramah Anak. [Online]. Tersedia : <http://www.kulonprogokab.go.id/v21/23-Juli-Hari-Anak-Nasional;->  
[http://www.idbunj.info/index.php?option=com\\_content&view=article&id=50&Itemid=52](http://www.idbunj.info/index.php?option=com_content&view=article&id=50&Itemid=52). [22 Agustus 2013]
- Himmawan, D. ., Maulidiyah, D. ., Nurlaeliyah, N., & Umam, A. K. . (2023). Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengatasi Perilaku Membolos Pada Siswa SMP (Studi Pada Salah Satu Sekolah SMP Di Indramayu). *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 116–124. <https://doi.org/10.31943/counselia.v4i2.63>
- [Mewujudkan-Keluarga-Ramah-Anak\\_2274](#). [5 Agustus 2015]

**Empowering Adolescents and Young People Through Socializing the Dangers of Online Game Addiction in Ranjeng Village, Losarang District - Indramayu**

Ismatul Lu'lu, Ibnudin

- Martha, Jaya. (2009). Evaluasi Kegiatan. [Online]. Tersedia :
- Meli Wati, & Didik Himmawan. (2023). Community Empowerment Through the Application of the Story Method in Fostering Children's Morals at the Yasin Mahbub Prayer Room, Sukadadi Village. *Community: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 62–67. <https://doi.org/10.61166/community.v2i1.18>
- Nur Robithoh, & Didik Himmawan. (2023). Community Empowerment Through Beyond Center And Circle (Bcct) Approach At Sdn Kaplogan 2. *Community: Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 52–61. <https://doi.org/10.61166/community.v2i1.16>
- Tamirih, T., Rusydi, R., Nurlaeliyah, N., & Himmawan, D. . (2023). Metode Pendidikan Anak Dalam Islam Menurut Abdullah Nashih 'Ulwan Dalam Kitab Tarbiyatul Aulad Fil Islam. *Journal Islamic Pedagogia*, 3(2), 196–204. <https://doi.org/10.31943/pedagogia.v3i2.103>